



JOGOS TRADICIONAIS WARAO: UM ESTUDO ETNOGRÁFICO JUNTO A INDÍGENAS VENEZUELANOS EM OUTEIRO, BELÉM-PA

**Traditional Warao games: an ethnographic study with indigenous Venezuelans
in Outeiro, Belém-PA**

Karem Rafaela Rocha RIBEIRO

MOÇARAI - Grupo de Estudo e
Pesquisa Lazer e Ludicidade
Universidade Federal do Pará
Belém, Brasil

karem19sud@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-1935-1458>

Lucília da Silva MATOS

Instituto de Ciências da Educação
Universidade Federal do Pará
Belém, Brasil

luciliasmatos@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1403-3009>

Renan Santos FURTADO

Escola de Aplicação
Universidade Federal do Pará
Belém, Brasil

renanfurtado@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7871-2030>

A lista completa com informações dos autores está no final do artigo

RESUMO

O presente artigo se propõe a evidenciar aspectos sobre uma experiência de imersão etnográfica com indígenas da etnia Warao que vivem na Comunidade Prosperidade, no distrito do Outeiro em Belém do Pará. Com o objetivo central de compreender a importância das suas práticas lúdicas como afirmação de sua cultura, no ambiente escolar e na comunidade. Ao identificar os diversos conceitos e significados presentes na cultura lúdica desse povo, especialmente através dos jogos tradicionais Warao, o estudo evidenciou que tais práticas são importantes para o conhecimento, valorização, transmissão da cultura e preservação de costumes e tradições que fazem parte da identidade dos indígenas Warao.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Tradicionais. Cultura. Indígena. Warao.

ABSTRACT

This article aims to highlight aspects of an ethnographic immersion experience with indigenous people of the Warao ethnic group who live in the Prosperidade Community, in the Outeiro district of Belém do Pará. The main aim was to understand the importance of their ludic practices as an affirmation of their culture, in the school environment and in the community. By identifying the various concepts and meanings present in the ludic culture of these people, especially through traditional Warao games, the study showed that these practices are important for knowledge, appreciation, transmission of culture and preservation of customs and traditions that are part of the identity of the Warao indigenous people.

KEYWORDS: Traditional Games. Culture. Indigenous. Warao.



INTRODUÇÃO

Neste estudo, pretende-se apresentar aspectos sobre uma experiência de inserção etnográfica com indígenas do povo Warao. Considerando o contexto de migração desses sujeitos para a cidade de Belém do Pará, este trabalho focalizou questões relacionadas à cultura lúdica e modos de brincar de crianças, jovens, adultos e idosos partilhados por indígenas Warao da Comunidade Prosperidade. Nesse sentido, no transcorrer deste relato, sob o prisma da noção de cultura, intencionamos refletir a respeito da forma como os modos de vida deste grupo se relacionam com suas práticas lúdicas e de socialização, sendo a questão da linguagem um aspecto central para a compreensão das significações do jogo no referido contexto.

Segundo Silva e Torelly (2018) foi a partir do final de 2017 que os indígenas Warao, oriundos da Venezuela, começaram a migrar para a cidade de Belém. Como motivos para esta migração são apontadas as condições precárias de sobrevivência em seu país, principalmente após a crise político-econômica venezuelana¹. Para chegar ao Estado do Pará a maioria dos indígenas Warao seguiu um fluxo migratório, passando pelos Estados de Roraima e Amazonas. Pois, de acordo com a pesquisa do Perfil de Indígenas Venezuelanos Warao no Estado do Pará, realizada pelo Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados (ACNUR), no mês de junho de 2020, o Estado do Pará contabilizava a presença de cerca de 1.000 indígenas da etnia Warao vindos da Venezuela, vivendo em diversos municípios: Belém, Santarém, Ananindeua, Itaituba, Altamira, Redenção, Marabá, Parauapebas e Óbidos.

Representantes indígenas Warao que fizeram parte da elaboração do Protocolo de Consulta Prévia do Povo Warao em Belém/PA, descrevem seu povo da seguinte maneira:

Somos o segundo maior povo indígena oriundo da Venezuela. Nós temos nossa própria língua, crenças e costumes. Nossos ancestrais sempre viveram em harmonia com a natureza, razão pela qual nossa história está profundamente ligada ao ambiente fluvial, onde vivemos tradicionalmente em palafitas, na região do baixo Deltado rio Orinoco. Lá existem muitas palmeiras de buriti (morichales), das quais obtemos quase tudo para o nosso sustento (canoas, amido, redes, cestas, cordas, bebidas, comidas, etc.). Somos um povo pacífico, hábeis navegadores, pescadores, caçadores, coletores, artesãos e agricultores (Alencar, 2020, p. 47).

¹ A crise na Venezuela se inicia em 2013, quando houve uma grande queda no preço do petróleo, um pilar importante da economia nacional e ocorreu um enorme aumento na inflação. Desse modo, a crise político-econômica tomou conta do país e desencadeou uma grave problemática humanitária, marcada pela falta de empregos, alimentos e medicamentos para o povo venezuelano.

Na capital paraense, os venezuelanos da etnia Warao se encontram em um Espaço de Acolhimento no bairro do Tapanã, administrado pela Prefeitura Municipal de Belém através da Fundação Papa João XXIII (PMB - Funpapa) e vivem nas comunidades: Prosperidade, Beira Mar e Itaiteua, no distrito de Outeiro, Belém-PA.

Em relação a sua situação como refugiados e a respeito de sua cultura, os indígenas Warao relatam:

Nós, os Warao, que temos chegado à cidade de Belém, viemos principalmente do Estado do Delta Amacuro, embora de comunidades diferentes. Nós tivemos que deixar nossa terra para sobreviver e com muita dor deixamos para trás nosso território, nossas casas e parentes. A ajuda que, às vezes, nos davam não garantia a autonomia nem a sobrevivência de nosso povo e de nossa cultura (...). Não queremos que nossa língua e cultura se percam no contato com as cidades e com a cultura não indígena. Queremos aprender, conhecer, ser melhores, sem perder nossa identidade, queremos um futuro melhor. Seguir em frente! (Kuarika Naruki!) É o nosso direito! Assim como foi para os nossos ancestrais! (Alencar, 2020, p. 47).

Ao considerar tais falas, é importante considerar a relação entre a perpetuação da cultura de povos refugiados, nesse caso, os indígenas venezuelanos Warao e a integração deles no local que lhes acolheu, aqui em questão a cidade de Belém do Pará. De acordo com o Instituto Migrações e Direitos Humanos (IMDH), "[...] a integração é entendida como um processo dialógico: o migrante busca conhecer e incorporar as dimensões culturais do país de acolhida, mas não de forma acrítica ou submissa (Coury; Rover, 2017).

É importante salientar que a cultura de um povo dialoga e tem influência advinda da interação com outros grupos sociais e culturas, sendo esse, um dos elementos da cultura lúdica, chamado de processo de "significação", concernente a reconstrução e atribuição de novos significados e sentidos ao que está estabelecido culturalmente, em determinado contexto sociocultural (Vigotski, 1995).

Ao envolver diversos aspectos sociais e culturais de determinado grupo, a cultura lúdica é um retrato de uma identidade cultural que possui como características os jogos, brincadeiras, práticas e objetos lúdicos em suas diversidades, que manifestam suas raízes nas características étnicas e sociais de um modo geral. E desse modo, origina modos de produzir, fazer e pensar, dessa forma; o lúdico é considerado como uma atividade humana, um "elemento da cultura", presente nos processos de construção de identidade e na formação de sujeitos (Huizinga, 1993). Ligado a isso, a sociabilidade, segundo Simmel (2006), pode ser vista como uma forma autônoma e lúdica de socialização. Dessa maneira, a relação entre a ludicidade e a socialização vem assumir um papel importante na vida de uma pessoa, especialmente na da criança.

Considerando tais aspectos, vê-se que apesar do surgimento de estudos acerca do povo indígena Warao, impulsionados pelo fluxo migratório deles para o Brasil, ainda são poucas as pesquisas que abordam sobre a cultura lúdica desse povo. Por isso, é imprescindível conhecer a cultura lúdica indígena do povo Warao, tendo em vista a afirmação de identidade desses sujeitos, sendo essencial para a tradição, transmissão e valorização de sua cultura; além de poder perceber como as relações que perpassam pela cultura lúdica fazem parte do processo de socialização do povo Warao, e dessa forma, ajudar a romper com as barreiras do desconhecido e de uma visão etnocêntrica que muitas vezes ainda se faz presente em nossa sociedade.

Sendo assim, durante a realização da pesquisa algumas experiências etnográficas fizeram emergir a seguinte questão: Qual a importância de preservar a prática dos jogos tradicionais Warao?

Com o intuito de construir e compartilhar os conhecimentos sobre a cultura lúdica desse povo, assim como estender a possibilidade de continuidade de pesquisas e projetos na área, a presente pesquisa etnográfica teve como objetivo geral: compreender a importância das práticas lúdicas de indígenas da etnia Warao como afirmação de sua cultura, no ambiente escolar, no âmbito do Ensino Fundamental, e na comunidade. Como objetivos específicos: 1. Descrever, a partir da visão êmica, práticas lúdicas tradicionais dos indígenas Warao da Comunidade Prosperidade na Ilha de Outeiro, na cidade de Belém do Pará; 2. Apresentar a cultura lúdica desse povo, seus brinquedos e brincadeiras, como são realizadas e quais seus significados.

METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa qualitativa, de natureza etnográfica, buscando-se estudar os aspectos subjetivos presentes nas manifestações da cultura lúdica nas relações sociais dos indígenas Warao. A abordagem qualitativa se preocupa, com uma realidade que não pode ser expressa em quantidade, isto é, ela trabalha com um espaço mais profundo das relações, repleto de significações, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, que não podem ser reduzidos a variáveis estatísticas (Minayo, 2000).

Etnografia, segundo Mattos (2011, p. 53), pode ser definida como “[...] o estudo e a descrição dos povos, sua língua, raça, religião, e manifestações materiais de suas atividades [...] é a forma de descrição da cultura material de um determinado povo.” Durante a pesquisa, buscou-se: observar, registrar, analisar e correlacionar fatos e

características; identificando os diferentes conceitos e significados presentes na cultura lúdica Warao, através de suas vivências.

Contou-se com a ajuda de servidoras da Coordenação de Educação Escolar dos Indígenas, Imigrantes e Refugiados - CEIIR da SEMEC, que abriram caminhos e apoiaram a pesquisa para que fosse realizada em uma das escolas municipais que atendiam crianças da etnia Warao.

A partir das visitas à Escola Municipal teve-se contato com algumas crianças Warao, e em seguida com à Comunidade Warao - Prosperidade, onde fomos bem recebidos por líderes da comunidade. Durante a visita inicial apresentou-se a intenção da pesquisa de campo ao *Aidamo*, também conhecido como Cacique, quem lidera o grupo Warao, e quem desde o início esteve de acordo com a pesquisa e se dispôs a ajudar com o que fosse necessário.

A pesquisa etnográfica teve como principal campo investigativo a Comunidade Prosperidade, local onde vivem famílias indígenas da etnia Warao, localizada na Rua da Prosperidade no distrito do Outeiro, em Belém do Pará, assim como a Escola Municipal Prof. Pedro Demo, localizada na Rua do Estacionamento da Praia do Amor, Bairro Água Boa, Distrito de Outeiro, Belém-PA.

A pesquisa foi realizada no ano de 2022, durante os meses de abril, maio e junho em horários variados a fim de partilhar de vários momentos com as famílias Warao, através da observação participante, que é definida por Queiroz et al. (2007) como uma técnica muito utilizada dentro da abordagem qualitativa que consiste na inserção do pesquisador no interior do grupo observado, a fim de interagir com os sujeitos e partilhar o seu cotidiano para sentir o que significa estar naquela situação.

O trabalho de campo na comunidade se deu durante os períodos da manhã e da tarde. Em algumas ocasiões, uma das pesquisadoras acompanhava, no ônibus escolar, o retorno das crianças às suas casas. Os principais sujeitos da pesquisa foram sete crianças Warao com idades entre 6 e 12 anos, as quais foram acompanhadas na escola, durante as aulas de educação física - por observarmos que nesta disciplina as crianças estavam mais livres para as vivências lúdicas - e na Comunidade Prosperidade. Desse modo, serão compartilhados relatos em que algumas delas são as protagonistas, porém seus nomes verdadeiros não serão divulgados, apenas aparecerão os seguintes nomes fictícios: Daohi, Diana, Enos e Koti.

De acordo com Valadares (2007, p.154) [...] “uma observação participante não se faz sem um ‘Doc’, intermediário que ‘abre as portas’ e dissipa as dúvidas junto às pessoas da localidade”. Durante o tempo junto à comunidade contou-se com um “Doc”

que, juntamente com os seus familiares foram fundamentais à pesquisa na Comunidade Prosperidade, seu nome é Óscar Calderón, ele foi de grande ajuda durante as atividades realizadas com as crianças dentro da comunidade, assumindo um papel de mediador; também passou a ser um colaborador da pesquisa e sempre esteve disposto a partilhar seus conhecimentos sobre como ele próprio diz: “ser Warao” e responder as perguntas. Além de tudo, assim como eles chamaram uma das pesquisadoras: *maraisa*², passamos a considerar a ele e sua família como queridos amigos.

Para a realização da etnografia, buscou-se explicar os objetivos da pesquisa e também a respeito da observação, anotações, fotografias, entrevistas e áudios, quando eram realizados. Foram aplicados Termos de Consentimento Livre Esclarecido, a fim de obter o livre consentimento e autorização dos participantes e/ou responsáveis pelos participantes da pesquisa. Sendo de suma importância prezar pelo respeito às normas éticas da pesquisa e especialmente o respeito pelos sujeitos.

No diário de campo, tudo visto e ouvido durante o tempo partilhado com os Warao foi anotado, este foi um instrumento importante para o registro das experiências, relatos e falas da vida cotidiana, o que possibilitou a sistematização de dados das observações diretas em campo que vieram a conduzir a pesquisa (Rocha; Eckert, 2008).

Ao estar junto às crianças, percebeu-se que elas gostavam de desenhar, sendo assim algumas vezes utilizou-se o desenho como um modo de entender um pouco sobre sua realidade, maneira de pensar, vivências e gostos, bem como um meio de comunicação, já que para as crianças algumas vezes se fazia difícil expressar-se através de palavras. No decorrer do artigo são apresentadas algumas imagens, provenientes de encontros com os Warao, realizados durante visitas à Comunidade, as imagens de 2 à 6 são desenhos de brinquedos e brincadeiras tradicionais Warao, feitos por Óscar Calderón e as imagens de 7 à 9 são desenhos de crianças Warao.

Também foram realizadas entrevistas semiestruturadas e estas foram gravadas, o Cacique da Comunidade Prosperidade e Óscar Calderón foram os entrevistados. Além disso, foi realizada uma oficina junto às crianças na Comunidade Warao - Prosperidade, chamada de “*tarde de juegos*”, onde foram ensinados e vivenciados alguns dos jogos tradicionais Warao. O Cacique, Óscar e uma das pesquisadoras foram os mediadores dessa atividade.

Considerando tais aspectos, vê-se que apesar do surgimento de estudos acerca do povo indígena Warao, impulsionados pelo fluxo migratório deles para o Brasil, ainda

² Significa amiga íntima ou amiga próxima na língua Warao.

são poucas as pesquisas que abordam sobre a cultura lúdica desse povo. Por isso, é imprescindível conhecer a cultura lúdica indígena do povo Warao, tendo em vista a afirmação de identidade desses sujeitos, sendo essencial para a tradição, transmissão e valorização de sua cultura; além de poder perceber como as relações que perpassam pela cultura lúdica fazem parte do processo de socialização do povo Warao, e dessa forma, ajudar a romper com as barreiras do desconhecido e de uma visão etnocêntrica que muitas vezes ainda se faz presente em nossa sociedade.

DESENVOLVIMENTO

"*¿Cómo se llama eso en Warao?*"³: a língua e o jogo

No tempo em que estávamos no ônibus a caminho da comunidade, as crianças Warao começaram a fazer perguntas para ver quem sabia falar a língua Warao, elas faziam perguntas como: "*¿Como se dice agua en Warao?*" (como se diz água em Warao?); "*¿Como se dice casa en Warao?*" (como se diz casa em Warao?) ou perguntavam: "*¿Cómo se llama eso en Warao?*" (Como isso se chama em Warao?) enquanto apontavam ou tocavam na cadeira e até mesmo puxavam o cabelo do outro. Em resposta, alguns diziam "*iYo sé!*" (Eu sei!) e falavam o nome do que era pedido utilizando a língua Warao. Uma das crianças falou que o cabelo se chamava "*pelo*" na língua Warao, as outras rapidamente disseram que estava errado, em uma nova tentativa ele disse "*cabelo*", e então uma das meninas falou que também estava errado e disse a ele a palavra *cabelo* na língua Warao.

O relato apresenta o uso de três línguas: espanhol, Warao e português, o que com o tempo foi se tornando bem comum durante a comunicação com os Warao. A maioria dos indígenas que vivem na Comunidade Prosperidade utilizam as três línguas, dependendo do contexto em que se encontram. Percebeu-se que entre as crianças a língua que predomina é o espanhol, mas entendem e falam a língua Warao entre si algumas vezes e a utilizam mais quando estão junto a seus familiares; também há crianças que falam o "*portunhol*", uma mistura de espanhol com português, especialmente quando estão conversando com brasileiros.

Algumas vezes essa mescla entre as diferentes línguas gerava alguns reveses, principalmente enquanto estavam na escola. Na turma do 2º ano do Ensino

³ "Como isso se chama em Warao?" (tradução própria).

Fundamental em sala de aula percebeu-se que Enos, aluno Warao, teve contato com alguns meninos que estavam sentados na fileira a sua frente e assim como na de trás, porém teve dificuldade ao falar com eles, por usar algumas palavras em espanhol e não entender certas palavras que os colegas falavam em português. Em certo momento da aula Enos começou a contar os números em espanhol de 1 à 110 em voz alta, alguns alunos perceberam e apenas olharam para ele, mas um aluno que estava na fileira da frente virou para Enos e corrigiu a pronúncia dos números, dizendo que não era "*ciento ocho*", mas que o correto seria "cento e oito", Enos respondeu dizendo: "eu tô falando espanhol tu no entende" e o colega respondeu rapidamente: "entendo sim!" (Diário de campo, 17/05/2022).

Entre os adultos a língua Warao é mais presente, seus diálogos diários são predominantemente em Warao, porém com a presença de uma das pesquisadoras essa realidade mudava e o espanhol era utilizado para que ela pudesse entender e assim facilitar a comunicação, algumas vezes era como se fosse um jogo de troca de palavras, pois eles também utilizavam algumas palavras em português, durante as conversas em espanhol; outras vezes quando iam enviar uma mensagem para algum brasileiro, quando liam alguma informação ou quando queriam comprar alguma coisa, perguntavam como se dizia determinada palavra em português, assim como a pesquisadora também, frequentemente, perguntava como se dizia determinada palavra na língua Warao e até mesmo em espanhol, na tentativa de que lhe entendessem melhor.

É interessante notar que nesta brincadeira de perguntas e respostas entre as crianças, envolvendo seus conhecimentos da língua Warao revela uma necessidade de afirmação de sua língua nativa. Sendo essencial reconhecer que a língua, a cultura e a identidade estão diretamente conectadas e dialogam entre si, já que através da língua a cultura é estabelecida e propagada, assim como por meio dela se dão os processos de identificação (Coelho; Mesquita, 2013). Dessa forma, a brincadeira realizada também pode ser vista como um meio de afirmar sua cultura e identidade, dentro de um processo de aprendizagem social. O que pode ser atrelado a concepção de Brougére, de que: "A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura [...]. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente, para se adaptar a suas capacidades. As brincadeiras pressupõem uma aprendizagem social" (Brougére, 1997, p. 97-98).

Além disso, autores já trataram sobre a importância do lúdico e sua relação com a linguagem. De acordo com Brougére (2001), "Brincar é preciso, é por meio dele que as

crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social". Seguindo este pensamento, o brincar, para Rojas (2007) "[é] uma linguagem de interação que possibilita descobertas e conhecimentos sobre si mesma, sobre o outro, sobre o mundo que a rodeia". Segundo Huizinga (1993), a linguagem é decorrente do jogo, um jogo de palavras criado pelo ser humano como uma maneira de definir, distinguir, designar coisas, segundo ele "toda metáfora é jogo de palavras". Dessa maneira, o jogo pode ser considerado como uma linguagem, pois ele é constituído e realizado por meio dela, não se trata somente de uma linguagem, mas de linguagens no plural, pois é uma atividade que comumente utiliza: gestos, palavras, imagens, sons, sinais, movimentos, entre outros (Knoll, 2017).

Portanto, o jogo e a língua estão intrinsecamente ligados, já que o jogo pode ser visto como linguagem e a linguagem pode ser vista como jogo; por meio de seus modos de organização, são capazes de transmitir mensagens, partilhar conhecimentos, de unir pessoas e formar comunidades, ambos podem ser considerados como elementos importantes dentro do processo de socialização e da construção da identidade cultural de uma pessoa.

La cultura del juego Warao⁴

Ao buscar constantemente dialogar a respeito das práticas lúdicas com os indígenas venezuelanos Warao, verificou-se que para se referir tanto a brincadeira, quanto ao jogo, eles utilizam o termo *juego*. Acredita-se que utilizam mais esse termo por conta da similaridade com as palavras, *juguetejar* que em espanhol significa brincar e da palavra *juguete* que significa brinquedo, desse modo, o jogo normalmente é entendido como sinônimo de brincadeira e brinquedo.

No entanto, Lima e Santos (2012) discorrem sobre a importância de defender as especificidades desses três elementos:

Podemos definir, inicialmente, que a brincadeira configura-se como ação lúdica que possui regras implícitas, as quais são criadas pelos participantes antes ou no decorrer da atividade. Caracteriza-se essencialmente pelo predomínio da imaginação sobre as regras (...). Já o jogo é uma evolução da brincadeira, constituindo uma ação lúdica, mas que exige a existência prévia de regras explícitas que predominam sobre a imaginação. O brinquedo, por sua vez, objeto fomentador da ludicidade, gera as situações lúdicas que se apoiam em valores como, entre outros, a liberdade, a não produtividade e a imprevisibilidade, o processo, a criação, a imaginação e a relação com o contexto sociocultural (...). Constitui, ainda, elemento histórico criado de valores políticos, econômicos e culturais, os quais se

⁴ A cultura do jogo Warao (tradução própria).

alteram e evoluem acompanhando as mudanças sociais (Lima; Santos, 2012, p. 66).

Segundo Lima (2008), os jogos e brincadeiras, de acordo com a Teoria Histórico-Cultural, são atividades lúdicas que possuem graus de complexidade diferentes, porém essas atividades junto aos brinquedos representam elementos culturais capazes de favorecer as relações sociais, e dessa maneira, impulsionam o processo de formação dos sujeitos. Posto isso, a palavra jogo será utilizada aqui para tratar das práticas lúdicas tradicionais do povo Warao.

Inicialmente, ao ingressar no ambiente escolar, o qual as crianças Warao fazem parte, presenciou-se uma atividade que foi fundamental dentro do que buscava-se estudar, pois através da observação-participante pôde-se conhecer mais a respeito da cultura dos jogos tradicionais do povo Warao e refletir sobre a relação das crianças Warao com os jogos tradicionais de seu povo; e já a partir daí foi possível enxergar caminhos dentro da pesquisa para poder dar início à mesma.

A UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância), através do projeto *Súper Panas*⁵, realizou uma oficina junto às crianças Warao, que estavam reunidas na biblioteca da escola. O tema da oficina foi: direito de brincar. Nas palavras da mediadora do projeto o objetivo ao trazer essa temática, foi o de “ajudar as crianças a relembrarem os jogos Warao e a valorizar sua cultura”, ao mesmo tempo o de tentar interferir na ideia proveniente da própria cultura Warao, como originariamente povos coletores, de que, desde cedo, as crianças Warao devem trabalhar na coleta, que na atual situação socioeconômica em que vivem significa sair com suas mães para “coletar” dinheiro nas ruas, realidade que segundo o ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente, deve ser modificada tendo em vista uma de suas principais diretrizes que é a afirmação de que a criança tem direito ao lazer e ao brincar (Diário de campo, 19/04/2022).

A partir da questão levantada pela mediadora a respeito da questão da coleta, acredita-se ser necessário discorrer a respeito dela, já que é uma atividade que faz parte da realidade das crianças, que são os principais sujeitos desta pesquisa. Além disso, quando estava na comunidade presenciou-se diversas vezes as mães com as crianças, em suas saídas e chegadas da coleta e da venda de artesanatos. Durante o trajeto para chegar à comunidade também se notava a presença delas nas ruas. A imagem 1 foi um desenho feito para uma festividade do dia das mães que ocorreu na comunidade.

⁵ A palavra “panas” é um termo comumente utilizado na Venezuela para referir-se a amigos.

Imagen 1 – Warao - Mãe e filho



Fonte: Acervo dos autores (2022).

Segundo a antropóloga Júlia Capdeville (2021, p. 175),

Por muito tempo, foi comum que as mulheres levassem suas crianças menores para realizar a atividade com elas, o que gerava ainda mais comoção aos doadores, que lhes doavam uma quantidade ainda maior. A atividade, segundo Ana, uma mulher Warao que conheci em Boa Vista, era um trabalho muito penoso, por conta do sol quente e dos perigos de estar na rua. Mas era um trabalho, assim como fazer e vender artesanato, que também fazia na companhia dos filhos menores, por ser ela a responsável pelo cuidado.

Ao compartilhar com conhecidos a respeito da pesquisa junto aos indígenas Warao, infelizmente ouviu-se alguns comentários carregados de etnocentrismo a respeito do que muitos erroneamente chamam de “mendigar”, falas que davam a entender que os indígenas venezuelanos estariam pedindo por não desejarem trabalhar.

Porém, por meio das pesquisas de diversos autores (Ávalos, 2002; Sørhaug, 2012), vê-se que esse pensamento é equivocado, já que o ato de pedir é considerado como:

Um exemplo da tentativa de reinventar a tradição para garantir sua forma de viver Warao nos espaços urbanos, foi a re-significação da tradição da “coleta”, baseada na prática da catação de moluscos, ostras, ou mesmo, na “coleta” de frutos, plantas, folhas, raízes e ervas nos biomas típicos de seus habitats que costuma ser realizada por mulheres e crianças no litoral venezuelano, que por sua vez foi transmutada para “coleta” de moedas, nas principais ruas e avenidas do centro urbano belenense (Paredes et al., 2019, p. 50-51).

De acordo com o parecer do antropólogo do Ministério Público Federal de Manaus, Pedro Moutinho (2017), a prática da coleta urbana é reconhecida como uma “estratégia adaptativa”, entretanto, não se trata de uma “atividade tradicional”. Desse modo, as mulheres saem com seus filhos não para “mendigar”, mas sim para coletar dinheiro como

um meio de garantir o sustento de suas famílias, como uma forma de trabalhar no ambiente urbano. Por iniciativa própria, as mulheres desempenham o papel de provedoras da família, já que seus maridos não conseguem ingressar no mercado de trabalho (ACNUR, 2021).

A UNICEF, tendo como referência generalizante, a perspectiva de que criança não trabalha promoveu o projeto, que integra os programas de educação e de proteção da criança e do adolescente, chamado de *Súper Panas* (Super Amigos), o qual oferece atividades recreativas, educativas e de apoio psicossocial às crianças e jovens indígenas venezuelanos da etnia Warao.

Nesta oficina do projeto, realizado com as crianças, um dos mediadores apresentou alguns jogos tradicionais Warao através de desenhos e depois incentivou as crianças a desenharem um jogo ou brincadeira Warao que eles gostassem. Enquanto as crianças pensavam, o mediador fazia diversas vezes a mesma pergunta: "*¿Qué juego te gusta?*" (Que jogo você gosta?). Percebeu-se que algumas crianças levaram certo tempo para começar a desenhar (...). Houve vários desenhos de bolas de futebol e de uma pessoa jogando futebol, chamados pelas crianças como *la pelota* (a bola) ou *fútbolito* (futebol). Um grupo de meninas decidiu fazer desenhos de um jogo que elas não sabiam o nome, os mediadores também não sabiam ao certo que jogo era aquele ou sobre a maneira de jogá-lo. E outras crianças pareciam imitar os desenhos que haviam sido apresentados pelo mediador (Diário de campo, 19/04/2022).

Ao ver que algumas crianças levavam mais tempo para fazer seus desenhos, considerou-se que talvez os jogos e brincadeiras apresentados pelo mediador não fossem os que elas realmente praticavam ou gostavam. Conversando com uma mediadora do projeto, ela contou que alguns dos jogos que eles costumam praticar são semelhantes aos que praticamos no Brasil, como o futebol; o que foi possível perceber pelos desenhos principalmente dos meninos. Ela ressaltou que parte das crianças nasceram no Brasil e aquelas que vieram da Venezuela ainda lembram de alguns jogos da sua cultura.

Após conhecer os jogos tradicionais Warao a partir dos mediadores do projeto, de outro modo, também pôde-se conhecê-los, mais profundamente, através da observação, diálogos, entrevistas, e vivências lúdicas com os próprios Warao durante a inserção na Comunidade Prosperidade.

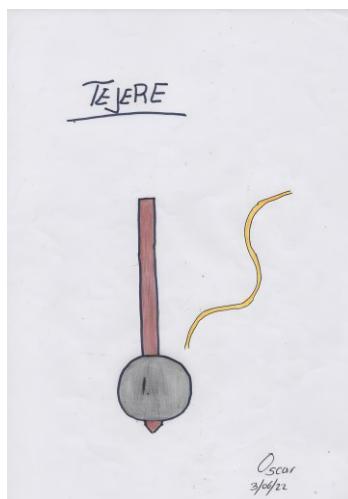
Depois de jogar com algumas meninas na área do meio da comunidade, em frente à casa do cacique, um homem Warao chamado Óscar veio e sentou-se próximo, fez algumas perguntas e começamos a conversar, explicou-se sobre o interesse pela cultura de seu povo, suas práticas, jogos, costumes etc., ele então começou a contar sobre como

era jogar (jogar) quando ele vivia nos campos da Venezuela (Diário de campo, 26/04/2022). Durante a tarde foi possível conversar e aprender bastante a respeito de alguns jogos que os Warao praticavam em suas comunidades na Venezuela.

Em outra visita, pediu-se a Óscar que desenhasse os brinquedos para que pudéssemos usá-los como um instrumento para mediar o diálogo com as crianças a respeito dos brinquedos e brincadeiras tradicionais durante uma atividade que seria realizada posteriormente na comunidade Warao. Óscar fez os desenhos e explicou um pouco mais sobre os jogos, que serão nomeados, respectivamente, em Warao – espanhol – português (Imagens 2, 3, 4, 5 e 6).

Tejere – Trompo – Pião

Imagen 2 – Tejere



Fonte: Acervo dos autores (2022).

O *tejere* é um brinquedo de madeira, feito com o caroço do buriti e um palito de madeira com uma ponta que atravessa o caroço. Para lançá-lo é preciso enrolar uma corda na parte superior do palito e puxá-la com força e técnica para fazê-lo girar, enquanto o brinquedo gira, produz um som característico. Geralmente o jogo é realizado entre dois jogadores que lançam seus peões dentro de um espaço demarcado para que girem, ganha quem consegue, com seu *tejere*, tirar o *tejere* do oponente do espaço que foi delimitado ou aquele cujo *tejere* ficou girando por mais tempo.

Jau natokokitane – Jalamecate – Cabo de guerra

Imagen 3 – Jau natokokitane

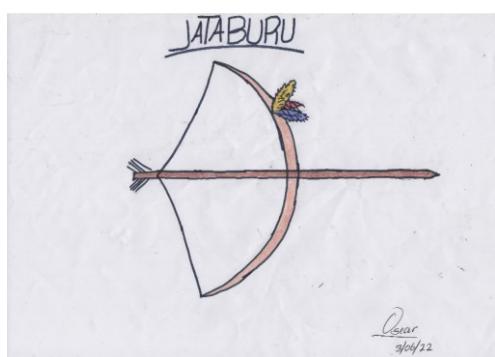


Fonte: Acervo dos autores (2022).

É um jogo entre dois grupos, posicionados em lados opostos puxando uma corda em uma disputa de força, nas comunidades Warao é comum as equipes serem divididas entre homens e mulheres, o objetivo do jogo é puxar o grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central demarcada.

Jataburu – Arco y flecha – Arco e flecha

Imagen 4 – Jataburu



Fonte: Acervo dos autores (2022).

O *jataburu* é um instrumento feito da madeira do buriti, tradicionalmente utilizado pelos indígenas Warao na caça de animais. Porém, também é utilizado para o jogo, que tem como objetivo principal, através do uso do arco, acertar a flecha no centro de um alvo posicionado a determinada distância. Aquele que conseguir acertar o centro do alvo ou mais próximo do centro, ganha o jogo.

Najakara – Juego de fuerza – Jogo de força

Imagen 5 – Najakara

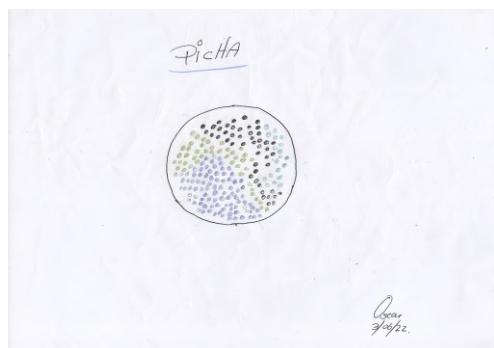


Fonte: Acervo dos autores (2022).

Considerado também como uma luta, *najakara* é um jogo de força em que os competidores se posicionam frente a frente protegidos por escudos feitos com a madeira do buriti. Com um dos pés posicionado a frente, fixado na parte de baixo do escudo, cada competidor, utilizando a força corporal com os braços, empurra seu escudo contra o escudo do oponente, buscando derrubá-lo e assim vencer a disputa.

Picha – Metra – Peteca/Bolinha de gude

Imagen 6 – Picha



Fonte: Acervo dos autores (2022).

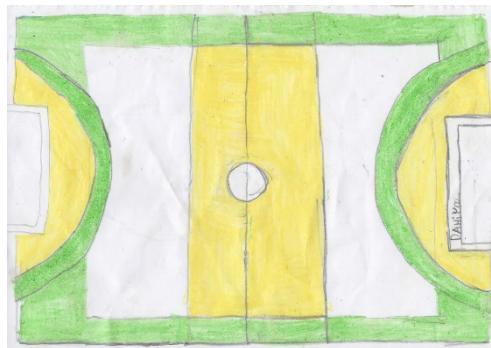
No jogo de peteca/bolinha de gude⁶, a quantidade de jogadores pode variar dependendo do número de crianças. Os jogadores colocam suas petecas dentro de um espaço delimitado no formato de um círculo e se posicionam a certa distância, o jogador deve lançar sua peteca de modo que ela role pelo chão para tocar uma ou mais petecas

⁶ Assim como este jogo pode ser conhecido por diferentes nomes, dependendo da região, também há variações nas regras e nas formas de jogar.

dos adversários, ao jogar e conseguir empurrar outras petecas para fora do círculo, essas serão suas. O jogo termina quando todas as petecas forem retiradas do círculo e o vencedor é aquele que conseguiu mais petecas.

Além desses jogos o *fútbolito* (futebol) é um jogo muito popular entre os indígenas Warao. O desenho a seguir foi feito por uma das crianças Warao durante um dos encontros, no tempo em que se esteve na comunidade.

Imagen 7 – Fútbolito



Fonte: Acervo dos autores (2022).

Perguntou-se a Óscar sobre dois outros jogos que nos foram apresentados por algumas meninas Warao, o matri e o crucifijo (crucifixo). Ele disse que acredita que esses jogos sejam venezuelanos e não tradicionalmente do povo Warao, perguntou-se também a outros indígenas Warao a respeito do jogo chamado *matri*, que diversas vezes se observou as crianças jogando na comunidade, porém os adultos e jovens não sabiam dizer se era um jogo venezuelano ou brasileiro.

O ***matri*** é composto por 4 pessoas, 2 contra 2. Uma dupla fica no meio e a outra dupla se divide, tomando certa distância, um participante na ponta direita e o outro na ponta esquerda. Um participante da dupla que está no meio deve usar uma bola para derrubar uma pequena torre de pedras (feita antes do início do jogo) que fica ao lado de um dos integrantes das pontas, aquele que joga a bola tem 3 tentativas para derrubar a torre de pedras; assim que consegue derrubá-la, o jogo começa. Os jogadores das pontas devem acertar a bola nos jogadores do meio, enquanto isso os jogadores do meio devem reconstruir a torre de pedras e desviar-se da bola. Se os jogadores das pontas acertam os dois jogadores do meio, eles vencem; se os jogadores do meio conseguem construir a torre de pedras, são os vencedores.

Não saber a origem desse jogo, parece algo irrelevante, porém remete ao que foi citado por Lucena (2021, p.56), "[...] percebemos que ao longo desse tempo em que os

Warao vivem no Brasil foram criando um processo contínuo de produção e reprodução dos materiais culturais, sem, no entanto, perder o seu estoque cultural".

Ao abordar sobre o caráter dinâmico da cultura, o antropólogo Roque Laraia (1993) explica que há dois tipos de mudança cultural, a mudança interna que provém da dinâmica do próprio sistema cultural de um povo; e a mudança que advém de causas externas, decorrente do contato de um sistema cultural com um outro, causando mudanças dentro de determinada cultura, este segundo tipo de mudança é comumente visto em grande parte da sociedade e é perceptível no sistema cultural do povo Warao no Brasil.

Óscar também falou sobre os *morichales* (buritis)⁷ que são uma espécie de palmeiras muito comuns nos campos da Venezuela, segundo ele, dela "se saca mucha cosa, para hacer comida, artesanía y juegos." (se tira muita coisa, para fazer comida, artesanato e jogos). Relatou que seu povo tinha o costume de ir à mata para buscar buriti, mas que aqui no Brasil não podem fazer isso, por conta de os terrenos serem propriedades de outras pessoas. Então, acabam deixando de lado algumas de suas práticas, as quais sentem falta. Ao final de nossa conversa ele disse: "nosotros no queremos olvidar la costumbre" (nós não queremos esquecer os costumes) (Diário de campo, 26/04/2022).

Em uma conversa com a mãe de duas crianças Warao que frequentam a escola, ela ressaltou a importância de se manter a cultura e os costumes de seu povo, contou que até os seus 12 anos de idade vivia na selva venezuelana e colhia elementos da natureza como: galhos, folhas e sementes e com eles começava a brincar. Também comentou que agora, parte da cultura está sendo deixada de lado e até mesmo não é conhecida pelas crianças que hoje vivem outra realidade (Diário de campo, 21/05/2022).

Como exemplo dessa nova realidade vivida pelas crianças Warao, em uma das atividades para desenhar, realizada na comunidade, quando perguntou-se a respeito das brincadeiras e jogos favoritos delas, um dos meninos fez este desenho e disse que esse era um dos jogos que ele mais gostava (Imagen 8). O que é uma evidência da mudança dentro das práticas lúdicas da nova geração, em que os jogos eletrônicos acabam por ocupar o espaço que antes pertencia aos jogos tradicionais.

⁷ O Buriti (*Mauritia Flexuosa*) é uma espécie de palmeira que pode alcançar entre 20 m e 35 m de altura. Também é chamada pelos povos indígenas de "árvore-da-vida" por ser totalmente aproveitada pelas comunidades.

Imagen 8 – Jogo no celular



Fonte: Acervo dos autores (2022).

Varotto e Silva (2004) afirmam que a indústria cultural causa mudanças na cultura lúdica das crianças, assim, os brinquedos industrializados tomam lugar dentro do universo infantil e direcionam as brincadeiras e a forma da criança se relacionar com o mundo. Segundo os autores, tendo em conta a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais na vida das crianças, os pais e a escola têm um papel importante no sentido de garantir a preservação dessas manifestações da cultura lúdica.

Dessa maneira, quando a mãe Warao ou os adultos indígenas Warao relatam que as brincadeiras e jogos tradicionais já não estão presentes na comunidade, também se deve levar em consideração se realmente as crianças Warao têm oportunidades e possibilidades de conhecer e vivenciar os jogos e brincadeiras tradicionais de seu povo.

Portanto, o fato de reviver os jogos tradicionais não se trata apenas de querer voltar ao passado, mas sim de reconhecer suas raízes e poder entender melhor o presente. Assim, o ato de ensinar/aprender e realizar os jogos tradicionais são meios de transmitir às crianças as tradições, valores e características de sua cultura, essas manifestações são provenientes da cultura popular que segundo Kishimoto (1993), assumem como características o anonimato, a tradicionalidade, a transmissão oral, a conservação e a mudança. E nessa perspectiva, possibilita a afirmação, a sobrevivência da cultura e a constituição de formas de convivência. Segundo o indígena Warao, Óscar Calderón:

Entonces hay otra cultura que es la cultura de los juegos, que hay varios tipos de cultura de juego que es najakara, el trompo, jalame cate, y todo eso pues, el arco y flecha, eso es nuestra cultura que nosotros de verdad que nosotros utilizaba, en Venezuela. Y bueno, creo que es muy importante el seguir recordando para que no olvide esa cultura, estando acá pero siempre pendiente la cultura de nosotros.⁸

⁸ Então há outra cultura que é a cultura dos jogos, que há vários tipos de cultura de jogo que é *najakara*, o pião, cabo de guerra, e tudo isso, o arco e flecha, isso é nossa cultura que a gente de verdade que a gente utilizava, na Venezuela. E bom, acredito que é muito importante seguir recordando para que não se esqueça essa cultura, estando aqui, mas sempre pendente da nossa cultura (tradução própria).

O desejo de preservar os aspectos de sua cultura se fez presente várias vezes enquanto se conversava com adultos indígenas Warao. Nesta fala em específico vê-se a preocupação de não esquecer a cultura presente nos jogos tradicionais praticados pelos Warao. A imagem a seguir, desenhada por uma criança Warao é reveladora desse conhecimento fronteiriço presente nas manifestações lúdicas, nele vemos a bandeira do Brasil, a bandeira da Venezuela, uma bola, a árvore do buriti, uma casa ou janoko (na língua Warao), que segundo os Warao, em suas comunidades originárias geralmente é construída com madeira extraída de árvores do buriti.

Imagen 9 – No Brasil, lembrando da Venezuela



Fonte: Acervo dos autores (2022).

Para o antropólogo Marcel Mauss (1974) é essencial considerar que cada povo possui suas próprias práticas habituais, que variam de acordo com cada sociedade, tendo a influência de elementos sociais, biológicos e psicológicos, e que para entender a razão de determinado gesto realizado por um indivíduo, faz-se necessário conhecer as tradições transmitidas a ele. O autor denominou as práticas mencionadas anteriormente, como técnicas corporais e declarou que estas devem ter um caráter tradicional e eficaz, afirmindo que: “não há técnica e tampouco transmissão se não há tradição. É nisso que o homem, sobretudo se distingue dos animais: pela transmissão de suas técnicas e muito provavelmente por sua transmissão oral” (Mauss, 1974, p. 217).

Entendendo a necessidade de preservar a cultura dos jogos tradicionais Warao, conversou-se com o Cacique e com Óscar para que organizássemos uma “*tarde de juegos*” (tarde de jogos) envolvendo as crianças Warao. Eles falararam um pouco mais sobre o brinquedo do *tejere* (pião) e sobre o arco e flecha, disseram que se conseguissem os materiais poderiam fazê-los para que fosse realizada a atividade na comunidade, relataram que é difícil ocorrer a prática desses jogos agora que estão no Brasil,

destacaram novamente que não possuíam os materiais nativos que tinham em seu país, porém que poderiam encontrar maneiras de adaptar (Diário de campo, 17/05/2022).

Ajudou-se com um arco e flecha e na busca do fruto do buriti, para que pudessem fazer os *tejeres* (piões). Consegiu-se a doação de um arco e flecha indígena que foi enviado do Sudeste do Pará e tentou-se conseguir o fruto do buriti no Mercado do Ver-o-Peso, no entanto, vários vendedores disseram que ainda não era o tempo de produção do fruto. De modo que, os poucos encontrados não estavam em bom estado para consumo, mas as sementes poderiam ser aproveitadas.

Levou-se as sementes do buriti para Óscar que junto ao Cacique, relataram que as *pepas* (caroços) do fruto buriti da Venezuela eram maiores, explicou-se sobre a dificuldade pra encontrar já que não estava no tempo de produção, eles entenderam e conseguiram utilizar alguns dos caroços para construir os *tejeres* (piões), acharam interessante o arco e flecha, que apesar de não ser feito com *los morichales* (árvores de buriti) iria ser de grande ajuda para poder ensinar as crianças. Ainda que faltassem os materiais nativos, esses foram os meios encontrados de adaptá-los para poder realizar a atividade cultural, levando isso em consideração, entende-se que

A reconfiguração de sua cultura, não significa se submeter-se a subalternização, mas a capacidade de transgredir as fronteiras culturais sem para isso tenha que abrir mão de suas práticas tradicionais, mas de incorporar novas práticas em nome de uma identidade transterritorial, que pode ser de caráter transitório, para poder sobreviver em terras estrangeiras (Paredes et al., 2019, p. 61-62).

O fato de transgredir fronteiras ao aceitar que novos elementos façam parte dos seus jogos, é uma expressão da dinamicidade cultural, pois já que a cultura é um resultado das interações sociais, cada cultura sempre está em contínua mudança, o que não é diferente para a cultura venezuelana indígena Warao. Assim, os processos de socialização dos Warao estão diretamente ligados acultura desse povo, e vice-versa.

"Pequeño encuentro"⁹ na Comunidade Prosperidade

A respeito da sobrevivência de um povo e de sua cultura, Nikic (1986) destaca que a cultura lúdica pode ligar gerações, pois tem a capacidade de transmitir de modo espontâneo os valores de um povo, por meio de elementos da tradição lúdica que são importantes para sua continuidade e identidade cultural e, consequentemente, para sua

⁹ Pequeno encontro (tradução própria).

sobrevivência: “Não se pode escrever uma história dos povos sem uma história do jogo” (Kishimoto, 1993, p. 29).

Compreendendo a cultura lúdica como um conjunto de costumes, tradições e rotinas lúdicas preservadas ou ressignificadas, que influem no modo com que determinado grupo pensa, age e se expressa (Nikic, 1986); este tópico abordará sobre um *pequeño encuentro*, em que houve a realização de jogos tradicionais na Comunidade Prosperidade, onde viu-se os importantes elementos da cultura lúdica e aspectos significativos no processo de socialização nesta comunidade Warao.

Finalmente foi possível realizar a tarde de jogos tradicionais Warao. Houve algumas dificuldades, ao buscar organizar as atividades e principalmente as crianças, mas ao fim foi uma experiência ímpar. Vivenciou-se os jogos: *tejere, picha, jau natokokitane e jataburu* (pião, peteca, cabo de guerra e arco e flecha) e, como não tínhamos os troncos de buriti, apenas ouvimos a respeito do jogo da *najakara*. Óscar, o cacique e uma das pesquisadoras, foram os mediadores das atividades junto às crianças Warao.

A primeira brincadeira vivenciada foi o *tejere*, conhecido como pião. A surpresa foi ver que os jovens e adultos estavam mais interessados em brincar do que as próprias crianças, pois haviam adultos entusiasmados perguntando aos outros que estavam sentados na frente de suas casas: “lembra disso?”, apontando para o brinquedo. Óscar contou que a maioria das crianças nunca havia brincado com *tejere*, já os adultos e alguns dos jovens que viveram mais tempo nas comunidades da Venezuela sim sabiam como fazer o pião “*bailar*” (girar), mas que já fazia tempo não brincavam.

Inicialmente, as crianças não queriam brincar, apenas observavam os mais velhos, algumas disseram que era chato, por não saberem a técnica para fazer o *tejere* girar, outros pareciam estar acanhados e com vergonha de tentar jogar e acabar errando. A respeito disso, Óscar relatou:

Y bueno, estamos acá en Brasil buscando mejoras para la familia y aquí verdad que muchos niños han crecido, han nacido aquí, no tienen conocimiento de verdad lo que se utilizaba allí en Venezuela, en verdad que aquella vez tuvo un pequeño encuentro entre... *tejere*, muchos no conocían, muchos le hacía difícil y no comprendían ese juego y creo que es muy interesante de realizar ese tipo de actividad para que también ellos vean y empiecen a realizar ese ejercicio voluntariamente ellos también, y saber participar muy importante, porque el juego en verdad es muy importante¹⁰

¹⁰ E bom, estamos aqui no Brasil buscando melhorias para a família e aqui, na verdade que muitas crianças tem crescido, tem nascido aqui, não tem conhecimento de verdade do que se utilizava ali na Venezuela, na verdade que aquela vez teve um pequeno encontro entre... *tejere*, muitos não conheciam, para muitos era difícil e não entendiam esse jogo e acredito que é muito interessante de realizar esse tipo de

Então as incentivamos a experimentar e se não conseguissem estaria tudo bem, a pesquisadora mesmo tentou várias vezes e não conseguiu, pediu que Óscar pudesse ajudar as crianças demonstrando e auxiliando de perto aquelas que finalmente aceitaram participar. Percebeu-se em algumas delas o olhar de quem está descobrindo algo novo, em outras se via a vergonha de errar indo embora, dando lugar para a insistência de poder aprender. Um dos meninos, chamado Koti, conseguiu fazer o *tejere* rodar várias vezes e também começou a ensinar a pesquisadora e às outras crianças. Foi um momento de aprendizado e socialização tanto entre elas mesmas, quanto com os mais velhos, assim como foi uma oportunidade dos adultos de recordarem do prazer que é brincar.

Durante o jogo do cabo de guerra várias pessoas da comunidade estavam torcendo, as crianças mesmo se dividiram em uma equipe de meninas e outra equipe de meninos, Óscar era o mediador do jogo, a primeira partida quem venceu foram as meninas, elas se abraçaram e comemoraram com alegria. Adultos que assistiam se aproximaram, alguns davam dicas e incentivavam a equipe dos meninos para que ganhassem a segunda partida, percebeu-se algumas pessoas chamando outras para assistir ao jogo, pessoas com o celular na mão para gravar a competição. Foi uma diversão não só para as crianças, mas para as famílias; foi o momento mais emocionante e de maior participação da nossa tarde de jogos.

Algo que chamou a atenção, foi a participação de um menino brasileiro, durante a tarde de jogos, ele era um vizinho que ao ver que os jogos estavam acontecendo se aproximou e perguntou se podia participar e dissemos que sim. Em alguns momentos ele parecia mais interessado em ouvir e aprender sobre os jogos do que as próprias crianças Warao. Ele vivenciou todos os jogos junto às crianças Warao, fez perguntas, mostrava interesse e entusiasmo ao aprender alguns dos jogos que para ele eram desconhecidos, durante a prática do *tejere* vi Koti tentando ensinar algumas técnicas para ele e durante a vivência do arco e flecha, mesmo não sabendo muito bem como posicionar o arco, ele se aproximou para ajudar a Koti (Diário de campo, 04/06/2022).

Ao falar sobre o nosso pequeno encontro, na tarde de jogos, Óscar se mostrou contente e sugeriu que a cultura dos jogos tradicionais poderia ser compartilhada com os brasileiros, através de atividades como a que foi realizada na comunidade. Ele disse:

atividade para que também eles vejam e começem a realizar esse exercício voluntariamente eles também, e saber participar é muito importante, porque o jogo na verdade é muito importante (...) (tradução própria).

*"Puede que haiga un encuentro extranjeros, nosotros venezolanos Waraos y brasileiros también pueden, quizás un día podemos reencontrarnos y realizar ese tipo de cultura"*¹¹.

Ao participar da atividade, alguns dos indígenas Warao jovens, adultos e mais velhos puderam recordar com alegria das práticas que realizavam em suas comunidades na Venezuela, como se aquele fosse um momento nostálgico e ao mesmo tempo prazeroso para eles (Diário de campo, 04/06/2022). Além disso, a tarde de jogos tradicionais Warao, realizada na comunidade, foi um momento importante para a socialização entre os adultos, aqueles que possuem um conhecimento maior da cultura dos jogos tradicionais Warao, e as crianças, que estão conhecendo os elementos culturais de sua comunidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o que foi apresentado, é primordial conhecer a cultura lúdica Warao, apresentada em parte nesta pesquisa através da descrição de jogos tradicionais praticados pelos povos indígenas das comunidades Warao da Venezuela, partilhados por indígenas Warao da Comunidade Prosperidade, como uma forma de relembrar e preservar as práticas desse povo que atualmente vive no Brasil.

Sendo assim, é importante que as famílias da comunidade Warao, busquem oportunidades de possibilitar o aprendizado e as vivências das brincadeiras e jogos tradicionais, na constituição de interações lúdicas do ensinar/aprender entre crianças e adultos, sobre valores e características do povo indígena Warao. E dessa maneira, ajudar na afirmação e sobrevivência da identidade de seu povo.

Compreendendo-se o jogo como uma linguagem universal, as experiências compartilhadas nesse estudo foram significativas no intuito de reconhecer o lúdico como uma forma de linguagem, tão antiga quanto a língua nativa de um povo, capaz de unir pessoas, preservar costumes e tradições. Manifestando-se, assim, a importância da cultura lúdica, para os processos de socialização no ambiente escolar e na comunidade.

À vista disso, deve-se considerar a brincadeira e o jogo, como elementos que fazem parte da construção do ser humano, capaz de transgredir fronteiras e mostrar o caráter dinâmico da cultura, que se dá através das diversas interações sociais. Além disso, percebe-se que as práticas lúdicas são atividades capazes de proporcionar felicidade e prazer para aqueles que as vivenciam, sendo importantes não só para o

¹¹ Pode ser que haja um encontro, estrangeiros, nós venezolanos Warao e brasileiros também podem, talvez um dia podemos nos reencontrar e realizar esse tipo de cultura (tradução própria).

desenvolvimento totalizante (social, mas também emocional, físico e cognitivo) das pessoas como sujeitos sociais.

Ao identificar os diversos conceitos e significados presentes na cultura lúdica desse povo, especialmente através dos jogos tradicionais Warao, o estudo evidenciou que tais práticas são importantes para o conhecimento, valorização, transmissão da cultura e preservação de costumes e tradições que fazem parte da identidade dos indígenas Warao.

Antes de tudo, precisamos ver o povo indígena venezuelano Warao mais além daqueles que estendem as mãos para pedir ajuda, e sim como aqueles que nos oferecem as mãos cheias de diversidade, cultura e aprendizado. Temos a necessidade de reconhecer e valorizar o lúdico como integrante essencial, capaz de ajudar na inclusão e no respeito sincero pela cultura e sociedade do outro, dentro do processo de “dar e receber” que é o viver em sociedade.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Joelma Cristina Parente Monteiro. **Protocolo de consulta prévia do Povo Warao em Belém/PA**. (Org.). Belém: EDUEPA, 2020. Disponível em: <https://rca.org.br/wp-content/uploads/2020/07/2020-Protocolo-de-Consulta-Warao.pdf>. Acesso em: 08 fev. 2021.
- ACNUR. **Perfil de Indígenas Venezuelanos Warao no Estado do Pará**, julho de 2020. Disponível em: <https://www.acnur.org/portugues/wp-content/uploads/2020/07/ACNUR-Brasil-Perfil-de-Ind%C3%ADgenas-Venezuelanos-Warao-no-Estado-do-Par%C3%A1-Julho-2020-FINAL-1.pdf>. Acesso em: 08 fev. 2021.
- ACNUR. **Os Warao no Brasil**: contribuições da antropologia para a proteção de indígenas refugiados e migrantes, 2021. Disponível em: <https://www.acnur.org/portugues/wp-content/uploads/2021/04/WEB-Os-Warao-no-Brasil.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2022.
- ÁVALOS, Julio. **Derechos y cultura indígena**: Guayana siglo XXI. Exploración sobre el caso del Pueblo Warao. Universidad Católica Andrés Bello-Guayana, 2002.
- BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.
- BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. Trad. Gisela Wajskop. 4 ed. São Paulo, Cortez, 2001.
- CAPDEVILLE, Júlia. **Llegar, estar y salir**: da Venezuela ao Brasil. 2021. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Brasília, Brasília, 2021.

COELHO, Lidiane Pereira; MESQUITA, Diana Pereira Coelho de. Língua, cultura e identidade: conceitos intrínsecos e interdependentes. **Entre Letras**, Araguaína/TO, v. 4, n. 1, p. 24-34, jan./jul. 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KNOLL, Graziela Frainer. O jogo como agir de linguagem: da ludicidade à construção de valores sociais. **Nonada: Letras em Revista**, Porto Alegre, vol. 1, n. 28, p. 77-92, mai. 2017.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1993.

LIMA, José Milton de. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura acadêmica: Universidade Estadual Paulista, 2008.

LIMA, José Milton de; APARECIDA, Larissa. Brinquedo: elemento cultural e promotor de humanização. **Teoria e Prática da Educação**, v. 14, n. 1, p. 65-78, jan. 2012.

LUCENA, Jamerson Bezerra. **Estamos llegando amigo**: um estudo de caso sobre mobilidade, solidariedade e fluxos culturais por um grupo indígena Warao em João Pessoa. 2021. TCC (Graduação) Curso de Ciências Sociais, Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal da Paraíba, Paraíba, 2021.

MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de. A abordagem etnográfica na investigação científica. In: MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de; CASTRO, Paula Almeida de. (Orgs.). **Etnografia e educação**: conceitos e usos. Campina Grande: EDUEPB, 201, p. 49-83.

MAUSS, Marcel. As técnicas corporais. In: MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. Trad. Mauro W. B. de Almeida. São Paulo, EPU/EDUSP, 1974.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2000.

MOUTINHO, Pedro. **Parecer técnico Nº 10/2017 – SP/MANAUS/SEAP**. Ministério Público Federal (MPF), 2017.

NIKIC, Jadranka. Traditional Games in the Kindergarten. In: IVIC, Ivan; MARJANOVIC, Aleksandra. (Eds.). **Traditional games and children of today**. Belgrade: OMEP, 1986. p. 133-137.

PAREDES, Jesus Desiderio Nunez et al. Educação escolar indígena Warao: práticas e desafios de uma pedagogia decolonial na Amazônia paraense. **Caderno 4 campos**. Nº 2, 2019, p. 49-71.

QUEIROZ, Danielle Teixeira et al. Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos e aplicações na área da saúde. **Revista Enfermagem UERJ**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, p. 276-283, 2007.

ROCHA, Ana Luiza Carvalho da; ECKERT, Cornelia. Etnografia: saberes e práticas. In: PINTO, Céli Regina Jardim; GUAZZELLI, César Augusto Barcellos. (Org.). **Ciências Humanas: pesquisa e método**. Porto Alegre: Editora da Universidade, 2008.

ROJAS, Jucimara. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança. Campo Grande: UFMS, 2007.

SILVA, Sidney da; TORELLY, Marcelo (organizadores). **Diagnóstico e avaliação da migração indígena da Venezuela para Manaus, Amazonas**. Brasília: Organização Internacional para as Migrações (OIM), Agência das Nações Unidas para as Migrações, 2018.

SIMMEL, Georg. A sociabilidade. Exemplo de sociologia pura ou formal. In: **Questões fundamentais da sociologia**: sujeito e sociedade. Tradução de Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

SØRHAUG, Christian. **Holding House in Crazy Waters**: An exploration of householding practices among the Warao, Orinoco Delta, Venezuela. 2012. Tese (Doutorado em Antropologia) Faculdade de Ciências Sociais, Universidade de Oslo, Oslo, 2012.

VALADARES, Licia. "Os dez mandamentos da observação participante" (Resenha de FOOTE WHYTE, William. Sociedade de Esquina: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada). **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 22, n. 63, p. 153-155, 2007.

VAROTTO, Mirte Adriane; SILVA, Mauricio Roberto da. Brinquedo e indústria cultural: sentidos e significados atribuídos pelas crianças. In: **Motrivivência**. Ano XVI n. 23, p. 169-190, 2004.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Obras Escogidas**, Tomo III. Madrid: Editora Visor, 1995.

NOTAS

TÍTULO DA OBRA

JOGOS TRADICIONAIS WARAO: UM ESTUDO ETHNOGRÁFICO JUNTO A INDÍGENAS VENEZUELANOS EM OUTEIRO, BELÉM-PA

Traditional Warao games: an ethnographic study with indigenous Venezuelans in Outeiro, Belém -PA

Karem Rafaela Rocha Ribeiro

Especialista em Ludicidade Aplicada em Educação
Universidade Federal do Pará

Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa
Lazer e Ludicidade (MOÇARAI)
Belém, Brasil

karem19sud@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0000-1935-1458>

Lucília da Silva Matos

Doutora em Ciências Sociais
Professora Associada 3

Universidade Federal do Pará
Instituto de Ciências da Educação
Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa
Lazer e Ludicidade (MOÇARAI)
Belém, Brasil

luciliasmatos@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0003-1403-3009>

Renan Santos Furtado

Doutor em Educação
Professor D III-1

Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará
Membro do Centro Avançado de Estudos
em Educação e Educação Física (CAÊ)

Belém, Brasil

renanfurtado@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-7871-2030>

ENDEREÇO DE CORRESPONDÊNCIA DO PRINCIPAL AUTOR

Passagem Natalina, 177, CEP 66645-503., Belém, PA, Brasil.

AGRADECIMENTOS

Aos indígenas Warao que participaram da pesquisa e se dispuseram a compartilhar seus conhecimentos e saberes.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Concepção e elaboração do manuscrito: K.R.R. Ribeiro, L. S. Matos.

Coleta de dados: K.R.R. Ribeiro, L. S. Matos.

Análise de dados: K.R.R. Ribeiro, L. S. Matos.

Discussão dos resultados: K.R.R. Ribeiro, L. S. Matos. R. S. Furtado.

Revisão e aprovação: K.R.R. Ribeiro, L. S. Matos, R. S. Furtado.

CONJUNTO DE DADOS DE PESQUISA

O conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo não está disponível publicamente.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Não se aplica. Trata-se de uma etnografia, houve a permissão dos participantes da pesquisa e dos responsáveis pelas crianças, mediante a assinatura de Termos de Consentimento Livre e Esclarecido e os nomes verídicos das crianças envolvidas não aparecem na pesquisa.

CONFLITO DE INTERESSES

Não se aplica.

LICENÇA DE USO – uso exclusivo da revista

Os autores cedem à Zero-a-Seis os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a Licença Creative Commons Attribution (CC BY) 4.0 International. Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

PUBLISHER – uso exclusivo da revista

Universidade Federal de Santa Catarina. Núcleo de Estudos e Pesquisas da Educação na Pequena Infância - NUPEIN/CED/UFSC. Publicação no Portal de Periódicos UFSC. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES – uso exclusivo da revista Márcia Buss-Simão**HISTÓRICO – uso exclusivo da revista**

Recebido em: 24-07-2024 – Aprovado em: 01-11-2024