

JOGO DA ONÇA

Coleção
Jogos de Tabuleiro



**CIDADE DE
SÃO PAULO**
EDUCAÇÃO

Prefeitura da Cidade de São Paulo

Bruno Covas

Prefeito

Secretaria Municipal de Educação

Bruno Caetano

Secretário Municipal de Educação

Minéa Paschoaleto Fratelli

Secretária Adjunta de Educação

Pedro Rubez Jeha

Chefe de Gabinete

Secretaria Municipal de Educação de São Paulo

Jogos de Tabuleiro
JOGO DA ONÇA

São Paulo | 2020

COORDENADORIA DOS CEUs – COCEU

Maria de Fátima de Brum Cavalheiro - Coordenadora

EQUIPE TÉCNICA

Francisco Wilton Duarte de Matos

Lilian Tavares Dias

Marcos Renato Cezar

Paula Leocádia Pinheiro Custódio

Roberta Guasti de Paula e Silva Claussen

Valdecir da Silva

Valdirene Pires Floriano

EQUIPE DE COORDENAÇÃO E ELABORAÇÃO

COORDENAÇÃO GERAL

Elayne Fernandes Pinheiro

Marcos Renato Cezar

ELABORAÇÃO DE TEXTOS

Adriano Veríssimo (Karáf Poty)

Égnon Viana

Juliana Lopes de Souza Teixeira

Lisio Mirim

Marcos Renato Cezar

Marcele Garcia Guerra

Maurício Caetano dos Santos

RELATOS DE PRÁTICA

Alessandra de Oliveira Freitas

Juliana Lopes de Souza Teixeira

Márcia Cristiane Teixeira Pinto

ASSESSORIA TÉCNICA DO PROGRAMA JOGOS DE TABULEIRO

Felipe Herman Ferreira Van Riemsdijk

Jefferson Pelikian

Liliane Pereira Braga

Marcele Garcia Guerra

REVISÃO TEXTUAL

Roberta Cristina Torres da Silva

REVISÃO TÉCNICA

Marcos Renato Cezar

PROJETO EDITORIAL

CENTRO DE MULTIMÉDIOS

Magaly Ivanov - Coordenadora

NÚCLEO DE CRIAÇÃO E ARTE

Ana Rita da Costa - Direção de Arte

Angélica Dadario

Cassiana Paula Cominato - Projeto Gráfico e Ilustração

Fenanda Gomes Pacelli

Simone Porfirio Mascarenhas - Editoração e Ilustração



Qualquer parte desta publicação poderá ser compartilhada (cópia e redistribuição do material em qualquer suporte ou formato) e adaptada (remix, transformação e criação a partir do material para fins não comerciais), desde que seja atribuído crédito apropriadamente, indicando quais mudanças foram feitas na obra. Direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais podem limitar o uso do material, pois necessitam de autorizações para o uso pretendido.

A Secretaria Municipal de Educação de São Paulo recorre a diversos meios para localizar os detentores de direitos autorais a fim de solicitar autorização para publicação de conteúdo intelectual de terceiros, de forma a cumprir a legislação vigente. Caso tenha ocorrido equívoco ou inadequação na atribuição de autoria de alguma obra citada neste documento, a SME se compromete a publicar as devidas alterações tão logo seja possível.

Disponível também em: <educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br>

Consulte o acervo fotográfico disponível no Memorial da Educação Municipal da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.

educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/Memorial-da-Educacao-Municipal

Tel.: 11 5080-7301 e-mail: smecopedmemorialeducacao@sme.prefeitura.sp.gov.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados.

Jogo da onça. [livro digital] – São Paulo : SME / COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 2).

130 p. : il.

Livro digital

Formato PDF

Bibliografia

ISBN: 978-65-88021-05-7 (Coleção Jogos de Tabuleiro)

ISBN: 978-65-88021-09-5 (vol. 2)

1. Jogos de tabuleiro. 2. Jogos na Educação. I. Título. II. Coleção.

CDD 794

Código da Memória Documental: SME167/2020

Elaborado por Patrícia Martins da Silva Rede – CRB-8/5877

Prezados Educadores

Com grande alegria e entusiasmo, entrego à Rede Municipal de Ensino de São Paulo essa coleção de livros que, mais do que ensinar a jogar, apresenta uma proposta de educação que agrega conhecimentos culturais e filosóficos de outras regiões e povos. Essa “visão de mundo” é o resultado que buscamos nas salas de aula. Até porque, no Brasil e mais especificamente em São Paulo, essas “culturas representadas” estão ao nosso lado, nas ruas, lojas e escolas.

O Programa Jogos de Tabuleiro, da Secretaria Municipal de Educação, aproxima as pessoas com uma eficácia merecedora de elogios. Após uma valorosa aula de Mancala Awelé, os estudantes compreendem a necessidade de se repartir o alimento, em que a vitória a todo e qualquer custo é substituída pelo “comer” e “dar de comer”, termos utilizados no próprio jogo. Nas vivências com o Jogo da Onça e as brincadeiras indígenas, nossas crianças aprendem que lutar pela sobrevivência implica em uma ação conjunta, coletiva, em que meros cachorros tornam-se fortes para resistir aos ataques de uma onça. No Xadrez, a força de um avanço ordenado de Peões, que pode ocasionar uma valorosa promoção à Dama, demonstra que até os excluídos têm vez, quando uma nação democrática proporciona condições favoráveis. E nos ensinamentos filosóficos da cultura oriental, representados no Jogo de Go, a visão da ocupação territorial comprova a necessidade de um planejamento que possibilite construir uma estrutura organizada, utilizando-se de estratégias muito bem elaboradas.

E nos quatro jogos em comum, aprendemos muito, sobretudo, sobre a história do povo brasileiro, com suas origens migrantes e imigrantes, de muita luta, suor, trabalho e, acima de tudo, construtora de uma sociedade multicultural e inclusiva. Pelo menos essa é a tarefa que, apesar de não ser fácil, a educação vislumbra para a geração que se apresenta.

Deixo a todos vocês, prezados educadores, os estudos a serem realizados com essa coleção e um fraterno abraço, com a certeza de que a Secretaria Municipal de Educação da Cidade de São Paulo caminhará sempre em busca da qualidade pedagógica que todos almejamos.

Bruno Caetano

Secretaria Municipal de Educação



SUMÁRIO

Introdução	7
25 anos de comprometimento	17
Prefácio	19
A Rede Municipal de Ensino de São Paulo: espaço da diversidade	23
O lugar das culturas indígenas na Educação Escolar	29
PEJU PAVĚ NHANGA AGUÃ (Venham todos brincar!)	37
O Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas: professores e professoras como agentes da mudança de cultura e paradigma da temática indígena na Rede Municipal de Ensino de São Paulo	43



A história do Jogo da Onça nas Culturas Indígenas	55
O Jogo da Onça.....	67
Aprenda a Jogar: Regras básicas.....	69
O Jogo da Onça e a Internet	87
Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas	89
Brincadeiras Indígenas	99
Experiências com o Joga da Onça na Rede Municipal de Ensino de São Paulo	109
EMEF Jardim das Laranjeiras	111
EMEF Dr. José Augusto Cesar Salgado.....	117
EMEF Milton Ferreira de Albuquerque	121
Referências.....	126



Introdução

A Secretaria Municipal de Educação - SME publica quatro volumes que descrevem o Programa Jogos de Tabuleiro, com a proposta de ser muito mais que a divulgação dos trabalhos realizados na Rede Municipal de Ensino - RME com tais jogos, ultrapassando também o objetivo de ensinar os jogos aos educadores e educandos que ainda não tiveram a oportunidade de realizar as formações, pois não é apenas uma referência didática. É uma tentativa de dimensionar o quanto uma ideia inovadora cresceu e tornou-se uma grande ação na maior Rede Municipal de Ensino do Brasil. E antes que a presente leitura realize a imersão na especificidade desse livro, o convite é para conhecer um pouquinho da história contada por um levantamento histórico entre publicações, comunicados, portarias e crianças. Sim, muitas crianças - embora a maioria delas, atualmente, já são adultas.

Iniciamos com o Xadrez no Comunicado nº 741, de 6 de setembro de 1994, que divulgava a realização

do curso optativo “Fundamentos do Xadrez”, oferecido exclusivamente a professores da Rede Municipal de Ensino. Organizado pela Superintendência Municipal de Educação, representada pela Diretoria de Orientação Técnica por meio do Núcleo de Ação Cultural Integrada da Secretaria Municipal de Educação, em parceria com a Federação Paulista de Xadrez, o curso oportunizava a 40 professores (uma turma), criteriosamente divididos entre as 11 DREMs¹. Na inscrição, o professor precisava apresentar um memorando expedido pelo Diretor da Unidade Educacional contendo os dados pessoais autorizando-o a participar do curso.

Passados os anos, o Comunicado nº 412, de 20 de maio de 2019, divulgava a realização do Curso “Iniciação ao Jogo de Go – tabuleiro 9x9”, organizado pela Coordenação dos Centros Educacionais Unificados - COCEU, da SME, envolvendo as 13 DREs², que encaminham turmas próprias, discriminando os horários de abertura dos links de inscrição, que os interessados devem acessar.



1 As atuais 13 Diretorias Regionais de Educação - DREs eram divididas em apenas 11 Diretorias Regionais de Ensino Municipal - DREMs. Por isso, é difícil fazer um paralelo setorial entre elas, já que parte de algumas DREs eram divididas em outras DREMs. Ainda assim, para facilitar a localização de cada uma, apresentamos uma “aproximação” entre as DREMs e DREs: DREM-01: DREs Santo Amaro e Ipiranga; DREM-02: DRE Jaçanã/Tremembé; DREM-03: DRE Freguesia/Brasilândia; DREM-04: DREs Butantã e Pirituba/Jaraguá; DREM-05: DRE Campo Limpo; DREM-06: DREs Capela do Socorro e Santo Amaro; DREM-07: DRE Penha; DREM-08: DREs Ipiranga e São Mateus; DREM-09: DREs Itaquera e São Mateus; DREM-10: DREs Penha e São Miguel; DREM-11: DRE Guaianases.

2 Em 2019, as 13 Diretorias Regionais de Educação são: Butantã, Campo Limpo, Capela do Socorro, Freguesia/Brasilândia, Guaianases, Ipiranga, Itaquera, Jaçanã/Tremembé, São Miguel Paulista, Penha, Pirituba/Jaraguá, Santo Amaro e São Mateus.



Entre os dois Comunicados, são 25 anos de atuação dos professores com projetos envolvendo os Jogos de Tabuleiro como recurso pedagógico nas Unidades Educacionais da Prefeitura de São Paulo. Projetos que atingem números impressionantes, que respaldam a aposta feita duas décadas e meia atrás. E, além de números, é possível perceber também o quanto a Educação Integral pode ser propulsora do desenvolvimento do estudante em todas as suas dimensões (intelectual, física, social, emocional e cultural), de propor avanços sociais, econômicos, políticos e ambientais, promovendo uma mudança na atuação dos estudantes envolvidos, na escola e na vida.

Onde tudo começou: Projeto Xadrez Movimento Educativo



A partir da 1ª publicação, citada anteriormente, percebe-se qual era a expectativa sobre o oferecimento de um curso do jogo de Xadrez na RME. No dia 16 de setembro, apenas 10 dias após a publicação da formação no Diário Oficial, um novo Comunicado, nº 784/94, revogava o anterior com uma mudança expressiva: reduzia as vagas pela metade. O curso passava a oferecer apenas 20 vagas, sem dispensa de ponto, ocorrendo em diversos dias da semana, numa logística impensável atualmente. Em uma semana, o curso ocorreria na 2ª, 4ª e 6ª feira, e na outra, na 3ª e 5ª feira. Na 3ª semana, voltava ao primeiro formato, encerrando na 4ª semana com aulas na 2ª, 4ª,

5ª e 6ª feira. O horário também era pouco convidativo, marcado para entre as 9 e 11 horas, exceção feita à aula inaugural, ocorrida das 11h30 às 13h30.

A equipe da Secretaria Municipal de Educação se reuniu com diretores da Federação Paulista de Xadrez para reformulação do modelo de formação, que, por causa do baixo número de inscritos, não parecia que seria continuada, pois apenas 9 (nove) educadores o concluiriam. Mas, poucos meses depois, uma nova publicação dava indícios de que não seria tão simples abandonar o ambicioso projeto. A Convocação nº 9/95 formava o primeiro grupo de debates sobre o futuro do então “Projeto Xadrez nas Escolas”. Coordenado pela equipe da então chamada Diretoria de Orientação Técnica - DOT²³ dezessete professores que haviam concluído a formação do ano anterior debateram, entre outros assuntos, um novo formato de curso que abordasse questões pedagógicas do ensino de Xadrez. E dessa reunião resultou o Comunicado 498/95, divulgando o Curso Optativo “Xadrez Movimento Educativo”, devidamente dirigido aos “professores que tenham interesse em implantar o projeto em suas Unidades Escolares”, conforme a própria publicação. O caráter já estava explícito, com 44 vagas, distribuídas entre as 11 DREMs com a clara indicação de que era necessário serem de “quatro Unidades Escolares diferenciadas” e serem “professores em regência de classe para futura implantação do projeto”. Para conseguir a vaga, os interessados teriam, ainda, que passar por uma entrevista com a coordenação do projeto, entregando

o memorando assinado pelo Diretor da escola em que estava lotado. Essa formação teve dispensa de ponto, demonstrando o esforço para que o curso tivesse adesão.

As mudanças foram consideráveis e o intuito era claro: expansão do Jogo de Xadrez na RME. Tanto que o Comunicado foi encerrado com a seguinte observação: “Será publicada listagem dos professores selecionados, concluintes do curso, para viabilizar-se futuro acompanhamento”. Foram comprados e distribuídos 66 (sessenta e seis) kits, contendo um mural magnético, quatro relógios de Xadrez e quinze conjuntos de peças e tabuleiros para que os professores desenvolvessem o ensino do jogo de Xadrez. Após o Comunicado inicial e sua retificação, em 1994, finalmente uma publicação no Diário Oficial dava esperança de um efetivo Projeto que considerasse o ensino de jogo de tabuleiro na escola. No mês seguinte ao Comunicado, uma nova turma foi aberta “devido à grande procura e aceitação por parte da RME”. Não houve inscrições, pois se tratava de professores que não haviam sido contemplados na 1ª turma, o que gerou a necessidade de abertura da 3ª turma. As formações eram ministradas pela coordenação do Projeto, que tinha como um dos objetivos “a oportunidade de conhecer o Jogo de Xadrez, valendo-se dele como instrumento para o desenvolvimento das habilidades mentais”.

Com professores formados e os projetos ocorrendo nas escolas, era necessário dar mais um passo para implantação do Xadrez na Rede como recurso pedagógico. Para

tanto, foi publicado um Comunicado 1.137/95 divulgando o módulo II do curso “Xadrez Movimento Educativo” e também o I Torneio de Xadrez⁴. O curso, agora para 50 educadores, tinha como pré-requisito a conclusão do módulo I, e expedia, além do habitual certificado, uma credencial de árbitro FIDE (Federação Internacional de Xadrez), desde que, após a formação, o(a) professor(a) acompanhasse o Festival, que ocorreria entre os dias 30 de novembro e 3 de dezembro, durante a 2ª Mostra do Ensino Municipal (a data oficial seria escolhida durante a formação). Podemos concluir, então, que o 1º torneio de Xadrez da RME contou com os próprios professores atuando como árbitros. Tanto o curso como o Festival foram organizados pela equipe da SME e membros da Federação Paulista de Xadrez - FPX.

No dia seguinte à publicação do módulo II, uma Convocação 95/95 fora feita com a intenção de avaliar o crescimento da ação e também dos projetos nas escolas. Uma lista com 66 Unidades Educacionais foi divulgada no Diário Oficial, evidenciando o crescimento do Programa. Cinco meses depois, nova Convocação 406/96 atualizava a quantidade de escolas: já eram 86. Nesse ano, as formações começaram a se expandir pela cidade, a começar pela DREM-10, seguida pela DREM-9, com curso oferecido para 50 educadores da região.

Para o “II Torneio de Xadrez das Escolas Municipais”, que ocorreria no dia 11 de setembro de 1996, novamente junto com a “III Mostra de Ensino Municipal”,



4 Equivalente à atual “Final Municipal de Xadrez Individual”.



os professores foram convocados para uma formação que tinha como objetivo “capacitar os educadores a atuarem como árbitros no sistema Suíço de emparelamento”. O formato do torneio começava a ser criado e as inscrições eram exclusivas às Unidades Educacionais que faziam parte do projeto “Xadrez Movimento Educativo”. Cada escola poderia inscrever apenas nove jogadores, sendo que seis jogariam e os outros três seriam reservas (algo diferente, tratando-se de torneio individual), divididos em três categorias: A) de 7 a 10 anos; B) de 11 a 13 anos; e C) 14 a 16 anos.



Enquanto as formações seguiam multiplicando-se pela cidade, os torneios regionais começavam a ocorrer.



A DREM-10 foi a pioneira, realizando o que chamou de “I Mostra de Xadrez”, no dia 26 de junho de 1996. Em novembro, a SME organizava o “Torneio de Xadrez Arte de Caissa”. Item curioso: a publicação solicitava que os estudantes levassem almofadas e fossem com sapatos de solado de borracha. A razão da almofada é que o torneio seria disputado no chão, sem cadeiras e mesas, enquanto o solado era para não danificar o solo do atualmente conhecido “Centro Olímpico de Treinamento e Pesquisa Marechal Mário Ary Pires - COTP”, local de realização do evento. Os resultados do torneio, que teve a participação de 204 estudantes, foram publicados no Diário Oficial por meio do Comunicado 324/97. A reunião de avaliação do Projeto, em 1996, reuniu nada menos que 110 Unidades Educacionais.



A equipe do projeto manteve, em 1997, as formações e eventos. O principal deles foi intitulado “Oficinas de Xadrez”, ministrados pela Campeã Brasileira de Xadrez, **Ivone Moyses** – falecida em 21 de outubro de 2018, em São Paulo.

No ano de 1997, os torneios regionais foram oficializados, com as devidas instruções: “Assim sendo, estamos solicitando a cada DREM (exceto a DREM 11 porque recentemente realizou a 1ª fase do seu 1º Festival de Xadrez) que organize o seu torneio de Xadrez (Festival ou Mostra de Xadrez), envolvendo todas as EMPGs/EMPSGs, principalmente as participantes do Projeto Xadrez Movimento Educativo”. O Comunicado 809/97, em questão, apresentava os primeiros números do Projeto, com 185 escolas e mais de 10 mil estudantes participantes.

Na publicação, as orientações já deixavam claro que as fases regionais seriam classificatórias para a fase Municipal, modelo utilizado até hoje pelo Xadrez e Mancala Awelé. As categorias também foram ajustadas, ficando da seguinte forma: sub 9, sub 11, sub 13, sub 15, sub 17 e sub 21.

O “3º Torneio Municipal de Xadrez das Escolas Municipais” ocorreu nos dias 11 e 13 de novembro de 1997, no Clube de Xadrez São Paulo, na região central da capital. Contou com a presença de 245 estudantes, de 74 escolas das 11 DREMs. E, pela primeira vez, houve premiação às escolas, de acordo com as pontuações conquistadas nas categorias. A campeã dessa edição,

repetindo as duas etapas anteriores, foi a EMPG Marina Vieira de Carvalho Mesquita, da DREM-01⁵. Ao final desse ano, havia 222 escolas inscritas no Projeto Xadrez Movimento Educativo.

Nos anos seguintes, com os eventos Regionais, a Final Municipal e as formações já consolidadas, o Projeto continuou ganhando força nas Unidades Educacionais. No “IV Torneio Municipal de Xadrez”, as categorias em disputa foram adequadas para o que temos até hoje⁶: sub 8, sub 10, sub 12, sub 14, sub 16, sub 18 e Livre. Ocorrido nos dias 17 e 19 de novembro, novamente no Clube de Xadrez São Paulo, o evento contou com 366 estudantes classificados, dentre os 2.352 inscritos nas fases regionais, e teve a EMEF Capistrano de Abreu, da DREM-10 (atualmente faz parte da DRE São Miguel) como campeã. Pouco menos que a disputa de 1999, que contou com 400 estudantes, dentre cerca de 2.500 inscritos nas fases regionais, que se deu nos dias 23 e 25 de novembro, no mesmo local, e com a EMEF Professora Clotilde Rosa Henrique Elias, da DREM-11 (atualmente, da DRE Itaquera), como campeã geral.

Crescimento do projeto nos anos 2000

Já no ano 2000, algumas alterações foram realizadas para o “VI Torneio Municipal de Xadrez Escolar”, como o local da disputa, SESC Itaquera, e a apresentação do espetáculo cultural Teatro de Bonecos Mamulengo durante o torneio. Foi criada neste torneio, uma categoria denominada “Especial” que reuniria os campeões das fases regionais da categoria Sub 14 em diante, mas a inovação mais importante foi a realização do “1º Torneio Municipal dos Professores Orientadores de Xadrez Escolar”. O torneio ocorreu nos dias 09 e 10 de novembro, com 534 estudantes e cerca de 30 professores participantes, dentre os 2.124 inscritos nas fases Regionais, e foi vencido pela EMEF José Américo de Almeida, da DREM-10 (a escola, atualmente, faz parte da DRE São Miguel).

O sucesso do Projeto Xadrez Movimento Educativo fez com que crescesse a busca por formações por parte do corpo docente e a procura dos estudantes por vagas no projeto. Em 2001, surgiram os NAEs (Núcleos de Ação Educativa), substituindo as DREMs. As mudanças não afetaram o Projeto Xadrez Movimento Educativo, que, mesmo em menor quantidade, continuou oferecendo as formações. O “VII Torneio Municipal de Xadrez Escolar” fez parte do evento organizado pelo SESC



5 A sigla EMPG (Escola Municipal de Primeiro Grau) foi substituída por EMEF (Escola Municipal de Ensino Fundamental). A atual região da Unidade Educacional é DRE Santo Amaro.

6 Exceção ao Sub 16, excluído, e ao Sub 6, acrescentado.



Itaquera chamado “Reino Mágico do Xadrez”, que, além do torneio, contou com simultâneas⁷ com Mestres Internacionais, exposição de fotos, peças raras e quadros de Xadrez, clínicas do jogo nos níveis iniciação e intermediário, apresentação teatral, sessões de filmes e Xadrez Gigante.



No ano seguinte, mesmo com mudança na equipe coordenadora, o Projeto manteve a qualidade e apresentou inovações, como a implantação do Congresso Congresso Técnico que antecedia os eventos regionais e a implantação do curso “Xadrez Movimento Educativo – módulo Avançado”, com 34 horas de formação aos professores que já trabalhavam com o projeto nas Unidades Educacionais. Foi também o ano com maior número de participantes no VIII Festival Municipal, com cerca de 650 estudantes na disputa.



Os anos seguintes foram de manutenção e fortalecimento do projeto, com a equipe sendo ampliada, e continuando o processo de inovação das ações. A multiplicação dos formadores foi a maior delas. A responsabilidade que, até então, era restrita aos coordenadores da SME, passou a ser dividida com educadores da RME. Mas essa ação só seria oficializada alguns anos mais tarde, quando foi instituído o projeto “Professor Formador de Xadrez”, em 2011.



Com as inaugurações dos Centros Educacionais Unificados - CEUs, surgiu um novo espaço para a realização dos Festivais Regionais e mais opções aos estudantes.

O primeiro evento exclusivamente voltado ao jogo de Xadrez que aconteceu em um CEU foi o “Festival Olímpico de Xadrez”, organizado pelo Núcleo de Esportes do CEU Inácio Monteiro, na DRE Guaianases, que contou com a participação de 400 estudantes.

Em 2006, com uma nova equipe responsável pelo Projeto na SME, foi dado início a outra parceria de sucesso: Estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu. O ginásio do Estádio abrigou os Jogos entre 2006 e 2013, sendo carinhosamente lembrado pelos professores e estudantes que participaram na época. Além de acolhedor e espaçoso, o local trazia consigo a mágica e força de um ambiente famoso e histórico, culturalmente reconhecido. Nele está instalado o Museu do Futebol, que recebe diariamente visitas das Escolas Municipais a partir do site do Projeto Visitas Monitoradas⁸.

O ano seguinte ficou marcado por novas mudanças e importantes inovações no projeto. A Portaria nº 1.697/07 instituiu os – a partir de então chamados – “Jogos Estudantis de Xadrez” da RME. Houve também a inclusão da categoria sub 6 e a alteração no período de realização dos Jogos Regionais, passando para o 1º semestre, mas a grande notícia foi a parceria entre a Secretaria Municipal de Educação - SME e a Secretaria Municipal de Esportes - SEME que culminou em uma Portaria Intersecretarial, que instituiu as Olimpíadas Estudantis da Rede Municipal de Ensino. O evento iniciou com nove modalidades esportivas, dentre elas o Xadrez. A modalidade em que o

7 Simultânea é uma atividade conhecida no Xadrez, onde um grande jogador enfrenta vários outros ao mesmo tempo, simultaneamente.

8 <https://visitassme.wixsite.com/monitoradas>

jogo seria disputado era por “Equipe”, na qual, dentre os seis estudantes inscritos, quatro titulares seriam escolhidos pelo professor para representar a escola. Cada mesa colocaria em disputa um ponto, atribuído ao vencedor. Em caso de empate, o ponto seria dividido, indo 0,5 para cada enxadrista. A derrota não somava ponto à equipe. A escola sairia vencedora se somasse, no mínimo, 2,5 pontos. Só compunham as disputas os estudantes que fizessem parte das categorias sub 10, 12 ou 14. Esse sistema foi aprovado pelos professores, que solicitaram a continuidade da modalidade nos anos posteriores.

Xadrez Movimento Educativo: de Projeto a Programa

Em 2008, o torneio por Equipes foi mantido, mas ainda dentro das Olimpíadas Estudantis, com a inclusão da categoria Sub 16. No ano seguinte, foi instituído o “Programa Xadrez Movimento Educativo”, deixando de ser “Projeto” e passando a assumir caráter de “Programa” dentro da SME. Isso abria ainda mais portas ao Xadrez na RME, que passava a ter uma sistematização nas formações e eventos, antes dependente das ações dos gestores e coordenadores. Prova disso foi justamente o

projeto “Professor Formador de Xadrez”, que passou a preparar os professores para serem formadores, com cursos regulares ministrados pelo Mestre Internacional de Xadrez, atualmente assessor técnico da SME, Jeferson Pelikian. Foi a abertura, também, para a criação de “Clubes de Xadrez” nos CEUs, possibilitando oferecer aulas do jogo a toda a Comunidade, deixando de ser restrito aos estudantes da RME. Segundo a equipe coordenadora, em entrevista publicada no Diário Oficial¹⁰, “a mudança garantiu a unificação da forma de ensinar Xadrez nas escolas” e possibilitou “estruturar melhor o trabalho que está sendo feito na ponta”. O ano de 2009 ainda reservou a oficialização dos “Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes”, a partir de então, sob responsabilidade e organização do Programa Xadrez Movimento Educativo.

Nos anos seguintes, o crescimento do Programa andou paralelamente ao sucesso das formações. Os cursos passaram a ter três módulos sequenciais, oferecidos pelas 13 Diretorias Regionais de Educação, ministrados pelos Professores Formadores. Os Festivais foram organizados de maneira que o 1º semestre era reservado aos “Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes”, enquanto no 2º seriam realizados os “Jogos Estudantis de Xadrez Individual”. Em 2011, foi organizado o “I Seminário de Xadrez Escolar”, nos dias 2 e 3 de setembro, no Anhembi,



9 A primeira, dentre oito oferecidas, foi publicada no dia 19/08/2011.

10 Publicação de capa do Diário Oficial da Cidade, de 10/06/2010.

com a presença de Garry Kasparov¹¹. O evento contou com autoridades políticas e pesquisadores, que palestraram para um público composto de professores de toda a RME. Em 2014, foi realizado o “Seminário Internacional de Xadrez Escolar”, que contou com a Grande Mestre Susan Polgar¹² e o Grande Mestre Miguel Illescas¹³, que se revezaram realizando partidas Simultâneas contra estudantes nas Diretorias Regionais de Educação.

Programa jogos de tabuleiro

O Programa chegou a um nível de organização que permitiu o aumento da demanda do setor, sendo criado um plano de ampliação que abrangesse outros jogos de tabuleiros. Os jogos deveriam ter a representatividade da Rede, portanto, uma escolha estratégica. Após pesquisas e discussões com outros setores da SME, os jogos indicados foram: Mancala Awelé, devido à necessidade de trazer a representatividade da cultura africana; o Jogo da Onça, no intuito de divulgar a cultura dos povos indígenas das Américas e o Jogo de Go, como introdução à cultura asiática.

E foi em 2015 que o jogo Mancala Awelé teve seu primeiro curso na RME publicado com o Comunicado nº 1.576/15. A base legal para que o curso fosse realizado foram as Leis Federais nº 10.639/03 e nº 11.645/08, que tornam obrigatório o ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena em todas as UEs. Os objetivos, segundo o Comunicado, eram claros: “possibilitar aos participantes conhecimentos quanto aos fundamentos teóricos e práticos do jogo de Mancala Awelé, voltados a uma metodologia de ensino, dando enfoque aos aspectos históricos, cultural e filosófico de sua origem africana, destacando-o como uma ferramenta no ensino das diversas áreas do conhecimento por meio da interdisciplinaridade”.

Em 2016, os formadores das 13 DREs passaram, a partir do mês de abril, a oferecer o curso “Iniciação ao Jogo de Mancala Awelé”. Para fixar o jogo como parte pertencente à SME, em agosto foi realizado o “I Festival de Mancala Awelé da Rede Municipal de Ensino”, nos dias 24 e 25 de agosto, no Clube Esperia. O formato do evento foi baseado na experiência do Xadrez, com mudanças que consideraram as características do Mancala.

11 Garry Kasparov é um Grande Mestre e ex-campeão mundial de Xadrez, escritor e ativista político nascido em Baku, na República Socialista Soviética do Azerbaijão, União Soviética (atual Azerbaijão), no dia 13 de abril de 1963. É considerado por muitos o maior enxadrista de todos os tempos. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Garry_Kasparov

12 Susan Polgar nasceu em Budapeste, no dia 19 de abril de 1969, sendo uma enxadrista húngara naturalizada estadunidense. Ela é membro-executivo da Federação Estadunidense de Xadrez, sendo autora na área de Xadrez e promotora-chefe do Instituto Susan Polgar para Excelência no Xadrez, na Texas Tech University. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Susan_Polgar%C3%A1r

13 Miguel Illescas Córdoba nasceu em Barcelona, Espanha, em 3 de dezembro de 1965. Tem como grandes façanhas ter ajudado na programação do Deep Blue, computador que venceu Garry Kasparov na década de 1990, além de ter sido treinador de Vladimir Kramnik, outro que venceu Kasparov, dessa vez, na disputa do título mundial em 2000. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Miguel_Illescas

A divisão das categorias foi feita levando-se em conta o ano/ciclo dos estudantes, acrescentando a Educação de Jovens e Adultos - EJA ao Festival, portanto, com quatro categorias:

1. Ciclo de Alfabetização,
2. Ciclo Interdisciplinar,
3. Ciclo Autoral e
4. EJA.

“O Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas” foi o nome dado à formação, que tinha como objetivos contribuir para inserir uma ferramenta educacional de alcance interdisciplinar, possibilitando aos professores do ciclo de alfabetização, introdução às teorias acerca da filosofia, história e cultura dos povos indígenas. Além disso, propiciar a formação de professores em Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas na Rede Municipal de Ensino, visando a implementação de medidas direcionadas à ampliação do tempo de permanência dos estudantes nas Unidades Educacionais. Esse foi o terceiro jogo inserido e a formação para formadores ocorreu no 1º semestre de 2016. O curso oferecido às DREs só ocorreu em 2017, entre os meses de julho e outubro.

Após as formações de Mancala Awelé e O Jogo da Onça, enfim foi oficializado o Programa que passaria a reger as ações do setor: “Programa Jogos de Tabuleiro”. A Portaria nº 7.240, de 21 de outubro de 2016, ampliou as variações dos jogos de tabuleiros, que passaram a ser Xadrez, Mancala Awelé, Jogo da Onça e Go, revogando assim a Portaria anterior que instituiu o “Programa

Xadrez Movimento Educativo”. Além das formações, estavam programados eventos direcionados para cada um dos jogos:

- Jogos Estudantis de Xadrez por Equipe e Individual;
- Festival de Mancala Awelé;
- Festival de Jogo da Onça; e
- Meijin Estudantil de Go.

Porém, até o ano de 2019, apenas os três primeiros foram colocados em prática (referência: outubro de 2019).

O Jogo de Go, o próximo a ser introduzido na RME, teve a 1ª Formação para Formadores ocorrida em abril de 2017. Dividido em três módulos, de acordo com o tamanho dos tabuleiros, que também são determinantes para as fases de aprendizagem do jogo, o curso inicia com o tabuleiro de 9x9, progredindo para 13x13 e 19x19, que, aos poucos, foram sendo introduzidos aos educadores. O segundo curso, de tabuleiro 13x13, ocorreu logo em seguida, em junho, e a terceira e última, de tabuleiro 19x19, em agosto. Em setembro do mesmo ano, uma formação piloto na DRE Capela do Socorro foi oferecida aos professores, mas foi apenas em 2018 que os educadores da RME tiveram a oportunidade de conhecer a riqueza da cultura asiática. O Comunicado nº 617/18 oferecia aos professores 330 vagas, distribuídas em 11 turmas. A formação tinha como objetivo proporcionar aos participantes conhecimentos sobre os fundamentos teóricos e práticos do Jogo de Go, com enfoque nos seus aspectos pedagógicos e culturais.



O Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas foi implantado em 2019, sendo criado a partir de discussões e reflexões de um Grupo de Trabalho - GT formado por professores, representantes das DREs e da SME. Já o Meijin Estudantil de Go encontra-se em fase de estudos, com a intenção de ser implantado em 2021.

O Programa Jogos de Tabuleiro valorizou e deu visibilidade para o trabalho realizado nas Unidades Educacionais da Rede Municipal de Ensino da Cidade de São Paulo. Utilizando os jogos de tabuleiro como recurso pedagógico, o Programa possibilitou aos professores da Rede Municipal atuarem no Programa São Paulo Integral, Mais Educação São Paulo e dentro da própria sala de aula. A partir da ludicidade, da curiosidade e da organização do pensamento científico, os estudantes podem aprender conceitos, desenvolver habilidades e competências, favorecendo as aprendizagens e a vivência de algo oriundo de outras culturas, como os jogos de

tabuleiros, que a maioria dos estudantes e professores não tinha muito conhecimento.

Num movimento de memória dos 25 anos do Xadrez, primeiro jogo de tabuleiro instituído na RME, valorizaremos cada estudante, professor, formador, assessor, coordenador, gestor, funcionário das DREMs, NAEs, DREs, SME e todos os que, de alguma forma, atuaram ensinando ou aprendendo, lendo ou escrevendo, jogando ou assistindo, em um dia ou por vinte e cinco anos.

Com o olhar educativo, em que a formação, a aprendizagem e a integralidade do ser são trabalhadas de maneira lúdica e agradável, com amigos, professores ou colegas, a partir de vitórias ou derrotas, existe uma gama de possibilidades pedagógicas que nasceu há 25 anos, se transformou e se reinventou, superando os momentos difíceis e encontrando espaços nas mentes e corações de quem cruzou esse caminho.

Desejamos ótimas leituras!



25 anos de comprometimento

Nesses 25 anos, muitos profissionais fizeram parte do processo de criação, crescimento, expansão, inovação e pertencimento dos Jogos de Tabuleiro na RME. Foram diversas gestões, com diversos coordenadores e equipes empenhadas em levar o Programa aos quatro cantos da maior cidade da América Latina. Um trabalho transmitido de mão em mão, mente em mente, com todo o cuidado e responsabilidade que merece.

Diante disso, não podemos deixar de agradecer aos mais importantes profissionais desse exitoso processo:

- Todos os incentivadores, em especial Sólon Borges dos Reis (in memorian), Paulo Ricardo Mullas Faria, Alfredo Gerab Júnior, senhores Secretários de Educação e Prefeitos entre 1994 e 2019;
- Todos os jogadores, técnicos e professores de Xadrez, em especial aos Mestres Internacionais de Xadrez Alexandru Sorin Segal (in memorian), Cícero Braga, Herman Claudius Van Riemsdijk e Jefferson Pelikian;
- Todas as equipes que atuaram nos festivais, em especial os Árbitros Internacionais Edmundo Aoyama, Estevão Tavares Neto, Cláudio Yamamoto (in memorian) e Rodolpho Baptista Carmona;
- Todas as pessoas que ampliaram os conhecimentos técnicos e culturais dos profissionais que atuam na Rede Municipal, em especial a equipe de Assessores Técnicos, Eliane Costa Santos, Felipe Herman Van Riemsdijk, Jefferson Pelikian, Liliane Pereira Braga e Marcele Garcia Guerra;
- E todos os educadores, equipes gestoras, quadro de apoio e equipes das DREs, em especial às equipes responsáveis pelo Projeto Xadrez Movimento Educativo, Programa Xadrez Movimento Educativo e Programa Jogos de Tabuleiro:

1994: Marcelo Pascoli

1995: Marcelo Pascoli e João Carlos Rolim Rosa

1996: Marcelo Pascoli, João Carlos Rolim Rosa e Geraldo Majela da Silva

1997 e 1998: Geraldo Majela da Silva e Aguinaldo Ramos de Miranda

1999: Geraldo Majela da Silva e Arnaldo Ribeiro da Silva

2000: Geraldo Majela da Silva



2001: Geraldo Majela da Silva e Ana Silvia de Almeida

2002: Ana Silvia de Almeida

2003 e 2004: Ana Silvia de Almeida e Marcos Evangelista de Medeiros

2005: Ana Silvia de Almeida, Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira e Pedro Frederico Puttow

2006: Ana Silvia de Almeida, Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira e Égnon Viana

2007: Égnon Viana e Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira

2008 a 2014: Égnon Viana e Sandra Regina Roberto

2015: Égnon Viana e Érika de Oliveira Haydn

2016 a 2018: Égnon Viana

2019: Marcos Renato Cezar

Por fim, aos pais, familiares, amigos e conhecidos que incentivaram a prática dos Jogos de Tabuleiro, em especial aos mais importantes de toda essa história: nossos ESTUDANTES, que foram o motivo de todo esse processo de implementação do Programa, que chegou onde está na Rede.

Obrigado!

Prefácio¹⁴

JAIKUAA POTAVE HAVÃ NHANDEREKO REGUA (Para aprender mais sobre nossos conhecimentos e saberes)

Jaxucá Patricia

Coordenadora Cultural do Centro de Educação e Cultura Indígena - CECI Jaraguá,
Terra Indígena Tekoa Pyau



Primeiramente, me apresento: meu nome é Jaxucá, em Guarani. Em Português é Patrícia. Sou Coordenadora Cultural aqui do CECI Jaraguá, um espaço muito importante para nós, de educação diferenciada, onde as nossas crianças e jovens se reúnem.

Faço parte da Rede Municipal de Ensino de São Paulo construindo a educação diferenciada Guarani, no CECI. Como Coordenadora do CECI, meu papel é conversar com jovens, com as crianças e me sinto feliz com isso. Só sei que esse caminho que pegamos pra viver não é a gente que escolhe. Aqui na comunidade nosso papel vai aparecendo e sendo desenvolvido a partir do nosso caminho e nossos dons. Para falar a verdade, eu me sinto como se fosse a madrinha de todas as crianças. Porque não sou eu que escolhi essa sabedoria, esse lugar que tenho no CECI, na comunidade. Porque cada pessoa tem o seu dom e o meu dom é a palavra que acalma. Às vezes eu converso com as pessoas, dou conselho para as crianças, aos mais velhos. Eu converso e as pessoas me dizem que se acalmam com minhas palavras. Elas me dizem que pensam no que eu digo e se sentem melhor.

¹⁴ Este prefácio foi elaborado em co-construção pela Assessora Técnica Marcele Garcia Guerra, pelo pesquisador Fábio Nogueira da Silva e pela Coordenadora Cultural do CECI Jaraguá Jaxucá Patricia. O processo envolveu entrevista, transcrição e aprovação final do texto escrito pela autora. Ressalta-se que o texto procura manter aspectos da oralidade fundamentais para a expressão dos autores indígenas.



Essa é minha parte na coordenação cultural do CECI e participando desse espaço, eu me sinto feliz em estar participando e construindo a educação diferenciada Guarani, porque eu também estou aprendendo ainda, porque a gente aprende ainda com nossas crianças, com nossos jovens no cotidiano. Esse é nosso jeito, nossa educação.

Pro Juruakuery (não indígenas) tem que ter diploma para ser importante, para ensinar, para ser reconhecido em sabedoria. Na nossa cultura é diferente. A sabedoria está sempre com nossos mais velhos e as pessoas mais velhas geralmente não têm diploma, essas coisas de juruá (não indígena). Mas a gente reconhece essa pessoa como pessoa sábia, pessoa importante da família, da comunidade. São os Xeramoi e Xejari, mais velhos e mais velhas que repassam as palavras de sabedoria, os ensinamentos, para continuar vivendo, seguindo nossos caminhos. A gente costuma dizer que eles são nossa Biblioteca Viva.



Eu procuro também nas outras aldeias aprender nossa sabedoria Guarani. Estou todo o tempo aprendendo, principalmente conversando com pessoas mais velhas. Eu escuto e então eu guardo todas essas coisas que eu ouvi para mim, para eu poder ter essa sabedoria para repassar e para aprender a respeitar nosso jeito de ser. Porque a palavra que a gente recebe dos mais velhos é uma palavra muito importante, muito sagrada para nós. Por isso que é bom sempre guardar e repassar, conversar sobre essas coisas, sempre repassar essas palavras para outras pessoas, para não sumirem um dia, para não serem esquecidas para sempre, continuarem vivas. E, por isso, por acreditarmos em passar essas palavras sagradas que transmitem conhecimento, é muito importante também para a educação dos Juruakuery (não indígenas), para que também eles possam saber e, quem sabe assim, eles também passarem algumas dessas palavras e conhecimentos e também aprenderem a respeitar.



Eu falo mais da minha vida mesmo, o que eu penso, o que eu sinto, da minha experiência aqui na comunidade e no CECI. Por isso que a educação diferenciada não está escrita no livro, porque para mim é aprender com as pessoas mais velhas, com as pessoas sábias, com as palavras deles. As palavras deles passam de geração para geração e vai até o futuro. Agora, nesse momento, eu aprendi, meus pais aprenderam com meu avô. Aí eles repassaram esse reconhecimento, a sabedoria deles para mim, e eu estou repassando isso para meus filhos e com o tempo vai passar também para os meus netos e assim por diante. Eu quero muito que isso continue, por isso é muito importante para nós cuidarmos do CECI, já que aqui é o nosso espaço de continuidade. As crianças e os jovens vêm, participam de algumas atividades. Também temos a Opy (casa de reza), a gente leva lá, conversa com o jovem, criança, faz o canto, a dança deles lá.



Por isso, o CECI é um espaço muito importante para todos nós daqui. Meu avô fala que o CECI é um pedaço importante da Opy (casa de reza), um espaço de continuidade e aprendizado dos nossos saberes, por isso que aqui

a gente prioriza muito a parte cultural. Os conselhos também fazem parte da educação diferenciada, as palavras, as atividades indígenas, os jogos indígenas que temos. Então, todas essas coisas são um pedaço da Opy (casa de reza). O CECI então é esse espaço nosso, onde nossas crianças, nossos jovens e as mães participam. Todos estão juntos.

É muito importante para os professores juruá conhecerem a cultura indígena também, para poderem respeitar e também aprender. Aqui eles podem aprender muitas coisas. Eu gosto de conversar com “não indígena” sobre essa parte, para poderem respeitar nossos educadores. Porque lá fora é muito difícil de acontecer isso. Cada aprendizado que você recebe é muito importante, então, quando eles podem conhecer e respeitar todas estas coisas que eles estão vendo nas palavras, na cultura, é muito bom também pra gente. Para as crianças “não indígenas” também é importante esse contato, saberem mais das culturas indígenas, porque assim eles podem aprender e também respeitar. Para as crianças especialmente é muito importante. Eu falo o que eu sinto do fundo do meu coração mesmo.

Eu, certa vez, fui numa escola “não indígena” para eu poder falar um pouco da nossa cultura. Fui lá e encontrei um monte de jovens procurando, pesquisando sobre os indígenas para poderem conhecer um pouco sobre remédios tradicionais. Eles também pesquisavam sobre pinturas e falavam dos povos indígenas e como que eles sofriam no atual contexto. Eu, quando vi isso, fiquei muito emocionada, porque vendo o jovem de fora fazendo essas coisas, quem sabe um dia, com o tempo, todos eles possam valorizar a cultura indígena. A maioria dos jovens, das pessoas nem sabem de nós, falam que indígenas não existem mais. Aquele dia eu vi que pode ser diferente e, quem sabe, começando por alguns que queiram conhecer a nossa realidade, em algum tempo todos possam respeitar os povos indígenas.

Nossa Tekoa (comunidade) é bem no meio da cidade. E é importante dizer que, mesmo morando no meio da cidade, nossa cultura é nossa prioridade, nós cuidamos pra sempre respeitar nosso jeito de ser, sempre manter a nossa língua. A nossa cultura é nossa maior riqueza. Por isso que é bom esse livro, para que lá fora também, as crianças não indígenas possam saber, conhecer um pouco. Então eu fico muito feliz de sair um livro daqui, desse jeito, para poderem saber que existe um povo indígena perto deles.

Eu ainda tenho dificuldade de falar bem Português, de entender bem o que vocês falam. Mas fico muito feliz com esse livro, para que possam saber da importância da nossa cultura. Porque na escola juruá (não indígena) mesmo, como eu sempre falo para o pessoal que está indo nos visitar no CECI, as crianças juruá de lá nem sabem qual é a realidade daqui. Porque eles costumam sempre aprender com um livro que foi escrito por Juruakuery (não indígenas), então é bom a gente poder mostrar também, e também poder falar um pouco da nossa realidade, da nossa educação diferenciada.





CECI
Jaraguá

PREFEITURA DE
SÃO PAULO

Trabalho, Educação e Cultura para Todos
Promovendo a qualidade de vida em Jaraguá
Fone: (55) 3362-1000

Trabalha e estuda aqui e ganha mais. Fazer e São Paulo que a gente quer.

... DA GUARANI "TENHA PYA...
CECI JARAGUÁ
... DRE PA...

Foto: Daniel Carvalho/SME

CECI Jaraguá

A Rede Municipal de Ensino de São Paulo: Espaço da Diversidade



Por Marcele Garcia Guerra

Assessora Técnica do Programa Jogos de Tabuleiro

Organizar esta publicação foi uma experiência de grande privilégio, pois estamos diante de uma política pública de qualidade, de implementação do Ensino da História e Cultura Indígenas no contexto da Rede Municipal de Ensino - RME de São Paulo, por meio do Programa Jogos de Tabuleiro - PJT e, mais especificamente, pelo Jogo da Onça. A existência de um Programa como esse e a possibilidade de ele abarcar um jogo de origem indígena afirma um compromisso institucional com uma educação voltada ao reconhecimento e à valorização de uma realidade de diversidade cultural e étnico-racial da qual todos nós fazemos parte. O PJT é uma grande conquista para uma educação na diversidade



Foto: Roberto Tersis/SME

Marcele Garcia Guerra, em formação com professores da RME

e cabe aqui parabenizar a condução do Programa realizada atualmente por Marcos Renato Cezar de forma criativa, dinâmica e efetivamente construindo com o vasto território da rede, os muitos professores dedicados às atividades do âmbito do programa e os milhares de estudantes envolvidos e apaixonados pelos jogos de tabuleiro. É com grande felicidade que acompanho como assessora técnica essa fase do Programa, em que um dos seus frutos está nessa publicação.

A RME de São Paulo pode ser considerada como um grande exemplo de efetivação de uma educação na diversidade étnico-racial dentro de um território único, no caso, o Município de São Paulo. São inúmeras características dessa Rede que expressam sua composição pluriétnica, que parte do olhar cuidadoso à diversidade étnica dos estudantes e docentes (pois devemos lembrar, por exemplo, que a Rede é exemplo nacional no acolhimento da matrícula de estudantes estrangeiros, quando prioriza o Direito à Educação das crianças e jovens, olhando com cuidado para a permanência dos migrantes e seus Direitos Humanos), até o ponto em que olhamos para a sua composição institucional múltipla que abarca três Centros de Educação e Cultura Indígena, onde o direito à educação específica e diferenciada para o povo indígena Guarani é efetivado: os CECIs. Soma-se a este contexto a abertura por práticas e formações nas temáticas étnico-raciais, com especial atenção à História e Cultura Africana e Afrodescendente e a Histórias e Culturas Indígenas - esta última sendo foco desta publicação.





A RME é, de fato, um retrato impecável da potencialidade do Município de São Paulo como um território da diversidade. E olhar, revelar e descobrir essa diversidade por meio de projetos, ações, políticas públicas de qualidade e centradas na inovação institucional, por meio de práticas pedagógicas que coloquem o docente e o estudante em diálogo também com o território escolar é um propósito que esta publicação pretende trazer como uma realidade já existente, possível e acessível a todas e todos que se inspirarem por estas práticas e modos de ser que aqui são oferecidos, de modo a contemplar totalmente a coerência com as temáticas da diversidade no contexto escolar.



No marco do ano em que o CECI completa 15 anos de existência, a própria diversidade da Rede é apresentada nesta publicação com um prefácio escrito (na verdade transcrito, pois foi co-elaborado a partir da oralidade Guarani) pela Coordenadora Cultural do CECI Jaraguá Jaxucá Patrícia. Ela é quem apresenta esta publicação e nos insere neste nosso contexto pulsante e real de diversidade. Jaxucá fala como especialista em seu modo de ser e de ensinar e traz já elementos próprios de métodos de ensino-aprendizagem do universo Guarani. Além do cuidado com o lugar de fala dos povos indígenas em uma publicação que versa sobre um universo que lhes é próprio (afinal, quem melhor do que os próprios indígenas a nos ensinarem sobre sua cultura? E quão privilegiada é a própria SME por contar com integrantes indígenas como educadores?), também a fala de Jaxucá traz elementos de inspiração para o cotidiano do professor juruá (não indígena) para pensar e repensar suas práticas no contexto da sua sala de aula. A presença de autores indígenas

nesta publicação busca trazer este lugar de aprendizado, abertura para o olhar e conhecer a diversidade presente no território e também formas para incorporar práticas em cada cotidiano.

A atenção às práticas de professoras e professores da Rede com o Jogo da Onça também está presente na publicação, onde conhecemos, por meio de relatos das trajetórias e experiências pessoais, como ocorrem as vivências do Jogo da Onça e o universo da temática da História e Culturas Indígenas em seus contextos. Os relatos são inspiradores, demonstrando o esforço pessoal e uma satisfação ao observar a sustentação desse protagonismo por um Programa institucional de qualidade e que estrategicamente vai conquistando outros parceiros por meio da formação de professores formadores e replicadores no tema. As Professoras Alessandra, Márcia e Juliana representam sementes em ação que já brotaram e deram frutos muito além da sua sala de aula. Formadoras desde 2016, são reconhecidas em seus territórios e tornaram-se referência na temática e em suas práticas pedagógicas, unindo muita pesquisa, talento e uma dedicação admirável à educação para a diversidade. Certamente, seus relatos e trajetórias pessoais irão inspirar muito com ideias e práticas que farão a rede do Jogo da Onça crescer.

Temos, ainda, o cuidado com o lugar de fala para alguns temas relacionados aos povos indígenas. Adriano Verissimo (Karái Poty), Coordenador do CECI Tenondé Porã, narra, a partir de sua vivência na aldeia Guarani da Zona Sul de São Paulo, o contexto da realidade vivida pelos Guarani que lá habitam e nos explica a centralidade



do CECI na vida da comunidade. Seu texto é uma aula completa para nós, juruá, preparada por um interlocutor preocupado com o diálogo intercultural. Também temos o texto de Lisio Mirim, Auxiliar Cultural do CECI Jaruá, que traz um olhar para que nós, juruás, possamos atuar junto com brincadeiras indígenas, aprendendo sobre saberes, respeito e conhecimentos. Aproveito para agradecer nominalmente ao pesquisador Fábio Nogueira da Silva¹⁵, parceiro dos Guarani há mais de 20 anos e parceiro pessoal de trabalhos com os Guarani Mbya, que tornou o processo de co-construção dos textos dos autores indígenas um momento de grande aprendizado e inspiração para seguir com práticas dialógicas efetivas. Os textos dos autores Guarani contidos nesta publicação são fruto de algumas visitas nas Terras Indígenas Guarani de São Paulo, muita paciência e generosidade Guarani e desafios de tradução e transcrição para uma fala e comunicação nas quais a força e a beleza estão na oralidade. Nossa sorte é que a generosidade dos autores aprovou nossas transcrições. Agradeço mais uma vez ao Fábio nesse processo.

Em seguida, trago a experiência vivida por mim em dois turnos com a formação de professores formadores e replicadores de Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas: a primeira em 2016, com a primeira turma, e mais recentemente com as turmas de 2018 e 2019. Pensar no Jogo da Onça como uma ferramenta para implemen-

tação da Lei no 11.645 e construir o ensino de História e Cultura Indígena nos contextos escolares passa por uma formação que é muito mais que um “curso”, mas efetivamente um “per-curso”, no qual o caminhar implica alterações de mentalidade e visão sobre a temática, que vão desde uma revisão de nossas origens até nosso papel como educadores em um contexto social da diversidade.

Adiante, trazemos a síntese fina de anos de pesquisa e prática com o Jogo da Onça do Prof. Maurício Caetano dos Santos. Maurício é um dos pioneiros na Rede do ensinar e fazer com o Jogo da Onça e um dos parceiros que tornou possível a incorporação do Jogo no Programa Jogos de Tabuleiro. A oferta deste texto nesta publicação é, de fato, um privilégio pelo ineditismo e também pela falta de produções históricas de qualidade sobre as origens do jogo. Maurício oferece referências históricas que acumulam anos de estudo e pesquisa. A construção do conteúdo também inspira ao papel do professor pesquisador que com suas práticas e interesses trazem um valor elevado a este tipo de produção teórica.

Por fim, integra esta publicação um caderno para o ensino do Jogo da Onça. Cabe ressaltar a importância da presença do professor Égnon Viana, que foi o responsável, em seus anos de coordenação no Programa de Jogos de Tabuleiro, em transformá-lo em um espaço potencial de educação para as relações étnico-raciais e diversidade em práticas pedagógicas.

15 Fábio de O. Nogueira da Silva é Doutor em Antropologia Social pela Universidade de São Paulo. Atualmente, participa da pesquisa “Educação Escolar Indígena: saberes aprendidos e inovação” da Faculdade de Educação da USP. Realiza estudos sobre impactos ambientais nas Terras Indígenas Guarani Mbya e é professor no Curso de Formação de Educadores Indígenas da Prefeitura de São Paulo.



Atento que optei por reunir todas as referências bibliográficas e de pesquisa fornecidas pelos integrantes desta publicação, de forma a corporificar um compilado de mais simples consulta para as práticas dos professores que queiram pesquisar mais sobre os temas.

Finalizo celebrando o Programa Jogos de Tabuleiro como um espaço de diversidade étnico-racial dentro da SME. Os quatro jogos de tabuleiro presentes atualmente no Programa (Jogo da Onça, Mancala Awelé, Go e Xadrez) propõem efetivamente um exercício de práticas com relação à diversidade étnico-racial e a possibilidade de ferramentas pedagógicas capazes de transformar as relações de ensino-aprendizagem em sala de aula, desenvolvendo conteúdos fundamentais para o desenvolvimento humano e também capacidades de diversos tipos de inteligências e campos cognitivos para os jovens e crianças. Pedagogicamente, o Programa também representa, mais uma vez, o aspecto transformador e inovador na qualidade de educação construída pelas ações da RME de São Paulo. Então, como nos convida Lisio Mirim: “– Venham todos brincar!



Adriano Veríssimo (Karái Poty)¹⁶
 Coordenador do Centro de Educação e Cultura Indígena
 CECI Tenondé Porã - Terra Indígena Tenondé Porã

Nós sempre começamos uma conversa nos apresentando. Assim, sou Adriano Veríssimo. Esse é meu nome em Português. Sou Guarani Mbya e, na minha língua, eu me chamo Karáí Poty. Sou da aldeia indígena Tenondé Porã, que faz parte da Terra Indígena - TI Tenondé Porã. Há, atualmente, oito aldeias nesta TI.

Falando um pouco da minha aldeia, a nossa história já vem desde muitos anos. Os primeiros relatos de pessoas que já moravam aqui nesse território são da década de 1960. Os mais velhos falavam que desde essa década já frequentavam aqui, que era um sítio que um japonês doou para uma família ficar. Mas muito tempo antes deles, essa região já era frequentada por nossos parentes que viviam no litoral de São Paulo, aqui sempre fez parte do nosso caminho entre o litoral e o planalto. Foi nos anos 1960 que fizemos local de moradia fixa, e aí foi aumentando até se tornar uma aldeia, que é demarcada desde 1987, com vinte e sete hectares de terra.

Por meio de muita luta e de muita canseira que a gente deu no governo, fizemos ele reconhecer nossa terra tradicional. Foi feito o estudo em 2007 ou 2008 e, em 2016, foi publicada a Portaria Declaratória – pelo

Ministério da Justiça – reconhecendo que aqui é uma área indígena tradicional. Agora falta o último passo para a demarcação definitiva dos 16.000 hectares, que é a Homologação pela Presidência da República.

Nesta TI há também as outras aldeias além da Tenondé e da Krukutu: Yy Rexakã (aldeia do Marsilac), Kalipety, Tape Mirĩ, Tekoa Porã, Guyra Paju, Kuaray Rexakã (Brilho do Sol) e mais uma em formação que é a aldeia Imigrantes. Dentro do território somos aproximadamente dois mil indígenas, com a maioria de nós, cerca de mil e cem, morando aqui na aldeia Tenondé Porã.

Por que a gente queria recuperar o território? Para fazer o que as novas aldeias já estão fazendo: recuperar os plantios, tentar viver como vivíamos, do plantio e da caça. Aqui na Tenondé, a gente ainda planta, mas as novas aldeias têm muito mais espaço e, como é o nosso território, se eu quiser ir plantar lá na aldeia do Kalipety, por exemplo, eu posso escolher um lugarzinho lá e plantar milho, mandioca, e depois quando estiver tudo grande vou lá colher. Isso é uma das regras gerais dentro do território, e o cacique de uma aldeia não pode proibir.

Para organizar a TI toda, a gente tem um Conselho, em que participam dois representantes de cada aldeia. Temos as regras gerais do território e as regras de cada aldeia.

Dentro do território, a gente tem a Unidade Básica de Saúde - UBS, a Escola Estadual e a Escola Municipal



16 Este texto foi elaborado em co-construção pela Assessora Técnica Marcele Garcia Guerra, pelo pesquisador Fábio Nogueira da Silva e pelo Coordenador do CECI Tenondé Porã Adriano Verissimo. O processo envolveu entrevista, transcrição e aprovação final do texto escrito pelo autor. Ressalta-se que o texto procura manter aspectos da oralidade fundamentais para a expressão dos autores indígenas.

que seria o CECI, que, na verdade, é um Centro de Educação Infantil Indígena - CEII.

A UBS atende pela Secretaria Especial de Saúde Indígena – SESAI (Ministério da Saúde) em cooperação com a Prefeitura de São Paulo. A UBS daqui da Tenondé Porã atende a quatro aldeias, e a UBS do Krukutu atende as outras quatro. No caso da aldeia Yyrexakã, que é mais longe, o médico vai uma vez por semana para fazer o atendimento. E também tem hospital que geralmente acolhe os índios. Não sei se ainda é assim, mas no Hospital Geral da Pedreira, quando uma pessoa ficava internada e precisava do pajé, tinha uma salinha lá dentro onde ele atendia.

Na escola do Estado, a gente aprende as duas culturas, a do não indígena e a nossa. O ensino nela é de modo diferenciado, onde os professores ensinam, por exemplo, a escrita guarani, as fases da lua e em que lua é permitido plantar, com aulas práticas de plantio. E tem o modo de ensino regular, como Português e Matemática. Já em relação à História, a gente é mais crítico, porque a história para a gente é um pouco diferente, não falamos que o índio é quem usa cocar, se pinta todo dia, essas coisas. Essa liberdade a gente tem. Lógico que nem tudo funciona tão bem, mas a gente está sempre dialogando para tentar melhorar.

O CECI fez quinze anos no ano de 2019. Na época em que foi criado, víamos uma grande necessidade de apoio para trabalhar com as crianças. Morávamos cento e quarenta famílias em apenas vinte e seis hectares, ou seja, uma grande densidade populacional. Surgiram novas

demandas por escola, UBS, tinha que ir para a cidade para fazer cadastro do Bolsa Família. Veio tudo junto, de uma vez, os programas sociais surgindo, a TV entrando, a internet entrando, a gente se perguntava “como vamos fazer com as crianças?”. Os adultos tendo que se preocupar com tantas coisas já não tinham mais tempo de ir lá na casa do avô, da avó, ouvir uma história para repassar para os mais novos.

Assim foi pensado o CECI: como um espaço cultural. Quando ele foi inaugurado, tinha atendimento três vezes por semana para a comunidade no geral, com os mais velhos, com oficinas. O CEII não lembro muito bem em que época entrou, mas antes não tinha salas para ensino como hoje. O CECI foi pensado para manter a cultura, manter viva a questão do canto e da dança, coisas que a gente nunca esqueceu, mas o CECI ajuda a fortalecer. As crianças desde que começam a andar já cantam, já dançam.

Antes, a gente não tinha um lugar para plantio, mas, com a demarcação, hoje tem onde levar as crianças para plantar. Aqui mesmo na área do CECI temos plantação de mandioca, feita pelas crianças e pelos educadores.

Vivemos a cultura mesmo dentro deste espaço. Hoje a pressão do não indígena está um pouquinho pior que naquela época, porque hoje tem a internet, que é onde jovens tem mais vontade de ficar do que na casa de reza ou cantando e dançando. Mas o grupo de lideranças que comanda a aldeia tem um trabalho voltado para isso, de conversar com os jovens para não usar muito internet, não esquecer quem eles são, ir para a casa de



reza, conversar com os mais velhos. Tudo o que entra aqui tem um lado bom e um lado ruim, o celular ajuda a gente, mas atrapalha muito também, principalmente os jovens, que se não tiverem uma boa orientação vão ficar só naquilo.

Na cozinha do CECI, a gente serve milho, mandioca, batata doce, o que geralmente as outras escolas não têm. A gente consegue fazer com as crianças um lanche tradicional, o cavuré, por exemplo. A gente ensina a fazer, assa, come ali, ou então assa o milho, faz paçoca de amendoim. Isso a gente consegue fazer.

O CECI funciona por meio de um regime terceirizado, pelo qual a Prefeitura contrata uma Organização Social - OS para cuidar da administração. É a OS que compra as coisas que não vem na merenda tradicional da escola. Temos isso depois de muita luta, muita conversa. Hoje ainda não está 100%, mas está bem melhor se comparamos com escolas que ainda recebem alimentos ultraprocessados. Aquilo na verdade é um veneno e um lixo, porque vem na lata que, depois de usada, se não for bem descartada, fica aí na aldeia, como a embalagem da sardinha que vem em um plástico brilhante, com alumínio. Aqui no CECI é bem melhor com relação a isso, pelos alimentos e pela possibilidade de fazer nosso plantio. É muito bom pegar o alimento ali na horta, que é mais fresco e é orgânico.

Colocamos no Plano de Trabalho e no Regimento do CECI o uso de todo o território para educar as crianças. A gente consegue desenvolver as atividades aqui na aldeia Tenondé ou em outra aldeia. É importante para

o desenvolvimento da criança ela ter o conhecimento de que o território não é só aqui, esta aldeia, para ter a visão de como é o conjunto do território dela. Ela sabe onde ela está e onde estão os outros.

Se a gente comparar com as escolas não indígenas, mesmo creche, a mãe traz a criança até o portão, mas ela não passa daí, não pode nem entrar. Aqui já é totalmente diferenciado. A mãe pode vir fazer o artesanato com a criança, pode participar das brincadeiras junto da criança. Mãe, pai, o irmão mais velho, que estuda em outra escola, mas traz o irmãozinho, vem e participa. Todo mundo participa.

Eu acho que as crianças daqui tem mais liberdade de expressão. Ela pode vir com chinelo se ela quiser, pode tirar o chinelo se ela quiser, não tem esse “super-protecionismo”. Por exemplo, se a criança quiser subir numa árvore a gente fala “ó, você vai cair”, só isso. Ai se ela não ouviu e cair, a gente fala “eu disse que você ia cair, por isso que a gente não quer que você suba. Agora levanta e vamos andar de novo”. Se a gente for aplicar lá fora algumas das nossas ações pedagógicas, as pessoas vão falar “não, não acredito que eles estão fazendo isso”. Por exemplo, assar o cavure junto com as crianças. As crianças assam o próprio cavure. Mexe com fogo, com faca. É uma massa de água e farinha de trigo, enrola na madeira cortada tipo um espeto e põe no fogo para assar. Quando assa é só comer. Só os meninos muito pequenos que a gente não deixa, mas os maiorzinhos já sabem assar um cavure. Sabem assar um milho. A gente



ensina as crianças a fazerem o delas próprias. Isso é a nossa pedagogia.

A criança pode também ficar brincando numa poça d'água, por exemplo. Muitas vezes nem é culpa da escola, mas os pais não indígenas, se o filho deles chegar todo sujo de barro, vai questionar a escola. Aqui tem mais liberdade. A gente não obriga as crianças a participarem da atividade, elas têm que tomar o gosto. Tem que respeitar o tempo da criança. A liberdade é importante porque quando chega num certo momento da vida, a criança já vai saber o que é certo e o que é errado. Uma hora vai perceber que é perigoso subir na árvore porque pode cair. Ajuda muito no desenvolvimento mental da criança.

Eu estudei quase minha vida toda fora da aldeia, pois, na época, não tinha escola aqui. A gente sofreu muito com isso, com a distância, com o isolamento do pessoal da aldeia mesmo. Era só eu e meu irmão, estudando lá no meio dos juruá. E, na escola, eles não sabiam que eu era Guarani, eles sabiam que eu era índio, só. Índio é a forma geral como nos chamam, mas eu sou Guarani. Você pode ser um Xavante ou um Kayapó, que é outra etnia. São quatro troncos linguísticos, a maioria das escolas não sabe disso, por isso falam que “índio é tudo igual”. Mas não somos! Somos diferentes! Cada povo tem sua forma de viver, sua forma de acreditar em Deus, sua forma de fazer o plantio. Por isso, meu conselho para os professores que têm estudantes indígenas na sala é: procurem saber de qual etnia é o estudante; tente entender um pouquinho o estudante. E não dizer essas falas como

“índio é tudo igual”. Isso sempre foi uma mentira, assim como a que o Brasil foi descoberto.

Eu fico muito feliz quando os professores não indígenas se interessam pela especificidade das culturas indígenas, se interessam pelos Guarani. Sempre aqui na aldeia alguém faz um trabalho voluntário. Quando uma escola liga “a gente queria conhecer a aldeia, mas a gente não tem dinheiro para pagar”, a gente aceita a visita para fazer uma formação com os estudantes não indígenas, para mostrar como é o Guarani. A gente, na palestra, primeiro pergunta “qual é sua visão com relação a como é o índio?”. A maioria das crianças fala “cocar, pintado...” e os menores falam “índio faz o u-u-u”, aquele barulho com a boca que a Xuxa faz. Isso que vocês aprendem na escola. Esse barulho com a boca é o índio norte-americano da televisão que faz. A gente acha muito bom quando a escola se interessa de trazer os estudantes aqui, ou chama a gente. A gente vai sempre. E a gente sempre pede ajuda dos professores para não divulgar imagens erradas, mensagem que não são verdadeiras.

Sobre o meu trabalho aqui, eu não digo que eu sou um professor: sou mais uma pessoa que ajuda a expandir a cultura. Eu estou aprendendo também, junto aos mais velhos, e até eu virar mesmo um professor vai levar uns vinte anos ainda, até que outros venham e aprendam comigo, mas até lá não sou professor. Gosto de falar com os mais velhos e passar para as crianças, ou para os outros educadores. A gente se ajuda. Quando outro educador tem alguma dúvida eu explico, eu pergunto para outro.



Por isso que, muitas vezes, quando a gente vai fazer as palestras nos perguntam “o que você é [na aldeia] para a gente te anunciar?” Eu falo que sou apenas um morador da aldeia. A gente não fala “eu sou formado nisso, naquilo...”, é só um pequeno detalhe. Conta mais a experiência de vida do que as formações, sem tirar o mérito de quem é formado, lógico. Estudou para isso. Mas somos de mundos diferentes, temos visões diferentes.

Acho muito importante a divulgação do jogo da onça, mas não somente ele. Há também outros jogos indígenas para mostrar a diversidade cultural. Se na escola ensinam os esportes originados na Europa, por que não ensinar os esportes originados aqui? Não vou poder mudar tudo, mas devagar, introduzindo o jogo da onça e depois outros jogos, a gente consegue. É importante dizer de onde veio o jogo. Principalmente o nosso, porque as coisas que a gente já fazia há 519 anos, muitas delas estão vivas na cultura também do não indígena.



Foto: Adriana Caminiti/SME

CECI Tenondé Porã, em Parelheiros



Foto: Daniel Cunha/SME

Crianças da aldeia Tekoa Jaraguá no Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas, promovido pela SME, em 2019

**PEJU PAVĚ NHANGA
AGUÃ**
(Venham todos brincar!)



Lisio Mirim

Auxiliar Cultural do Centro de Educação e Cultura Indígena
CECI Jaraguá — Terra Indígena Tekoa Pyau¹⁷

Começo me apresentando: meu nome é Lisio em Português e em Guarani é Kuaray Ropeju Mirim. Sou da aldeia Tekoa Jaraguá e quero falar um pouco do nosso CECI, que é um lugar para nossa educação diferenciada. A gente fala diferenciada, porque é diferenciada mesmo. Começando com o fato de que não pode trabalhar juruá, porque as nossas crianças são indígenas, e quem lida melhor são educadores indígenas, que nós chamamos aqui de professores. É educação diferenciada porque tem brincadeiras, tem dança, tem a fala (na língua) também, nada escrito, mas sempre valorizando a oralidade com as crianças. A gente também funciona diferente no dia a dia. Não temos o hábito de marcar ou agendar tudo o que fazemos com as crianças. A relação com elas vai também trazendo nossas atividades a serem desenvolvidas.

É muito bom porque a gente aprende com as crianças e, muitas vezes, elas próprias começam a trazer coisas novas, produzir nossas atividades. Elas mesmas trazem e inventam brincadeiras para nós brincarmos juntos. A gente brinca de vários tipos de brincadeiras tradicionais que a gente como educador conhece e vai ensinando para elas, mas elas também acabam trazendo outras brincadeiras

da casa de cada um, que aprenderam com seus avós, com seus pais. E isso é muito bom para todo mundo, porque todo mundo pode lembrar e aprender junto.

Os pais se sentem estimulados a trazerem coisas pra gente fazer no CECI: “Por que não fala para o educador para fazer isso?” Então a gente começa a fazer isso também. Por isso que é importante, a gente aprende com as crianças quando elas trazem as coisas de casa e, também, quando elas inventam algo. A gente fica aberto para experimentar e fazer as coisas com elas.

Estamos falando um pouco de brincadeiras indígenas e de nossas atividades aqui no CECI, e eu queria falar um pouco do Xondaro. A gente faz muito Xondaro com as crianças no CECI, é uma das coisas que todo mundo gosta porque é para todo mundo, não só para criança. O Xondaro é algo muito importante porque antigamente a gente usava para praticar agilidade no mato, para treino físico, para lutar, para trabalhar tudo no corpo. E também pra dançar, brincar e se divertir também. Mas eu queria muito só contar um pouco do Xondaro e dizer que para falar disso não cabe em nenhum livro. Para o juruá conhecer isso tem mesmo é que vir para a aldeia, viver e sentir. Não dá para colocar tudo sobre o Xondaro em um livro, senão não ia caber! É muita coisa para aprender sobre isso.

O CECI é esse espaço importante, não é só pela educação, mas também para a nossa tradição, a nossa



17 Este prefácio foi elaborado em co-construção pela Assessora Técnica Marcele Garcia Guerra, pelo pesquisador Fábio Nogueira da Silva e pelo Auxiliar Cultural do CECI Jaraguá Lisio Mirim. O processo envolveu entrevista, transcrição e aprovação final do texto escrito pelo autor. Ressalta-se que o texto procura manter aspectos da oralidade fundamentais para a expressão dos autores indígenas.



cultura. A gente fala um monte de coisas sobre nossos saberes tradicionais e esse é nosso principal tema de educação aqui no CECI. Por exemplo: a importância do ka'á (erva-mate), do nhemongaraí (batismo), do Xeramoí (mais velhos). Não só envolve educação, pois toda essa sabedoria quando trazemos para o CECI é o que é realmente importante para trabalhar com nossas crianças.



A gente percebe que os Juruakuery tem bastante interesse pela cultura Guarani, pela cultura indígena. Eles sempre nos procuram e falam que querem aprender um pouco, saber mais sobre os Guarani. Porque eles sabem pouco, eles sabem mais só daquele indígena que tá no livro escrito por juruá (não indígena) mesmo, aquele indígena do passado, de 500 anos atrás. “Como eles vivem?”, já me perguntaram. Porque muitas vezes o juruá está tão fixado naquela imagem do livro, de 500 anos atrás, que não acredita que a gente existe e que somos Guarani. Eles falam assim: “Nossa vocês são índios? Vocês são da onde? São da Amazônia?”. “Não, somos daqui do Jaraguá mesmo”, eu respondo. Aí eles ficam assustados: “Nossa, não sabia que tinha indígena bem aqui do lado! Só conheço na Amazônia”.



Eu queria aproveitar esse livro aqui pra dizer que é importante conhecer mais do Jaraguá, de cada aldeia, cada região de São Paulo. Aí todo mundo vai saber onde tem uma aldeia e que nós estamos aqui, em São Paulo. E também conhecerem o trabalho do CECI, que é muito importante. É muito bom esse interesse e a procura dos professores juruá por conhecerem um pouco mais de nós e da nossa realidade. Se perguntam, a gente pode responder.

Afinal, estamos aqui do lado, na mesma cidade. Mas é importante que quem quiser aprender queira também fazer o bem aqui pra gente. A gente, às vezes, recebe visita, vem aqui, mas depois a gente não sabe o que eles fazem com o que aprendem. É ruim pra gente porque parece que o benefício nunca fica aqui na aldeia.

Mas também a gente vê que quando é com as crianças juruá aprendendo um pouco da cultura Guarani isso é muito bom. Porque a gente vive muita violência, muito preconceito, todo mundo fala mal do indígena porque não conhece, não sabe nada. Aí quando a criança pode conhecer, pode conviver com essa diversidade, ela pode aprender a valorizar, a ver diferente e isso pode nos ajudar muito no futuro.

Quando as crianças juruá vem aqui no CECI, elas ficam surpresas porque é tudo muito diferente do que elas vivem na casa e na escola delas. Aqui é tudo aberto, não fica fechado. As crianças sempre falam que aqui é muito livre, com espaço. A aldeia é uma experiência de viver liberdade para elas, diferente do que elas parecem viver.

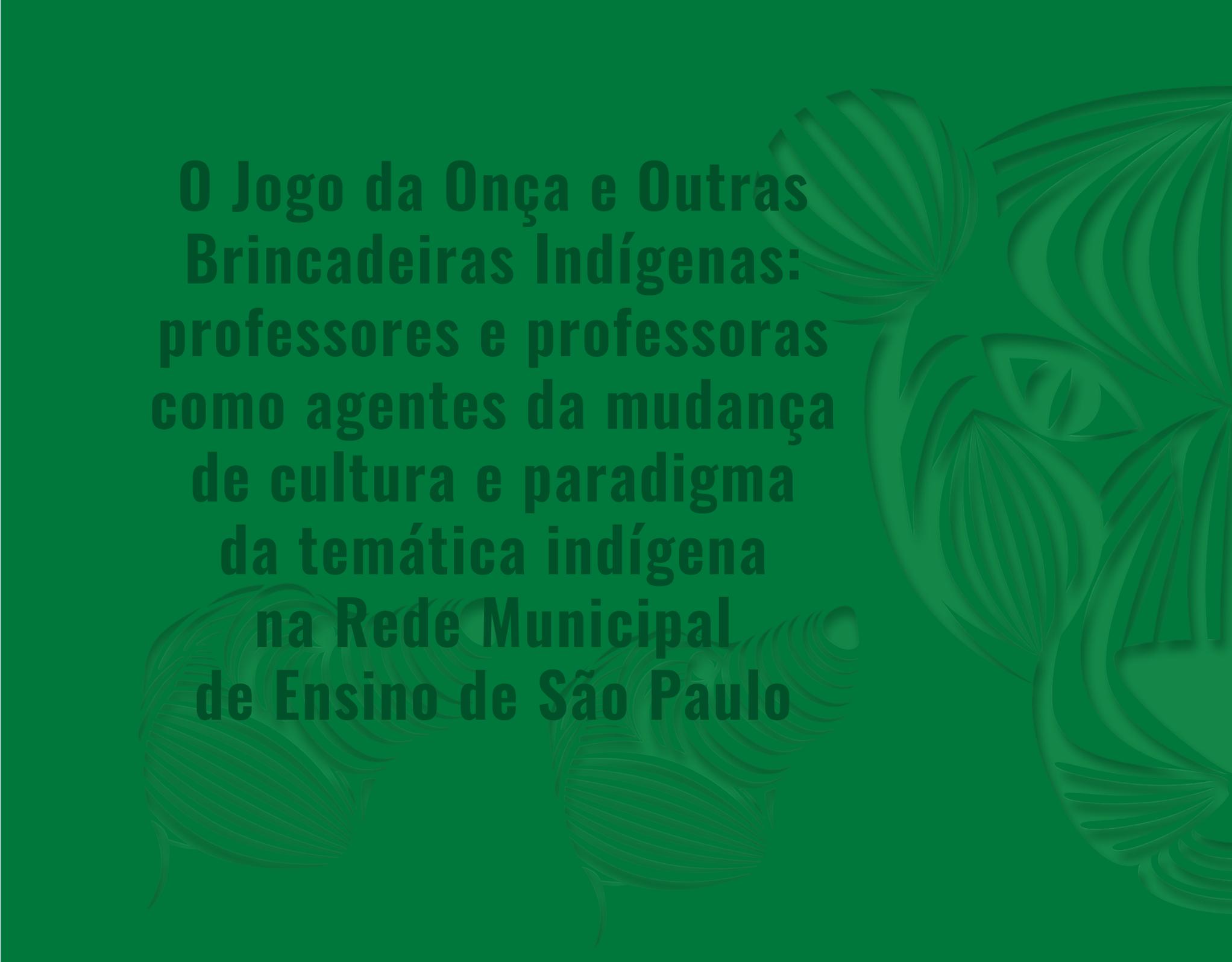
Isso é porque o jeito que o CECI cuida da criança e o jeito que o juruá cuida da criança são bem diferentes. O juruá fala que tem medo de deixar as crianças na escola. Eles têm medo, mas deixam porque eles precisam mesmo, porque tem que trabalhar. E aqui no CECI as mães deixam livres, sem preocupações. Deixam na mão dos educadores e coordenadores para a gente cuidar. E a gente cuida no coletivo, porque também o CECI é totalmente aberto para todos da comunidade, então todos participam de tudo, juntos.





Foto: Roberto Teresi/SM/ME

**O Jogo da Onça e Outras
Brincadeiras Indígenas:
professores e professoras
como agentes da mudança
de cultura e paradigma
da temática indígena
na Rede Municipal
de Ensino de São Paulo**

The background features a dark green color with a pattern of stylized, layered green leaves. A white silhouette of an owl is positioned in the upper right quadrant, facing left. The text is centered and rendered in a bold, white, sans-serif font.

Marcele Garcia Guerra¹⁸

Assessora Técnica do Programa Jogos de Tabuleiro

Desejo iniciar esse texto (que tem gosto de relato) com uma pergunta que também é um convite para que possamos, juntas e juntos, olhar para a relevância do Programa Jogos de Tabuleiro e, mais especificamente, para a importância do Jogo da Onça estar dentro do seu rol de quatro jogos oficiais. É uma pergunta que traz uma inquietação proporcionada por um contexto de desafios pedagógicos regados pela diversidade latente presente na sociedade e nas salas de aula: como implementar um Programa de Educação capaz de contribuir para a alteração da mentalidade dos professores e estudantes da RME de São Paulo com relação aos temas de História e Cultura Indígena?

Essa pergunta nos leva diretamente a uma história. Uma história que começa lá em 1988, passa por marcos em 2004 e em 2008, e finalmente chega em 22 de outubro de 2016, dia da publicação no Diário Oficial da Portaria nº 7.240, que instituiu o Programa “Jogos de Tabuleiro” nas Unidades Educacionais da RME.

Essa é a história que quero contar neste capítulo. A história que conta como é que a onça e seu jogo foram abraçadas como uma política pedagógica dentro de uma das maiores redes de ensino público da América Latina. É uma visão da história de cada professor que

está dedicando parte de sua jornada ao Jogo da Onça e criando em suas salas de aula um espaço para que temas da diversidade dos povos indígenas possam ter um lugar.

Estado pluriétnico Nação na diversidade

Nossa história começa junto com o nascimento do Brasil.

- Em 1500?

- **Não!**

Bem mais perto. Tenho certeza que muitos dos leitores aqui poderão, inclusive, se lembrar da época! Refiro-me ao contexto de 1988, da promulgação da Constituição Federal do Brasil.

- Mas antes já havia Brasil, não?

- Não...

Na verdade não. A Constituição Federal é um instrumento que funda o Estado Nacional. No nosso caso, o Estado Democrático de Direito. Portanto, antes de 1988 o Brasil era outro Brasil. O Brasil que a gente vive e reconhece como Estado nasce em 1988.

O que desejo compartilhar com vocês é que esse fato (que muitas vezes passa até despercebido) é de enorme importância e impacto em termos de proposta de sociedade.



18 Marcelle é formada e Mestre em Direito pela Universidade de São Paulo e Doutora em Antropologia Social também pela USP. Desde 2016, atua como formadora em cursos de História e Cultura Indígenas na RME de São Paulo. Desde 2018, é Assessora Técnica do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas.

A Constituição de 1988 é um marco genuinamente transformador de paradigma de sociedade nacional. E uma das mudanças centrais que ela traz é o reconhecimento e a garantia da diversidade étnica no Brasil.

Essa é uma das razões de ela ser conhecida como “Constituição Cidadã”: pela capacidade inclusiva no texto legislativo de toda a diversidade cultural, étnica e social no Brasil. Respeitando o princípio da igualdade, mas também atenta às especificidades.

E essa alteração evidentemente teve um grande impacto de mudança com relação ao tratamento dos povos indígenas e comunidades tradicionais do Brasil. Antes de 1988, os grupos eram considerados como “fora da sociedade nacional”. A diversidade presente nesses grupos era tratada como um problema – quem nunca se deparou com o termo “questão indígena”? Já pararam para pensar que questão é sinônimo de problema? e como todo problema, precisava ser resolvido ou eliminado.

Assim, antes de 1988, o paradigma estatal buscava reduzir ou eliminar a diversidade. A diversidade da realidade eminente nunca havia sido muito amiga do formato estatal que sempre busca uma resposta única, para uma sociedade única, um cidadão único, com língua única, com costumes únicos, com cultura única, etc.... Tudo só um, único! A combinação fundante do modelo estatal moderno (uma língua, um povo, um território, uma nação) se mostrou violento e ineficaz em um contexto social de diversidade latente como o Brasil. Até 1988, as políticas públicas e todas as ações do Estado em geral visavam eliminar a diversidade, moldando socialmente

as especificidades culturais para “caberm” em modelos pré-concebidos (de origem eurocêntrica) e externos às realidades locais.

E foi nesse movimento de “eliminação da diversidade” que os povos indígenas e os grupos étnicos em geral sentiam a atuação do Estado até 1988, no Brasil. As diversas estratégias e ações de eliminação da diversidade constituíram, até 1988, o núcleo forte do tratamento dos povos indígenas pelo Estado: catequização, aculturação, integração, assimilação e processo civilizatório (ou “tirar do estado selvagem”) eram o cerne de como o Estado tratava a diversidade de seu povo.

Os impactos desse antigo projeto estatal no tratamento da diversidade são sentidos até hoje em termos de consequências para inúmeros grupos e partes essenciais das raízes culturais nacionais. Socialmente fomos domesticados e ensinados a ver a diversidade como um problema, as especificidades culturais como estranhezas e, mais profundo ainda, fomos formatados socialmente para termos uma régua medidora mental para, quando aplicada, definirmos que há modos bons de ser, viver e existir. Assim, julgamos que há modos ruins ou errados de ser, viver ou existir. Geralmente, os modos “ruins” ou “errados” estão exatamente conectados à diversidade!

Vocês já pararam para pensar nisso? O quanto é efetivamente baixa a nossa capacidade de se encantar com o diverso ou o diferente sem a priori julgar? E como estamos automaticamente acostumados a enquadrarmos nessa régua social pré-1988, que vem originalmente de



um paradigma estatal que busca eliminar o outro, as diferenças, a diversidade?

Ainda e mesmo que desafiadoras ou complexas, são exatamente estas perguntas as únicas capazes de nos colocar perante o potencial de transformação e mudança que a Constituição Federal de 1988 trouxe para o Brasil como sociedade. Afinal, em se tratando apenas do universo da diversidade indígena, estamos falando de mais de 305 etnias distintas, com 274 línguas. Só olhando para essa diversidade, temos mais de 305 modos de ser, viver e existir no Brasil! E ainda mais: todas elas são reconhecidas, garantidas e protegidas constitucionalmente. Esses números abrem a porta para pensarmos o quanto temos de diversidade étnica no Brasil, viva, pulsante, latente, existente. Mas conhecemos, olhamos para isso?

A proposta constitucional é a da garantia da existência da diversidade étnica no Brasil, dos povos indígenas segundo seus modos de vida, reconhecidos, portanto, como diferentes e, ao mesmo tempo, como integrantes do Estado brasileiro. O Brasil pós 1988, então, só é Brasil (tal como proposto pela Constituição, documento político fundador do Estado) porque em sua composição há a garantia da existência da diversidade indígena. E a sociedade brasileira só se caracteriza como tal porque há em sua composição modos “de vida” diferentes, por definição. Um fato importante: como resultado disso, todas as políticas públicas devem seguir essa orientação, no sentido de respeitar a negativa assimilacionista/integracionista, que são abolidas no texto constitucional. E, ainda mais, o fato de os indígenas não serem mais

compreendidos como entes que se encontram “fora” da sociedade brasileira garante sua constituição como cidadãos, com suas especificidades e diferenças.

Igualdade nas especificidades, unidade na diversidade. Estas são as chaves para o Brasil pós 1988, um Brasil como Estado Pluriétnico.

Desta forma, muito mais que “apenas” um texto jurídico, a Constituição de 1988 representa um projeto de alteração de mentalidade na forma de se pensar e reconhecer o Brasil como a expressão de uma sociedade da diversidade.

Implementando a diversidade: Políticas públicas para um estado pluriétnico

Em 2004, o projeto de Brasil de 1988 ganha um reforço legislativo para que a mudança de paradigma para uma sociedade pluriétnica e na diversidade ganhasse mais força: trata-se da ratificação da Convenção 169 da Organização Internacional do Trabalho - OIT, que é incorporada no Brasil por meio do Decreto nº 5.051, de 19 de abril de 2004.

A Convenção é um instrumento criado em 1989 e transformou-se em um importante marco regulador e de criação e implementação de políticas públicas estatais mais condizentes com valores que garantam e respeitem a diversidade étnica.





Tendo como foco os povos indígenas e tribais, a Convenção propõe alterações com relação à elaboração de políticas públicas, incluindo a diversidade como um valor central e inserindo tal valor transversalmente a toda atuação estatal. Desta forma, transforma-se também em um poderoso instrumento de mudança de cultura social, pois viabiliza um compromisso social de inclusão da diversidade como uma realidade e não mais unicamente como um tema em separado. A diversidade passa a ser vista, reconhecida e protegida por direito.



Ao aliar-se com os princípios constitucionais de 1988, a Convenção 169 é a legislação que pragmaticamente incide dentro do contexto de todas as políticas públicas, atuando como uma verdadeira guia ou baliza que apoia mudanças de valores, paradigmas e mentalidade cultural e social em prol da construção efetiva de uma sociedade nacional que garante a diversidade.



Povos indígenas, diversidade e a sala de aula: a Lei nº 11.645/2008



No contexto da educação nacional, a ratificação da Convenção 169 da OIT foi sentida diretamente em uma alteração legislativa: a Lei nº 11.645/2008. A história dessa Lei se parece com a de muitas outras: ela vem modificando uma outra Lei, a nº 10.639, de 2003, que, por sua vez, já havia modificado uma outra, a Lei nº 9.394/1996. Essa última, simplesmente responsável pelas

diretrizes e bases de toda a educação no Brasil, também conhecida como LDB.

Certo. Vamos com calma, porque senti que foi muito número e muita lei.

Começamos pela Lei nº 10.639, de 2003, que veio como resultado de muita luta de movimentos sociais (em especial o movimento negro) que reivindicavam uma medida que pudesse efetivamente contribuir para uma mudança de mentalidade cultural na educação, atentando para a existência de outros saberes e culturas que não estavam sendo contemplados. E, mais ainda, que os referenciais eurocêntricos reproduzidos no contexto escolar contribuía para o acirramento de desigualdades, intensificavam visões e práticas racistas, de exclusão e violência social, principalmente relativas à negritude no Brasil. A proposta da lei foi trazer a obrigatoriedade do ensino de conteúdo de história e cultura afro-brasileira, História da África e dos africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional, resgatando a contribuição do povo negro nas áreas social, econômica e política pertinentes à História do Brasil, além de incluir o 20 de novembro como “Dia Nacional da Consciência Negra” no calendário escolar.

Desta forma, a Lei nº 10.639 é um passo em direção ao projeto de sociedade que foi fundado em 1988, quando se propõe a trazer aspectos da diversidade nacional que estavam excluídos das diretrizes das políticas do Estado, neste caso, da educação.

Tendo sido uma conquista de 2003, após muitos anos de debates e lutas dos movimentos sociais, visto que a proposta inicial dos movimentos vinha de antes de 1988, esta lei ganha um “reforço” de propósito com a ratificação da Convenção 169 da OIT, em 2004. Isso porque a Convenção incide exatamente nessas diretrizes que visam à alteração do tratamento estatal para a diversidade de sua sociedade.

Assim que, em 2008, a Lei nº 10.639 é alterada pela Lei nº 11.645, que inclui também, além da diversidade afro-brasileira e africana, a diversidade indígena:

Art. 1º - O artigo 26-A, da Lei 9.394, de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação:

Art. 26-A da LDB: Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil.

§ 2º Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras. (BRASIL, 1996)

E assim chegamos a uma parte dessa história que toca a todos os professores e professoras do Brasil desde então: todos e todas estão legalmente obrigados, por lei, a incluírem em sua prática pedagógica o ensino de história e cultura africana, afro-brasileira e indígena.

Percebam como essa história é também uma história de como a educação no Brasil está respondendo às alterações promovidas pela Constituição de 1988?

E, agora, chegamos até vocês, professores e professoras da RME de São Paulo, com esse desafio em mãos: implementar uma legislação que tem como cerne e objetivo a mudança cultural da sociedade nacional, transformando-a em uma sociedade mais aberta ao convívio com a diversidade, antirracista, inclusiva e pertencente a uma identidade marcada pela pluriétnicidade.



O Jogo da Onça como ferramenta pedagógica no Ensino de História e Cultura Indígenas

Como implementar um Programa de Educação capaz de contribuir para a alteração da mentalidade dos professores e estudantes da RME de São Paulo com relação aos temas de História e Cultura Indígena?

Uma das estratégias que a SME-SP vem oferecendo para a prática em sala de aula é o ensino da História e Cultura Indígena por meio de uma ferramenta pedagógica, um jogo de tabuleiro, o nosso Jogo da Onça!

É importante localizar o Jogo da Onça dentro do Programa Jogos de Tabuleiro, criado em 2016, pela Portaria nº 7.240. O Programa em si já é alinhado com a proposta da diversidade cultural quando traz quatro jogos de origens culturais distintas. Desta forma, o conjunto do Programa proporciona aos professores e professoras aspectos da diversidade cultural presentes na prática dos jogos em si e também em seus contextos de história e desenvolvimento. Por isso que é possível afirmar que o Programa vem contribuindo para a implementação das Leis nº 10.639 e nº 11.645 e tem também por objetivo a mudança de cultura e paradigma na RME de São Paulo por meio da inclusão da diversidade étnica e cultural no formato de práticas pedagógicas e lúdicas.

Professores e professoras como agentes da mudança

A mudança de cultura e de paradigma que vem sendo citada repetidamente nesse texto é algo que atravessa a complexidade no nível de uma mentalidade social azeitada por muitos anos. A educação em sua potência tem grande poder de atuação na manutenção ou na alteração de mentalidades. E é aí que um trabalho com a diversidade e com a temática dos povos indígenas pode incidir de modo transformador.

Quando trabalhamos com as temáticas de diversidade, mais especificamente com a indígena, estamos lidando com um universo inteiro que é invisibilizado socialmente. Ou, quando não é invisibilizado, é julgado, condenado à inexistência ou a algo “do passado”. Começamos aqui a ver algumas das mentalidades permanentes sobre povos indígenas que ainda são muito fortes de uma maneira geral.

A invisibilização da realidade indígena é algo que, com simplicidade, começamos a desmistificar quando olhamos para o território que atuamos. São Paulo é indígena. E não somente no genérico da ideia “todo Brasil é indígena” (que de fato é, mas o genérico é o “não amigo” da diversidade), mas porque o léxico territorial em São Paulo é indígena nome de ruas, espaços, parques, bairros. E mais: porque São Paulo possui aldeias Guarani

Mbya em seus bairros; porque São Paulo é a 4ª cidade no Brasil no número de indígenas autodeclarados (são quase 13.000 indígenas pertencentes a 52 etnias vivendo em São Paulo); porque a RME de São Paulo também é indígena, já que possui 3 CECIs!

Eu vou repetir a informação para que possamos efetivamente abrir nosso coração para essa consciência: a RME de São Paulo é indígena também! Acolhe a diversidade étnica da cidadania étnica existente no território do Município de São Paulo, mantendo o direito à educação indígena de forma específica e diferenciada com os CECIs.

Integrar a RME de São Paulo é pertencer a um espaço da diversidade! E colocar atenção a isso é um passo chave para quem está trabalhando ou pretende trabalhar com a temática dos povos indígenas: todo grupo que se forma é um grupo que traz características de diversidade. A pergunta é: conseguimos ver e reconhecer essa diversidade ou ainda estamos alinhados e alinhadas com o antigo paradigma da invisibilidade?

Mudar isso é o passo inicial. Do não ver para o ver e reconhecer. Do acreditar que está distante para perceber que está mais próximo do que antes acreditávamos ou sabíamos. E que faz parte de nós mesmos e de tudo com o qual vivemos e convivemos.

A formação de professores e professoras em Jogo da Onça e outras brincadeiras indígenas

A formação em Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas teve seu início em maio de 2016. O Programa Jogos de Tabuleiro ainda não havia sido implementado. O curso, organizado pelo Núcleo de Educação para as Relações Étnico-Raciais - NEER, teve um caráter de oferecer aos professores e professoras uma prática que fosse condizente com a implementação do ensino de História e Cultura Indígena em sala de aula.

A consolidação do Programa com a presença do Jogo da Onça ofereceu aos professores e professoras um espaço institucional favorável para que desenvolvessem projetos em seus contextos escolares. São inúmeros os impactos nos territórios proporcionados pelas atuações dos professores e professoras que levaram o Jogo para suas escolas. Neste livro, há 3 relatos de experiências que mostram um pouco dessas histórias.

Em 2018, o Programa Jogos de Tabuleiro retoma as formações com um novo desafio: aumentar o número de professores e professoras formadores do Jogo e do conteúdo em seu território, visando à disseminação do Jogo na Rede e também uma maior efetividade da implementação do ensino de História e Cultura Indígenas no contexto das escolas.





Pessoalmente, relato que tenho a honra e o privilégio de trabalhar desde a formação de 2016, contribuindo para a implementação do Programa em formações com os incríveis professores e professoras da RME de São Paulo! Efetivamente, são servidores públicos inquietos e agentes dessa transformação cultural de impactos relevantes para a convivência com a diversidade e uma educação voltada para o desenvolvimento humano. Emociona-me fazer parte dessa mudança de cultura e paradigma de sociedade que é construída e consolidada no trabalho diário de cada um e cada uma, na sua opção pessoal e profissional de fazer diferente, de aprimorar-se e de proporcionar para os estudantes uma educação integral, inclusiva, transformadora e de alta qualidade.



Assim, essa história termina com começos e todas as histórias de todos os professores e professoras que estão se dedicando a se abrirem para a diversidade e levá-la com toda sua dedicação para suas práticas. E termino essa história com um agradecimento e um convite: agradeço a todos os professores e professoras que optaram por trilhar esse caminho e convido os leitores desse texto a experimentarem esse percurso, essa trilha da diversidade, da onça e dos povos indígenas do Brasil.



Formação de Formadores do Jogo da Onça, promovido pela SME



Foto: Roberto Tersis/SME

Formação de Formadores do Jogo da Onça, promovido pela SME



JOGO
da
ONÇA

A História do Jogo da Onça nas Culturas Indígenas



Maurício Caetano dos Santos¹⁹

E escrever sobre a história do Jogo da Onça – jogo indígena, conhecido e praticado por diferentes povos indígenas do Brasil – encontra as mesmas dificuldades consideradas ao se narrar a história e cultura dos diversos povos que já habitavam o Brasil antes de 1500. A tradição oral desses povos não foi, na maioria das vezes, considerada “conhecimento útil”, a ponto de ser registrada pelos diversos viajantes que por aqui passaram desde o período colonial.

Esse “esquecimento” forçado de parte de nossa história reflete no Jogo da Onça, pois não encontramos registros e documentos sobre ele antes de 2003. Isso significa então que o jogo não era conhecido? Longe disso! Ao longo dos últimos anos, após tomarmos conhecimento do jogo, começamos a produzir e divulgar material sobre ele, recebendo diversos relatos de pessoas que já tinham ouvido falar, principalmente pelo nome Adugo²⁰, e alguns se lembravam de ter visto um tabuleiro parecido na infância.

Contudo, nosso desafio persiste: como contar a história de um jogo sem acesso a registros escritos e nem recursos para realizar pesquisas in loco, visitando os povos indígenas Manchakeris ou Manchaneris²¹,

Bororos e Guaranis, que sabemos, por meio de pesquisa bibliográfica, conhecer o jogo?

Nossa opção foi pensar a história do Jogo da Onça a partir de três fontes: a bibliografia existente, o próprio jogo e os povos indígenas que o conhecem.

A bibliografia existente, embora escassa, nos dá um ponto de partida para pensar a história do jogo, trazendo diferentes possibilidades de origens, além de contextualizar a inserção do jogo na Secretaria Municipal de Educação - SME do Município de São Paulo.

Outra forma de pensar esta história é a partir do próprio jogo. Não podemos esquecer que, mais que um tabuleiro e peças, o jogo é a materialização de traços culturais e memórias dos povos que o jogaram e, de certa forma, pode contar sua própria história.

Também podemos resgatar a história do jogo a partir dos povos que já sabemos que o conhecem, tanto a partir da sua cultura como pela sua espacialização, pois não deixa de ser interessante que povos distantes, do ponto de vista linguístico e geográfico, conheçam o mesmo jogo.

A história não é estática, ela está se fazendo e re-fazendo a todo o momento. Então, a implementação



19 Maurício é professor de Geografia da Prefeitura de São Paulo desde 2008, lotado e em exercício na EMEF Jardim das Laranjeiras, DRE São Mateus, onde, desde 2009, tem projetos com jogos de tabuleiro (Xadrez, Jogo da Onça e GO). Desenvolve, desde 2015, atividades com o Jogo da Onça na EMEF Jardim das Laranjeiras e, desde 2016, atua como formador em Jogo da Onça para professores formadores.

20 Adugo em Boe Wadáru, língua original dos Bororos, significa Onça.

21 Ao longo de nossa pesquisa, encontramos diferentes formas e grafias da designação, na maior parte dos documentos ele é referido como manchaneri, e como tal iremos nos referir a esse povo a partir de agora.

do Jogo da Onça nas escolas da RME de São Paulo é mais um capítulo na história do jogo e, como tal, será devidamente tratado aqui.

Um ponto que é importante mencionar logo de início é que as análises que aparecerão nas próximas páginas são fruto de leituras e interpretações em relação ao Jogo da Onça. Não é intuito, nem de longe, falar pelos povos indígenas aqui citados. E sabemos das lacunas de conhecimento e informações que podemos deixar neste material. Mas mesmo com esse risco, não deixaremos de contar essa interessante história.

A história a partir da bibliografia existente

O conhecimento atual sobre o Jogo da Onça parte de uma pesquisa realizada entre 2003 e 2004 dentro do projeto Jogos Indígenas do Brasil²², que percorreu cinco estados brasileiros e visitou as aldeias das etnias Guarani (litoral sul de São Paulo); Camaiurá, Bororo e Pareci (Mato Grosso); Canela (Maranhão); Ticuna e Maioruna (Amazonas); e Manchaneri (Acre), buscando registrar brincadeiras tradicionais dos povos indígenas.

Ao longo da pesquisa, verificou-se que os povos Guarani, Bororo e Manchaneri tinham conhecimento do Jogo da Onça. Desta pesquisa originou-se um material

entregue às escolas públicas pelo Ministério da Educação. Tratava-se de um kit composto de livro, jogo com tabuleiro e peças, e um guia explicativo para os professores. É a partir desta pesquisa e dos artigos que surgiram nos anos posteriores que organizamos a história do jogo.

De maneira geral, estabeleceram-se dois caminhos possíveis para a origem do Jogo da Onça. A primeira considera-se a origem europeia, sendo transmitida por missionários salesianos, no século XIX (FERREIRA; VINHA; SOUZA, 2008), ao povo Bororo chegando até os dias atuais graças à tradição oral indígena. Outra possibilidade apresentada é que o jogo tenha origem pré-colombiana, anterior ao início da colonização europeia, e se espalhou pelo continente sul-americano, inclusive pelos povos indígenas presentes no atual território brasileiro.

A origem pré-colombiana é a mais difundida entre os trabalhos acadêmicos disponíveis. De forma geral, considera-se que o Jogo da Onça seja uma versão do jogo do Puma encontrado em dicionários no Peru e Equador, no século XVII (LIMA, 2006) e encontrado entalhado em muros Incas datados com mais de 2000 anos de idade (LIMA, 2003 *apud*, FERREIRA; VINHA; SOUZA, 2008).

O restante da bibliografia existente parte das bases já citadas e abordam formas de trabalhar com o Jogo da Onça em sala de aula, principalmente nas disciplinas Matemática e Geografia. Uma das principais iniciativas

22 O projeto Jogos de Indígenas do Brasil, coordenado por Mauricio Lima, reuniu um grupo de pesquisadores, nacionais e estrangeiros, para pesquisar e relatar jogos e brincadeiras tradicionais praticadas pelos povos indígenas brasileiros.

é o projeto LoboGames²³ da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Iniciado em 2012, reúne informações sobre diversos jogos lógicos de tabuleiros, dentre eles o Jogo da Onça, além de produzir artigos discutindo a utilização desses jogos em sala de aula.

Levar essa discussão para a sala de aula é uma das grandes contribuições do Jogo da Onça, pois ele traz materialidade a visões historiográficas distintas, podendo ser trabalhado como tema e conteúdo das aulas de História e Geografia nos diferentes ciclos do ensino fundamental.

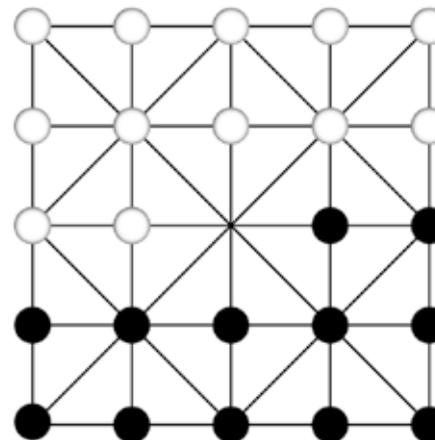
O jogo conta a sua história

O Jogo da Onça é a materialização de uma cultura – ou aspecto de uma cultura. Ele representa a caça, podendo ser utilizado como simulador de situações reais para as crianças que ainda não tinham força nem destreza suficiente para acompanhar os adultos nas caçadas. Nesse sentido, ele faz parte de uma grande e antiga família de jogos de tabuleiros: os jogos de caça.

Os chamados jogos de caça são conhecidos em diversas culturas ao redor do mundo, alguns datando milhares de anos, e com similaridades surpreendentes. Um dos mais antigos jogos de caça é o Alquerque, encontrado entalhado em ruínas do antigo Egito, sendo que seu tabuleiro lembra muito o do Jogo da Onça. O

mesmo percebemos nos jogos Komikan, de origem Inca; Bagh bandi, de origem indiana; e o Bagh-Chal do Nepal.

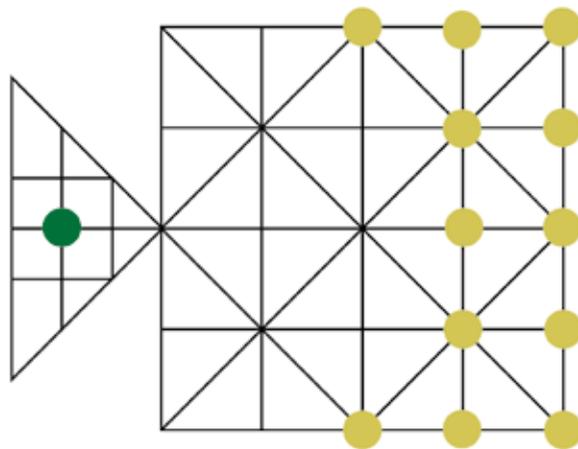
Alquerque: um dos jogos de caça mais antigos que temos registro, encontrado em diversas partes do mundo como, por exemplo, em ruínas do antigo Egito, templos Indus e império Romano. É considerado o precursor dos jogos de caça, com regras similares aos do Jogo da Onça, mas jogado em um tabuleiro menor e com número de peças iguais entre os dois jogadores.



Tabuleiro de Alquerque

Komikan: jogo de origem Inca conhecido por diversos povos nativos Sul-americanos, entre eles os Mapuche (Chile) e Quichua (Peru). É considerado o precursor do Jogo da Onça. Observam-se muitas similaridades em relação às regras. As principais diferenças são o número de peças e a posição inicial do jogo.





Tabuleiro de Komikan, muito semelhante ao do Jogo da Onça

A similaridade destes jogos nos mostra que o Jogo da Onça, independentemente de sua origem, está inserido dentro de um universo de jogos antigos encontrados em diferentes partes do globo, cada um sendo modificado considerando os aspectos dos povos que os jogam.

Ao observar o Jogo da Onça em si – tabuleiro, nomenclatura, número e disposição inicial das peças – podemos realizar algumas análises interessantes que nos ajudam a perceber parte da cultura dos povos indígenas no jogo.

A onça

Dentro da cosmovisão de muitos povos indígenas, a onça sempre teve lugar de destaque: temida, respeitada. Para muitos povos, a caça ou captura dela era o prêmio máximo. Animal feroz, rápido e, na maioria das vezes, mortal, ele representa um grande desafio da vida cotidiana nas aldeias, desconsiderando os problemas enfrentados após o início da colonização. É interessante notar que, no jogo, somente a onça elimina peças e, ao fim do jogo, mesmo sendo derrotada, ela permanece no tabuleiro.

Vivendo sozinha na floresta, a onça é assim retratada no jogo. É interessante notar a disposição dela no início do Jogo da Onça, diferente do Komikan, em que o Puma inicia a partida na toca, a onça já inicia com os cachorros no seu enalço e sua primeira ação no jogo é a fuga.

A forma como ela pode se proteger dentro da toca, diferentemente de outros jogos de caça, não termina ao fechar a entrada da toca. Isso também retrata uma situação real de caça na floresta, onde os caçadores precisam encontrar formas de retirar o animal da toca ou alcançá-lo de forma segura.

A onça representa os desafios enfrentados na caça de diversos animais na floresta, e as estratégias de jogo podem corresponder a ensinamentos de situações reais.



Foto: Daniel Carvalho/SME

Estudantes mostram a Onça e o Cachorro utilizados no tabuleiro de Jogo da Onça

O cachorro

Embora não faça parte da discussão sobre a origem do jogo, a questão do cachorro no Jogo da Onça sempre levanta polêmicas, seja na escola (estudantes e professores), seja na população em geral. A questão é se os povos indígenas domesticavam cachorro antes da colonização europeia. Esse questionamento ajuda a entender o quanto é viciado o nosso olhar e limitado nosso conhecimento sobre os povos indígenas.

Inicialmente, devemos considerar o Jogo da Onça como um jogo de caça, mas não significa que ele represente o modelo ocidental ao qual estamos acostumados, nem que a representação do cachorro como um elemento do jogo corresponda à forma como a cultura ocidental os concebe: um animal domesticado que auxilia o ser humano na caça. Os povos indígenas têm uma relação diferente com o meio em que vivem. De maneira geral, não há essa distinção entre mundo selvagem e mundo humano. São todos parte do mesmo mundo, fazendo parte da mesma cosmovisão. Por isso, considerar que o cachorro representado no Jogo da Onça seja o mesmo domesticado que conhecemos é desconsiderar a cultura dos povos indígenas.

O cachorro no Jogo da Onça representa a organização de um grupo de caçadores, indígenas, ou mesmo uma matilha de cães do mato, caçando um grande predador, a onça. Considerando que os povos indígenas, após os

primeiros contatos com os europeus, começaram a criar cachorros nas aldeias, não é difícil imaginar que houve mudanças na caracterização do jogo.

É interessante perceber que, ao se tratar de cultura e história indígena, nossa sociedade se acostumou a considerar que não houve história indígena após o início da colonização. Cristalizamos os povos originários do Brasil há quinhentos anos, sendo inconcebível que eles, como qualquer sociedade humana, continuassem a produzir e transformar cultura, costumes e valores.

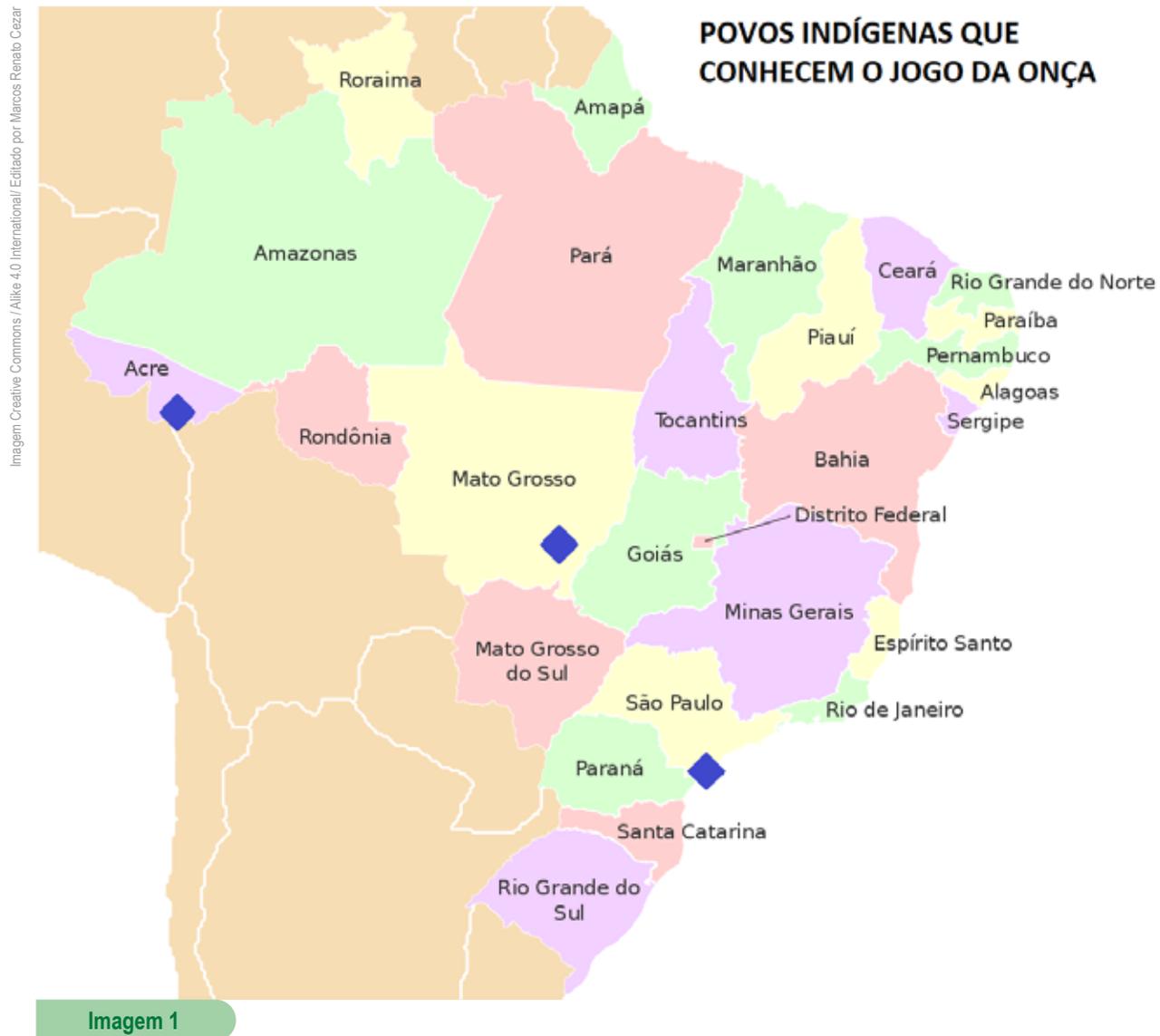
Os povos que conhecem o Jogo da Onça

Segundo a pesquisa de 2003, os povos indígenas que têm conhecimento sobre o Jogo da Onça são os Manchaneris, Bororos e os Guaranis, e é a partir deles que vamos pensar o desenvolvimento histórico do Jogo da Onça. Contudo, cabe uma ressalva e um ajuste na informação inicial: os três povos citados são o únicos que temos informação, até o momento, que têm conhecimento sobre o jogo. Acreditamos que outros povos espalhados pelo Brasil também o conheçam, haja vista que não foi realizada nenhuma pesquisa mais ampla a esse respeito. Por isso, continuamos nossa análise considerando apenas os três povos.

O primeiro ponto intrigante é a distribuição espacial dos povos que conhecem o jogo, indicado na imagem 1.



Considerando o cenário atual, é difícil imaginar que povos tão isolados conhecessem o mesmo jogo, colocando como única forma de disseminação a intermediação externa, ou seja, a hipótese dos missionários já citada.



Mas, se pensarmos nesses povos antes da chegada dos europeus, a situação muda radicalmente. O mapa da imagem 2 mostra, também de forma aproximada, os territórios ocupados pelos três povos indígenas antes de 1500.

Neste novo cenário, os povos Guarani e Bororo tinham territórios próximos e, possivelmente, havia comunicação entre eles. E mesmo os Manchaneris não estavam tão distantes assim, principalmente considerando que eles fazem parte de uma etnia maior que ocupou grande parte do Peru e da Bolívia.

As três etnias são de troncos linguísticos distintos. Os Guarani são do tronco Tupi; os Bororo do tronco Macro-Jê; e os Manchaneri do Tronco Aruak (ou arawak). Ou seja, o Jogo da Onça é conhecido e era jogado por povos de línguas diversas.

O fato de etnias espacialmente distantes – pelo menos na atualidade – e com troncos linguísticos distintos conhecerem o Jogo da Onça demonstra a riqueza que temos em mãos, seja para entender os povos indígenas do Brasil a partir de seus traços culturais seja como forma de nos reconectar com uma cultura que é nossa, mas que historicamente nos foi negada.





Imagem Wikimedia / Editado por Marcos Renato Cezar

Imagem 2



Aprenda a Jogar: Regras básicas

Mauricio Caetano dos Santos e Égnon Viana²⁴

O tabuleiro

O Jogo da Onça (ou Adugo) é praticado sobre um tabuleiro composto de um triângulo – que é chamado a “toca da Onça” – ligado a um quadrado principal. Essas duas figuras geométricas são cortadas por linhas retas (horizontais, verticais e diagonais), formando novos quadrados e triângulos no interior do tabuleiro.

São 31 casas no tabuleiro, formadas pelas intersecções das linhas, representadas com um círculo, como mostra o diagrama 1:

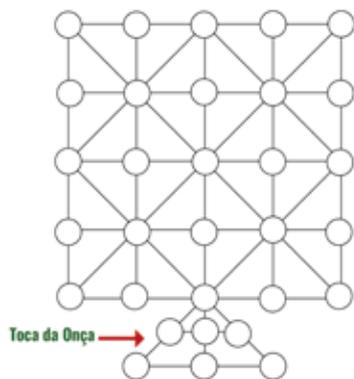


Diagrama 1

Como praticar o Jogo da Onça

O Jogo da Onça é praticado entre dois jogadores. Um fica com a Onça e o outro com os 14 cachorros. O lance inicial cabe ao jogador que estiver com a Onça. A partir daí, os jogadores alternam as jogadas, um lance por vez.

Objetivo do jogo: o jogador com a Onça vencerá a partida quando conseguir capturar 5 (cinco) cachorros. O jogador com os cachorros vencerá a partida quando conseguir imobilizar a Onça, de tal maneira que ela fique sem possibilidade de movimento no tabuleiro.

Ao começar o jogo, arrume o tabuleiro conforme o diagrama 2. Peças representarão os 14 cachorros e outra representará a Onça:



²⁴ Mauricio é professor de Geografia da Rede Municipal de Ensino da PMSP desde 2008, lotado e em exercício na EMEF Jardim das Laranjeiras, DRE São Mateus, onde, desde 2009, tem projetos com jogos de tabuleiro (Xadrez, Jogo da Onça e Go). Desde 2016, atua como formador em Jogo da Onça para professores formadores.;

Égnon é professor de História da Rede Municipal de Ensino da PMSP. Foi coordenador do Programa Jogos de Tabuleiro da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo de 2004 a 2018. Responsável pela criação do Programa Jogos de Tabuleiro e pela inserção do Jogo da Onça nele. Atualmente é professor de História na EMEF Celso Leite Ribeiro Filho, DRE Ipiranga.

Importante

Nas aldeias indígenas, o Jogo da Onça é jogado com sementes e riscado no chão.



Foto: Gabriel Arêde

Tabuleiro feito pelos alunos da EMEF Jardim das Laranjeiras

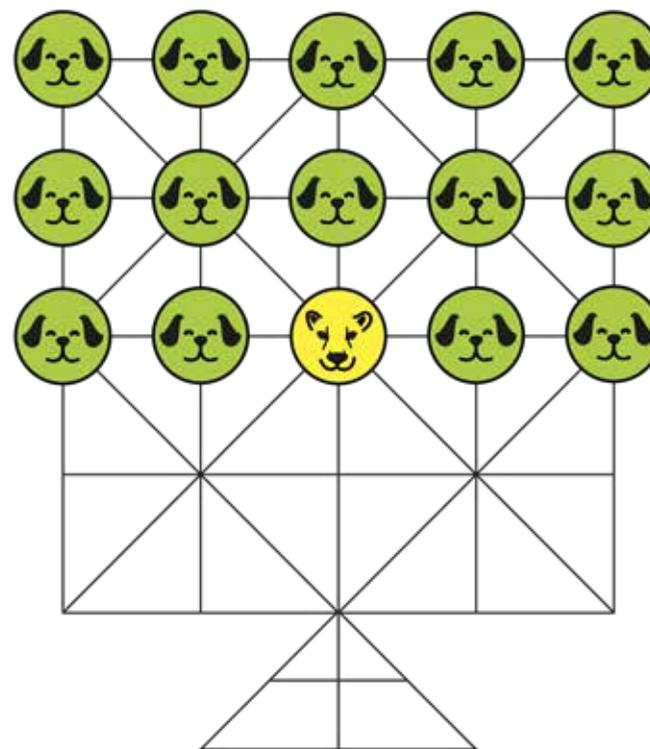


Diagrama 2

O movimento da Onça e dos Cachorros

A Onça e os cachorros se movimentam pelo tabuleiro em linha reta, para qualquer casa adjacente que esteja vazia, em qualquer direção, uma casa por vez.

1º Exemplo: **casas centrais com linhas diagonais**

Nos diagramas 3 e 4, percebemos que a possibilidade de movimento é de 8 casas:

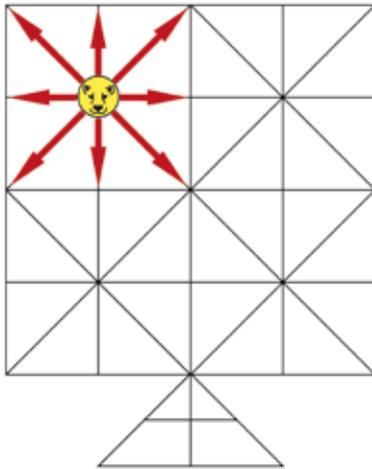


Diagrama 3

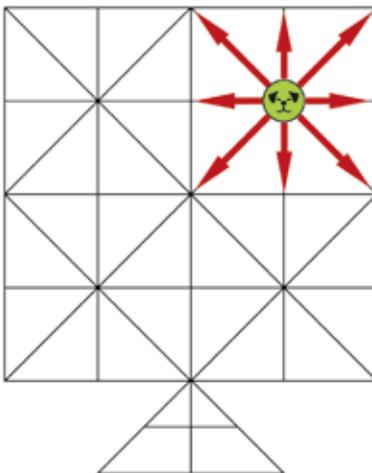


Diagrama 4

2º Exemplo: **casas laterais com linhas diagonais**

Existem casas onde é possível o movimento para 5 pontos próximos. Elas estão na lateral do quadrado principal, como mostram os diagrama 5 e 6:

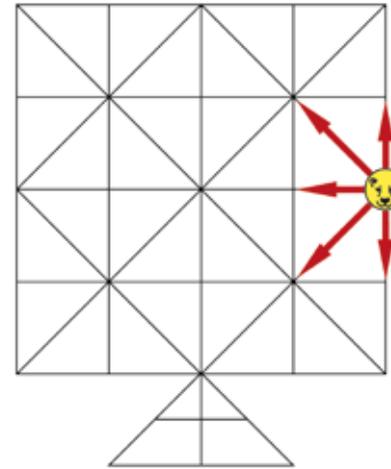


Diagrama 5

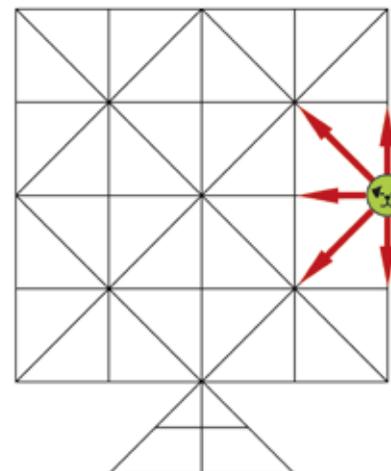


Diagrama 6



3º Exemplo: **casas centrais sem linhas diagonais**

Quando a Onça ou cachorro ocupam casas onde não passam as linhas diagonais, a possibilidade de movimento cai para 4 pontos, conforme ilustram os diagramas 7 e 8:

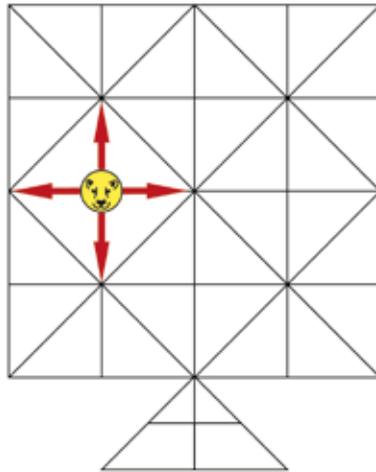


Diagrama 7

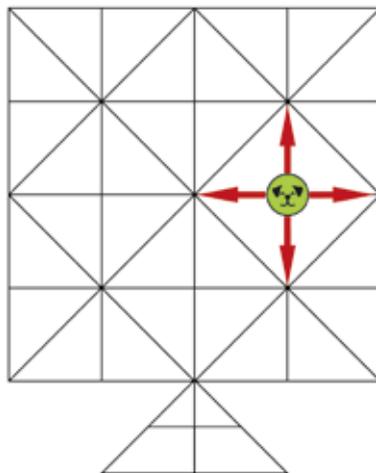


Diagrama 8

4º Exemplo: **casas laterais sem linhas diagonais**

Quando estiverem em casas conforme os diagramas 9 e 10, sua possibilidade de movimento cai para apenas 3 pontos:

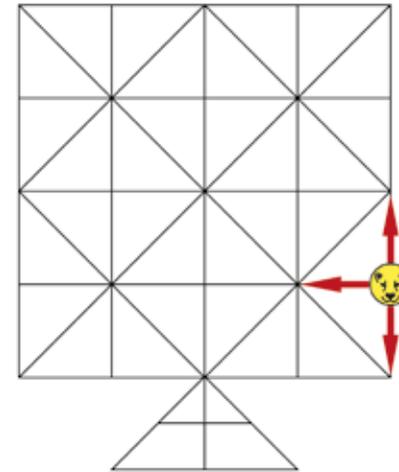


Diagrama 9

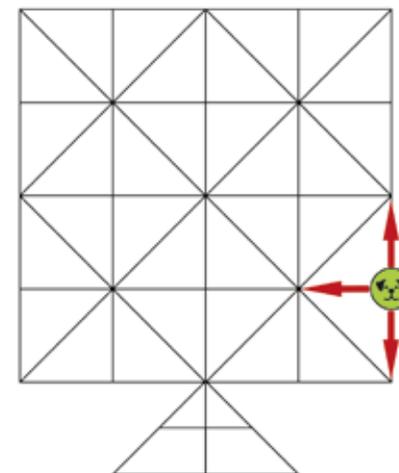


Diagrama 10



A captura com a Onça

A Onça pode capturar um cachorro quando salta sobre ele e o movimento final for para uma casa vazia. Dessa forma, o cachorro é retirado do tabuleiro como parte da mesma jogada. A captura pode ocorrer em todos os sentidos: para frente, trás, diagonais ou lados do tabuleiro, somente em linha reta.

1º Exemplo: a captura simples

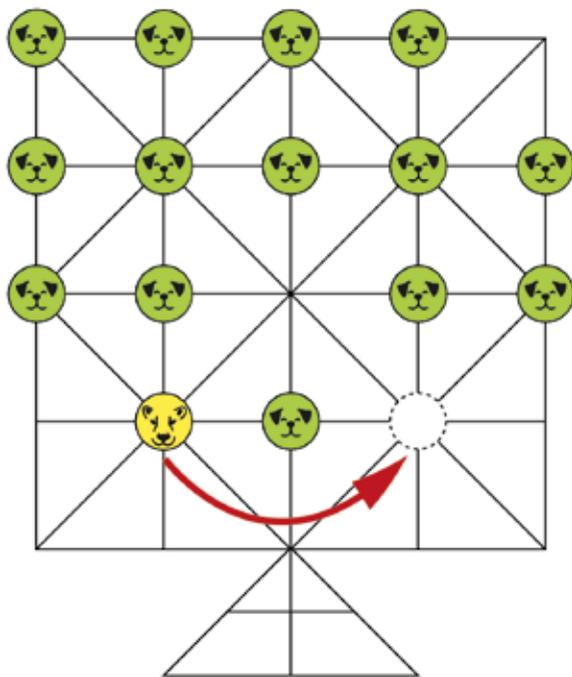


Diagrama 11

2º Exemplo: a captura múltipla

Também é possível a Onça realizar duas ou mais capturas no mesmo lance. É o que chamamos de captura múltipla. O jogador poderá executar o lance que capture todos os cachorros ou não.

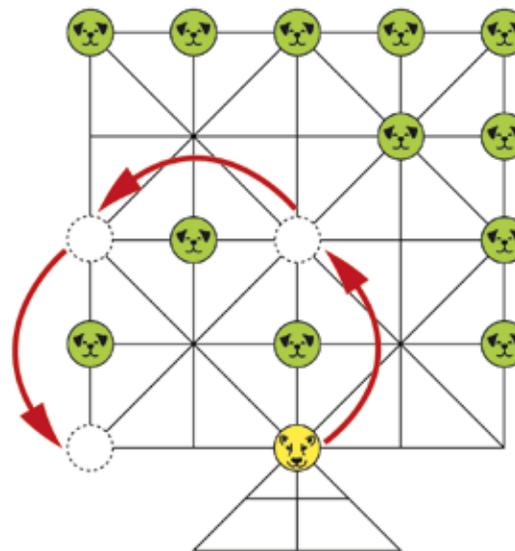


Diagrama 12

A captura pela Onça não é obrigatória. Se numa mesma jogada se apresentar mais de uma possibilidade de capturar os cachorros, como mostra o diagrama 12, o jogador poderá executar o lance que capture todos os cachorros ou não.

O jogador com os **cachorros não pode capturar** a Onça e nem pode pular peças. Vale lembrar que, no jogo, tanto a Onça quanto os cachorros podem ir e vir no tabuleiro, sem manter um sentido único.



Exercícios de revisão

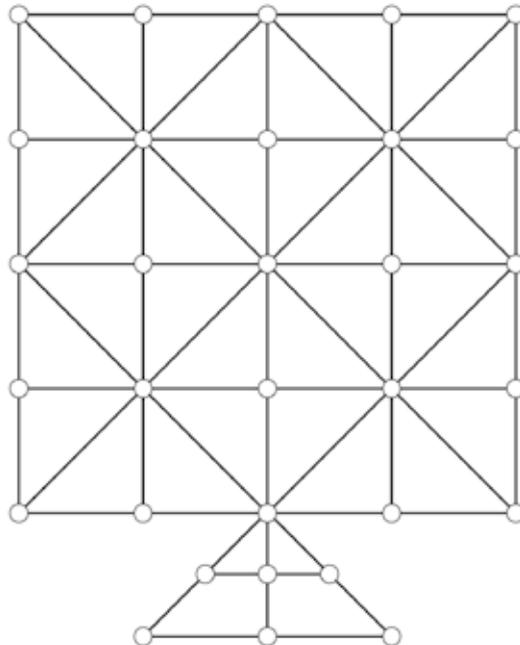
Analisar essas possibilidades o ajudará a pensar nas estratégias durante o jogo.

Para o jogador com a Onça, é importante analisar em que casas ela é mais forte ou quais casas deve evitar, pois seu campo de atuação é restrito.

Para o jogador com os cachorros, deve analisar em que casas ele deve evitar que a Onça chegue e quais casas ela será mais vulnerável para ser encurralada.

As respostas estão ao final desse capítulo.

1. Observe o tabuleiro e responda:



a. Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 8 casas?

R: _____

b. Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 5 casas?

R: _____

c. Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 4 casas?

R: _____

d. Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 3 casas?

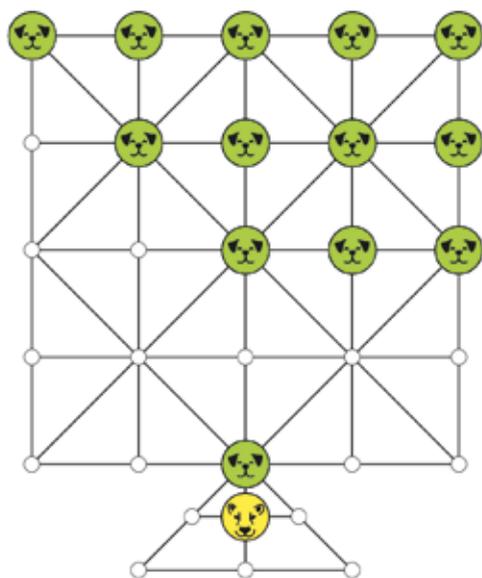
R: _____

e. Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 2 casas?

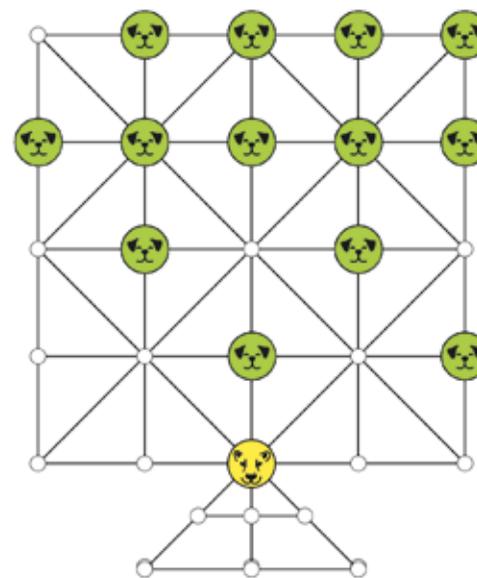
R: _____

2. Nos exercícios abaixo, é a vez do jogador com a Onça jogar. Anote no tabuleiro, com uma seta, o lance que possibilita a Onça capturar os cachorros. Escolha sempre a melhor jogada!

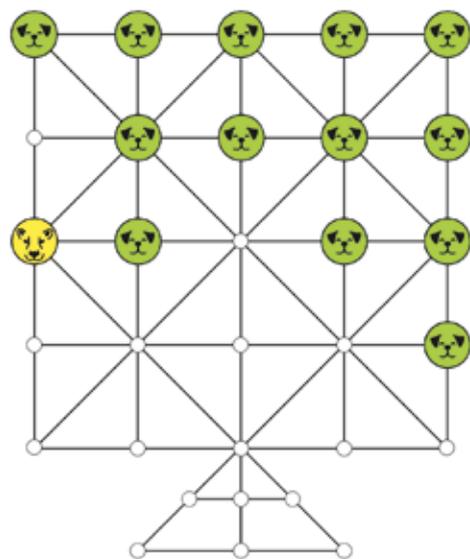
a.



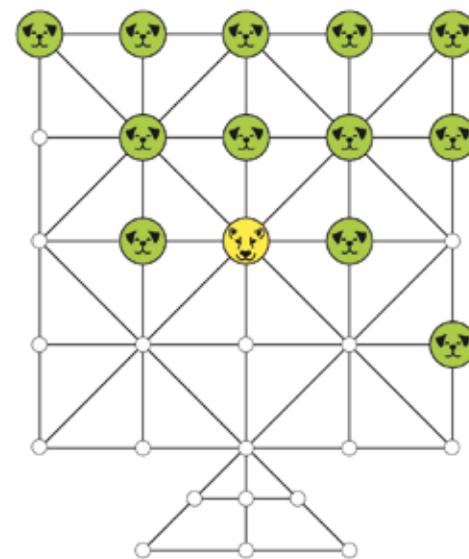
c.



b.



d.



Encurralando a Onça

Para que o jogador com os cachorros vença a partida, é necessário encurralar a Onça de tal maneira que não deixe casas onde ela possa fugir ou capturar um cachorro.

No diagrama a seguir, é a vez do jogador com a Onça jogar. Como podemos observar, não há casas livres para que ela possa ser movimentada e nenhum cachorro para ser capturado. Fim de partida! A Onça foi encurralada em sua toca e o jogador com os cachorros venceu a partida.

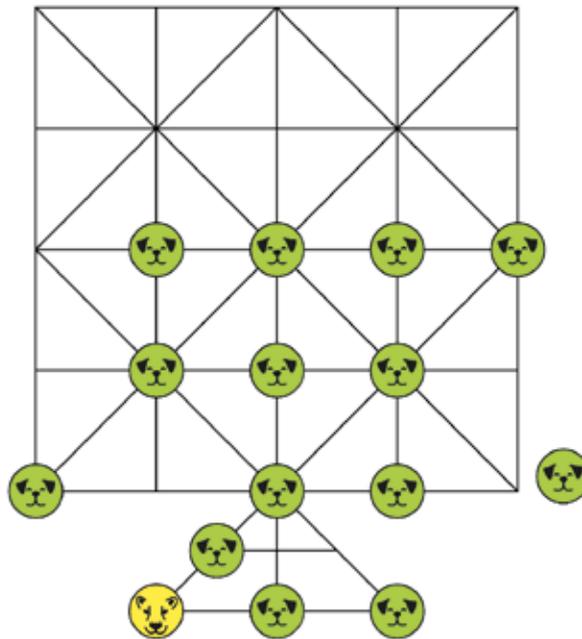


Diagrama 13

As melhores casas para encurralar a Onça

São as casas que possibilitam apenas 2 ou 3 movimentos. Elas estão nos cantos do quadrado principal e também na “toca da onça”. Vejamos no diagrama 14:

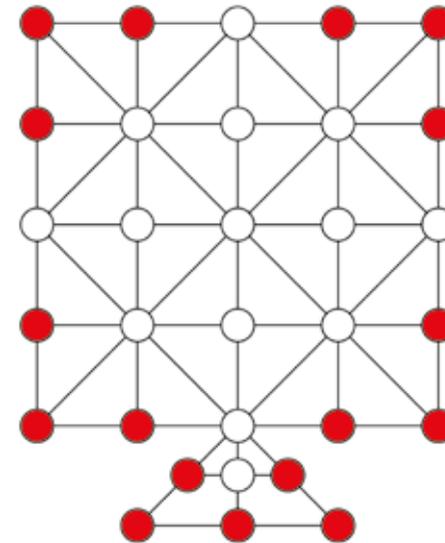


Diagrama 14

No diagrama 15, a Onça tem poucas casas para se movimentar, e todas as que possibilitam 8 movimentos estão tomadas pelos cachorros. O ataque dos cachorros foi coordenado, não deixando cachorros desprotegidos.

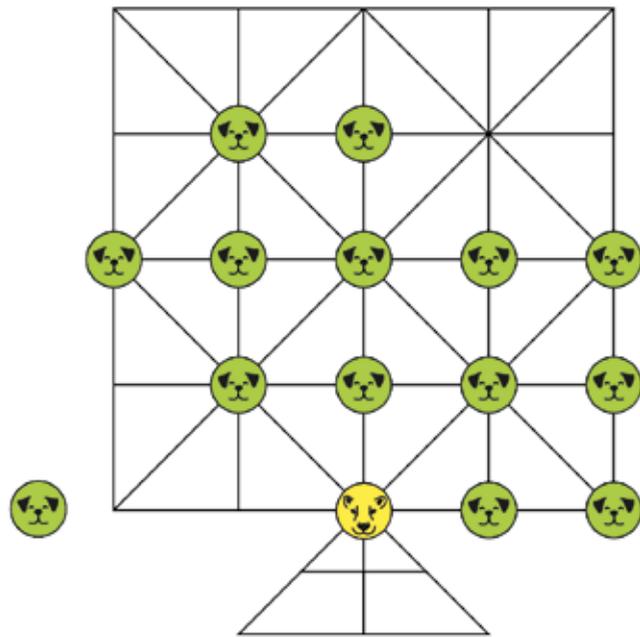


Diagrama 15



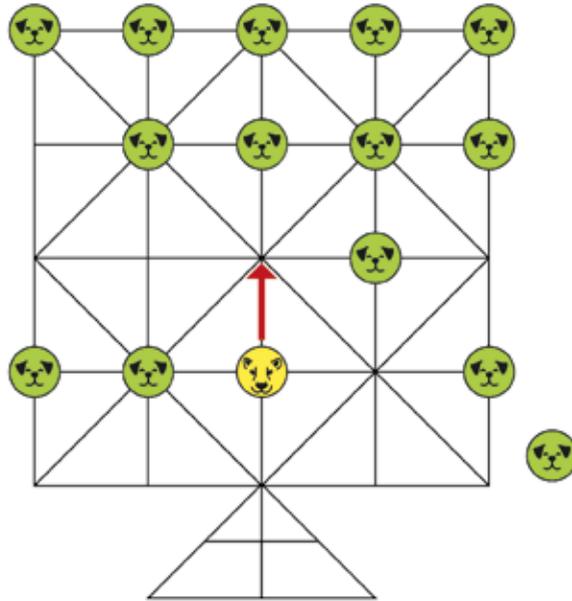
Foto: Jovino Soares/SME

Importante

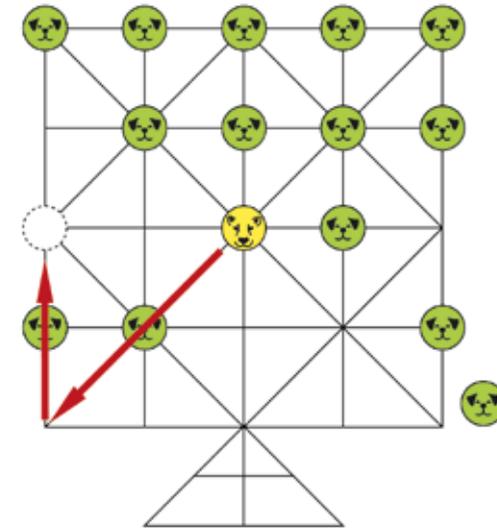
Uma dica importante para o **jogador com os cachorros**:
Ocupar as casas que possibilitam mais movimentos, restringindo ao máximo os movimentos da Onça.

Uma dica importante para o **jogador com a onça**:
Evite entrar precocemente dentro da toca, pois pode ser cercada mais facilmente pelos cachorros.

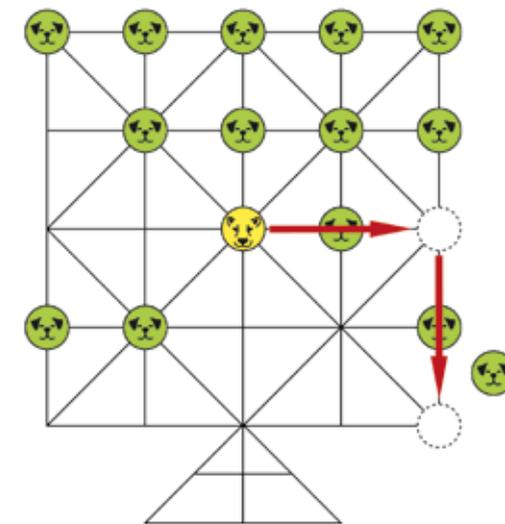
Neste exemplo (diagrama 16), é a vez do jogador com a Onça jogar. Analisando a posição, percebemos que os cachorros avançaram muito rápido e sem coordenação, deixando alguns desprotegidos.



A Onça aproveitará dessa fraqueza, fazendo a jogada como indicada no diagrama 16. Esta jogada se chama **ataque duplo**. É o que nos mostra os dois diagramas seguintes (17 e 18):



Ou



Cada cachorro perdido pela “matilha” elevará a dificuldade de encurralar a Onça.

No diagrama 19, temos outro caso de ataque duplo, mas com uma diferença: os 2 cachorros desprotegidos podem ser protegidos com um único lance. Ou seja, se os cachorros avançam juntos, esses ataques duplos terão proteção.

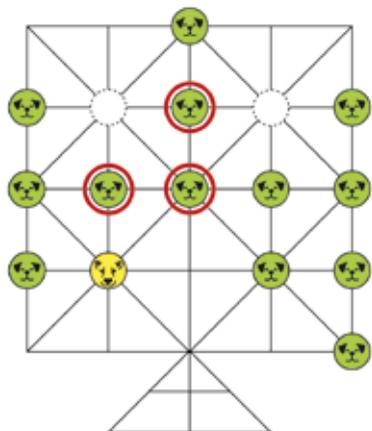


Diagrama 19

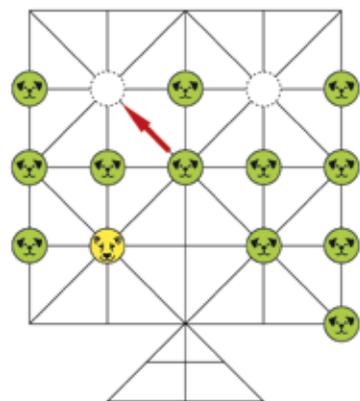


Diagrama 20

É a vez do jogador com os cachorros. Aqueles que estão circulosados em vermelho correm risco de serem capturados:

Com o lance do diagrama 20, nenhum cachorro será capturado.

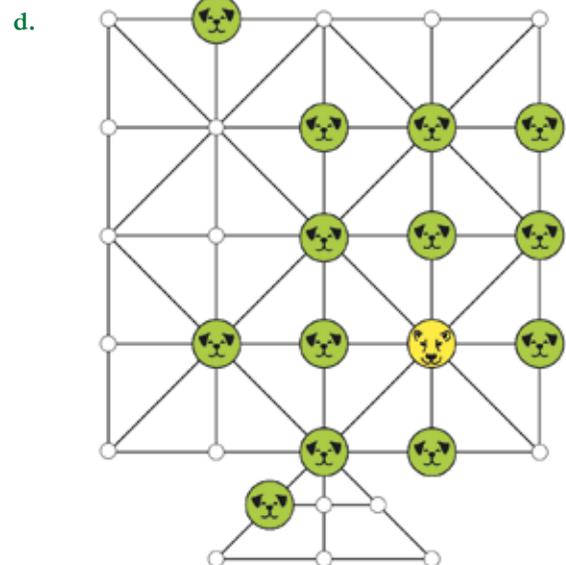
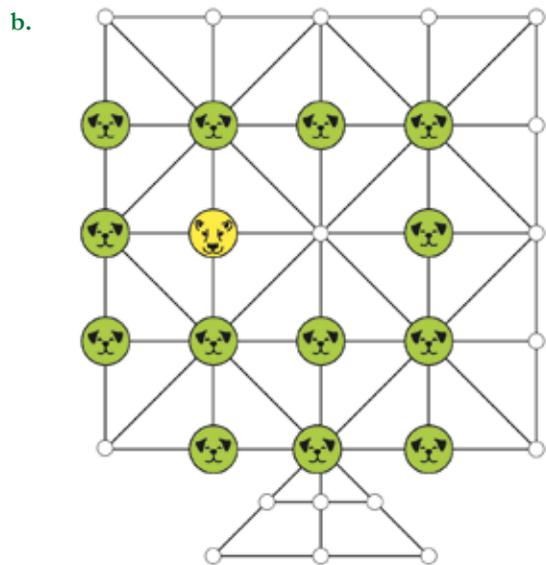
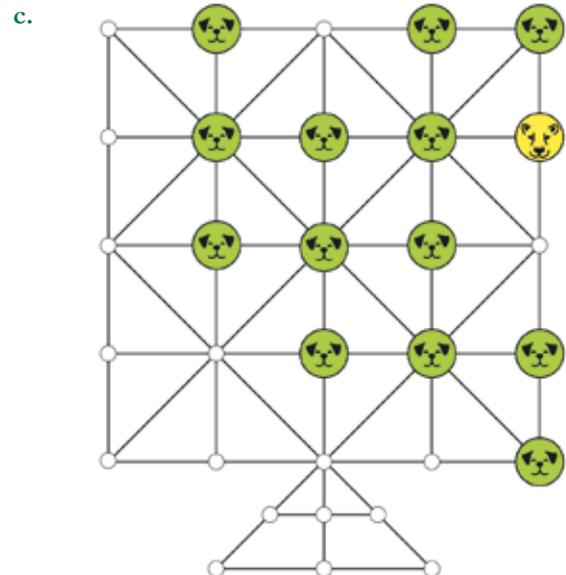
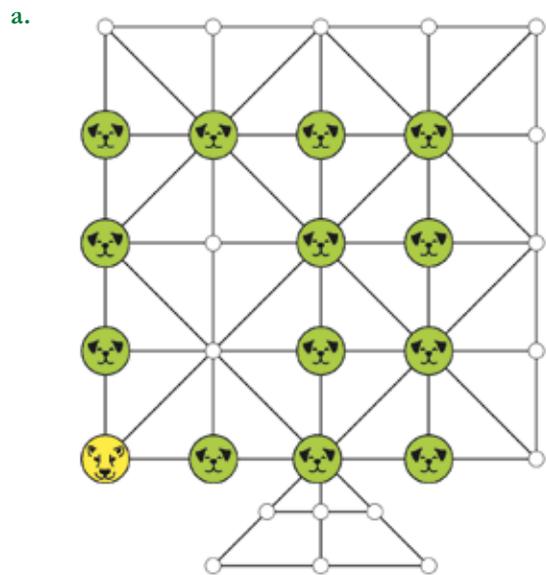
Ataque eficiente dos Cachorros

- Os cachorros devem avançar em grupo;
- Reduzir os espaços da Onça, impedindo que ela ocupe as casas com maior possibilidade de movimento;
- Não deixar mais de um cachorro desprotegido, pois na maioria dos casos não conseguirá protegê-los com um único lance;
- Não deixe cachorro para trás. Eles serão importantes para fechar o cerco à Onça;
- Os cantos do quadrado principal e a toca da Onça são os locais ideais para encurralar a Onça. Com o desenvolvimento do jogo, evite ocupá-los com cachorros, pois isso fará você perder lances preciosos para criar uma estratégia eficiente.

Exercícios de revisão

3. É a vez do jogador com os cachorros. Faça uma seta para indicar a melhor jogada - para encurralar a Onça ou simplesmente impedir que ela capture 1 ou mais cachorros.





Início do jogo

O Jogador com a Onça inicia a partida conforme diagrama 21, numa posição defensiva, já que, no primeiro movimento, a Onça foge dos cachorros. Somente a partir da segunda jogada é que a Onça pode começar a caçar os cachorros. Já o jogador com os cachorros pode começar sua perseguição à Onça já no primeiro lance, mas deve tomar cuidado para não deixar seus cachorros vulneráveis a ataques.

As primeiras jogadas têm por objetivo posicionar as peças nas melhores casas, tentando ficar na região central do tabuleiro onde sua força é maior.

No início, a Onça tem 3 possibilidades de movimentação. Cada uma delas com suas vantagens e desvantagens:

- Se o movimento for à casa central, a Onça se aproxima mais da “toca”, ao mesmo tempo lhe permite atacar rapidamente qualquer um dos lados do tabuleiro;
- Se o movimento for a uma das casas laterais, onde os dois lados têm as mesmas características, a Onça tem a vantagem de ocupar uma casa com mais opções de movimento. Mas permite aos cachorros dominar facilmente o outro flanco do tabuleiro, restringindo assim a área de atuação da Onça.

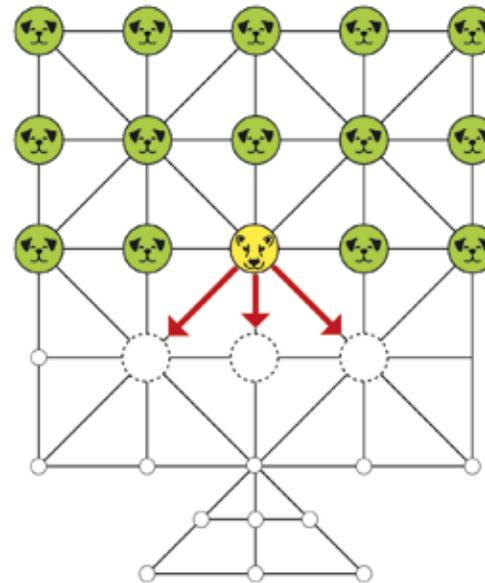


Diagrama 21

Do ponto de vista dos cachorros, independentemente do que a Onça faça, seu foco no primeiro lance é ocupar a casa central, pois se trata de um local muito forte e, caso a Onça consiga retornar a ela, os cachorros enfrentarão problemas para encurralá-la.

No início do jogo, as possibilidades de vitória são maiores para o jogador com os cachorros, pois, caso ele consiga mobilizar suas peças em blocos e diminuir os espaços da Onça, fica facilitado o encurralamento. Espera-se uma ação ofensiva do jogador com cachorros logo no início da partida. A demora em criar estratégias de ataque e restrição de espaço para a Onça pode custar caro ao jogador com os cachorros, tanto em desenvolvimento quanto em material.



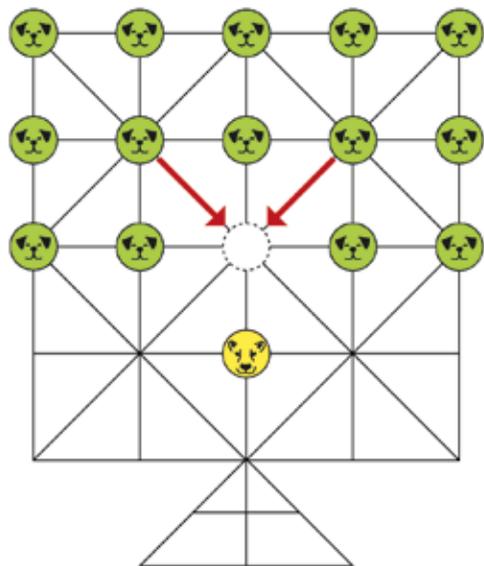


Diagrama 22

Posição após o 1º lance: o ponto de vista dos cachorros

O meio jogo

“Para entender o desenvolvimento de uma partida, devemos lembrar as raízes do jogo da Onça. Ele representa em forma de brincadeira uma situação real: a caça. Nesta situação os cachorros são os predadores e a Onça a presa”. (SARDINHA; GASPAS; MOLINA, 2011).

Os cachorros levam vantagem numérica, mas, assim como numa situação de caça real, qualquer erro cometido pelos cachorros fará com que a Onça saia vitoriosa.

Consideramos meio jogo as situações em que a Onça ainda possa se mover com relativa liberdade, e os cachorros perderam, no máximo, 3 peças.

Situação-problema 1

No diagrama 23, do ponto de vista dos cachorros, seu principal objetivo é reorganizar a “matilha”, agrupando de tal forma que prendam a Onça na linha em que ela já se localiza. Ocupar os lados do tabuleiro é importante para encurralar a Onça. Observe que os dois cachorros que estão isolados não saíram de suas posições, pois estão muito vulneráveis e seriam presas fáceis para a Onça.

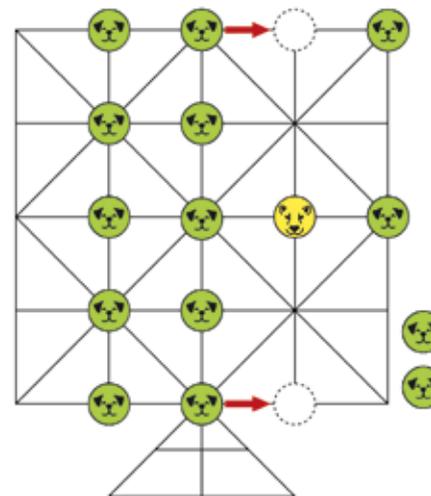


Diagrama 23

Situação-problema 2

No diagrama 24, do ponto de vista da Onça, a melhor defesa é ocupar a casa central, buscando assim dividir os cachorros em dois blocos menores, impedindo de criarem um bloco maior, parecido com o que vimos na situação-problema 1. Mesmo se os cachorros que estão isolados se unirem, ficará muito difícil prenderem a onça.

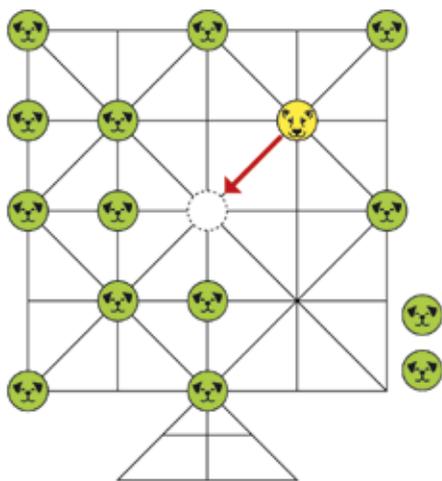


Diagrama 24

Finais de Jogo

Consideramos final de jogo os momentos em que a Onça tem um espaço reduzido de deslocamento, em especial quando está posicionada nos cantos do tabuleiro e na toca da Onça. Ou, então, o jogador com cachorros já perdeu 4 peças.

Analisaremos duas situações-problema para mostrar os principais elementos dos finais do Jogo da Onça.

Situação-problema 3 A Onça na boca da toca

Na posição do diagrama 25, a Onça tem poucas opções. Caso se dirija para um dos cantos, em 5 jogadas os cachorros a encurralam. Caso se dirija para dentro da “toca”, será muito difícil para os cachorros a encurralarem, pois o jogador precisará de, pelo menos, 13 cachorros para um ataque bem-sucedido. Nesta situação, resta aos cachorros se reorganizarem para tentar encurralar a Onça em um dos cantos do tabuleiro.

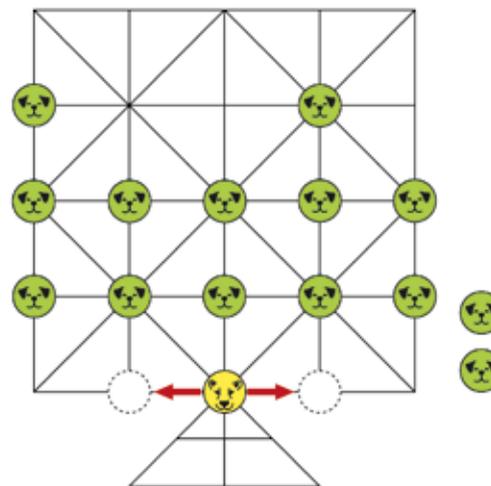


Diagrama 25



Situação-problema 4 Cachorros ilhados e sem articulação

No diagrama 26, os cachorros tem pouca chance de vencer. A melhor possibilidade para a Onça é controlar a diagonal principal e a casa central. Para os cachorros, resta tentar reagrupar os que estão isolados, usando a borda do quadrado maior.

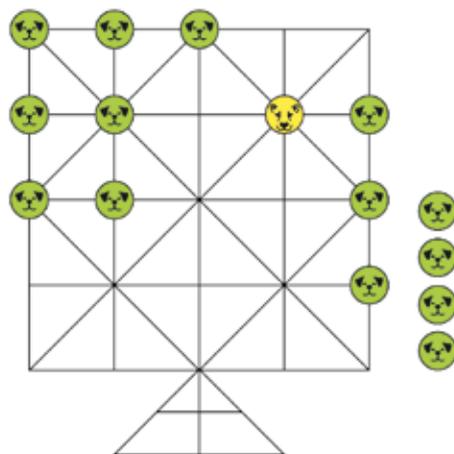


Diagrama 26

Caso de empate

Só há empate no Jogo da Onça caso, durante uma partida, for comprovado que uma posição se repetiu 3 vezes. Também chamado de empate pela repetição de lances, deve ser reclamado por um dos jogadores no momento que ocorrer.

Resumindo as regras do jogo

1. Ao começar o jogo, arrume o tabuleiro conforme o diagrama 27. Use peças que representarão os 14 cachorros e outra que representará a Onça;

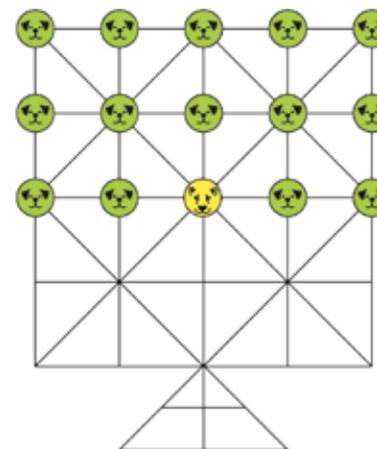


Diagrama 27

2. O Jogo da Onça é praticado entre dois jogadores. Um jogador fica com a Onça e o outro com os 14 cachorros;
3. O lance inicial cabe ao jogador que estiver com a Onça. A partir daí, os jogadores alternam as jogadas, um lance por vez;
4. O jogador tem permissão para tocar e arrumar as peças no tabuleiro. Isso deve ser feito apenas quando a jogada estiver na sua vez;
5. A mão de quem não está jogando nunca deve estar no tabuleiro;

6. A Onça se movimenta 6o tabuleiro em linha reta para qualquer casa adjacente que esteja vazia, em qualquer direção, uma casa por vez;
7. A Onça pode capturar um cachorro quando salta sobre ele e o movimento final se der em uma casa vazia. Dessa forma, o cachorro é retirado do tabuleiro como parte da mesma jogada. A captura pode ocorrer em todos os sentidos: para frente, para trás, para as diagonais ou para os lados do tabuleiro, somente em linha reta;
8. A captura pela Onça não é obrigatória, se numa mesma jogada se apresentar mais de uma possibilidade de capturar os cachorros, o jogador poderá executar o lance que capture todos os cachorros ou não;
9. O cachorro se movimenta no tabuleiro em linha reta para qualquer casa adjacente que esteja vazia, em qualquer direção, uma casa por vez. O jogador com os cachorros não pode capturar a Onça;
10. Objetivo do jogo: o jogador com a Onça vencerá a partida quando conseguir capturar 5 (cinco) cachorros. O jogador com os cachorros vencerá a partida quando conseguir imobilizar a Onça, de tal maneira que ela fique sem possibilidade de movimento no tabuleiro;
11. Caso de empate: se, durante uma partida, for comprovado que uma posição se repetiu três vezes, a partida estará empatada. Também chamado de empate pela tripla repetição de lances, deve ser reclamado pelo jogador no momento que ocorrer.

Respostas dos exercícios

1. a. 6 (seis), demonstrado na cor preta no diagrama a seguir;
- b. 3 (três), demonstrado na cor azul;
- c. 5 (cinco), demonstrado na cor vermelha;
- d. 15 (quinze), demonstrado na cor verde;
- e. 2 (duas), demonstrado na cor amarela.

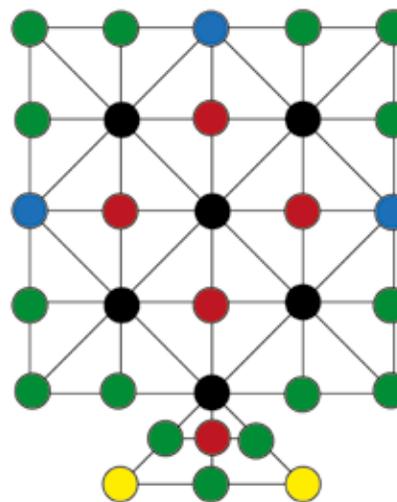
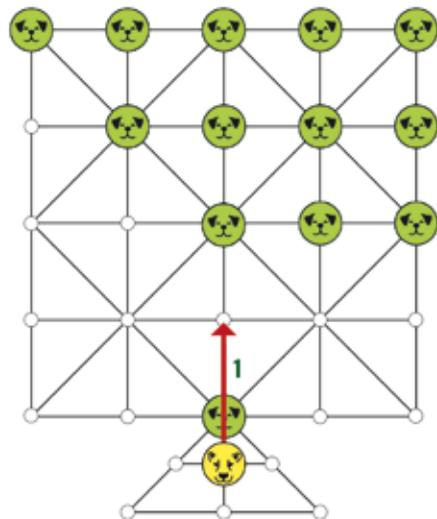


Diagrama 17

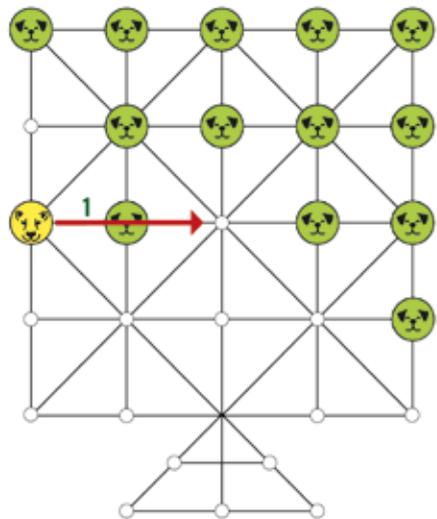


2.

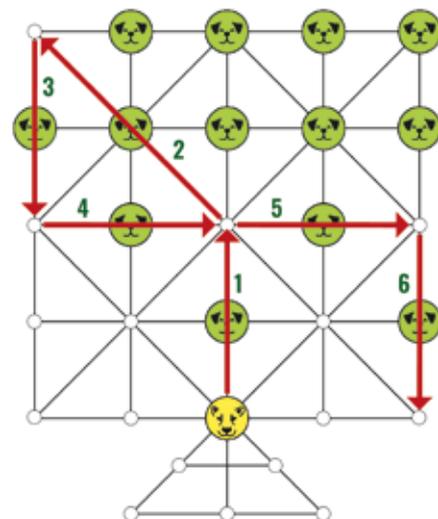
a.



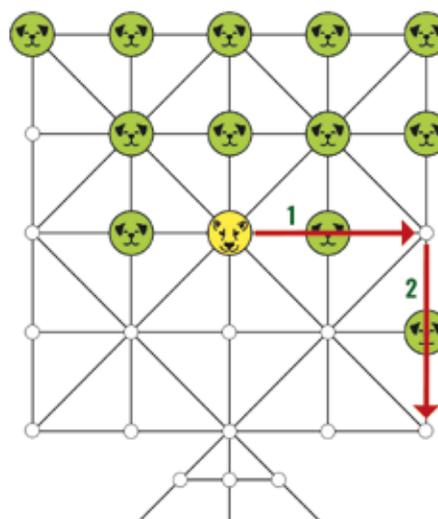
b.



c.

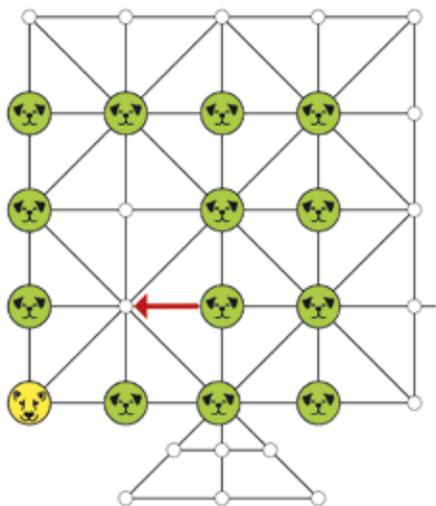


d.

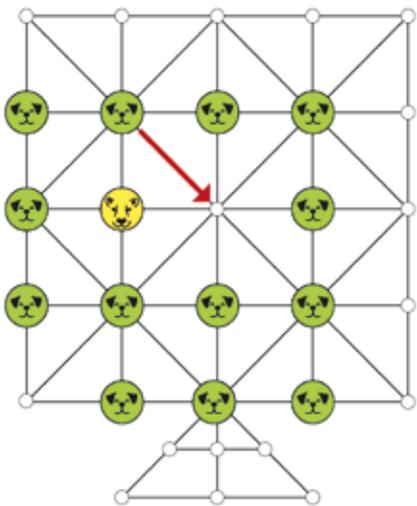


3.

a.



b.



O Jogo da Onça e a internet

Na internet existe um vasto material para produzir artesanalmente o Jogo da Onça. Além disso, aplicativos com boa jogabilidade podem ser encontrados para dispositivos móveis. Porém, ainda dispomos de poucos materiais de análise e espaços on-line para praticar o jogo.

Aplicativos

Criado e produzido pelo professor da RME Adalberto Santos, o aplicativo “O Jogo da Onça” está disponível, tendo como base abril de 2020, apenas para o sistema Android. Possui ótima jogabilidade, com 2 níveis de dificuldade. Pode ser jogado em dupla ou individualmente. As regras são as mesmas utilizadas pelo Programa Jogos de Tabuleiro e a adaptação para computadores já está sendo realizada.



O desenvolvedor também possui um site atualizado sobre o jogo, com informações, como regras, história e curiosidades, assim como um perfil no Instagram. Para acesso: Site: www.jogodaonca.com.br

Instagram: [@jogodaonca](https://www.instagram.com/jogodaonca)

Outras opções parecidas, porém não fidedignas às regras adotadas pela RME, são os aplicativos “Adugo” e “Porcos vs Onça”, também disponíveis na plataforma do Google Play.

Sites e blog

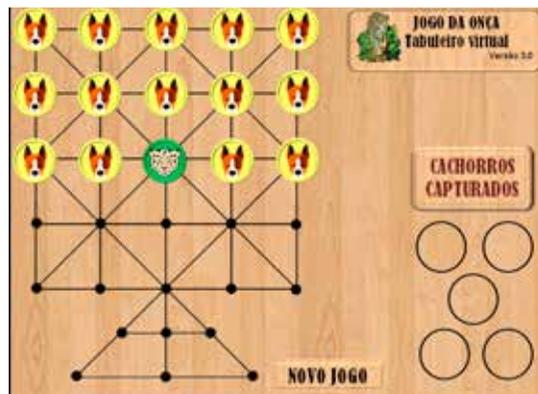
Outra fonte de pesquisa é o blog criado por Alessandra de Oliveira Freitas e Maurício Caetano dos Santos. Trata-se de um recurso pensado para ser utilizado nos laboratórios de informática das escolas da RME de São Paulo. Este projeto está atualizado e disponibiliza informações sobre o jogo. Disponível em: <http://jogodaonca.blogspot.com/>

No blog está disponibilizado, desde 2017, uma nova versão do tabuleiro virtual, que também funciona para dispositivos móveis.

Disponível em: <http://jogodaonca.blogspot.com/p/blog-page.html>.

Outros sites que trazem informações sobre o Jogo da Onça:

- <http://adrianaklisy.blogspot.com.br/2012/06/jogo-da-onca-estadinho.html>
- <http://fundamentalmatsv.blogspot.com/2010/04/o-jogo-da-onca.html>
- <https://www.ludopedia.com.br/jogo/jogo-da-onca>
- <http://isaacmendessn.blogspot.com/2017/11/o-jogo-da-onca-e-o-cerrado.html>



Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas



Em 2019, a RME-SP promoveu, sob coordenação da Coordenadoria dos CEUs - COCEU, a primeira edição do “Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas”.

O evento ocorreu após discussões e construção coletiva de uma Portaria, escrita e reescrita pelo Grupo de Trabalho - GT do Festival do Jogo da Onça, composto pelos responsáveis pelo Programa Jogos de Tabuleiro na SME-SP e nas DREs, e por professores que atuavam com o jogo em suas Unidades Educacionais.

O processo de criação do evento foi pautado por uma necessidade de não atrelar as questões competitivas com os objetivos do Festival. Além disso, oferecer brincadeiras indígenas como possibilidades de ações junto às crianças, com um período para apresentações culturais durante a cerimônia de abertura.

Ao final, um importante documento foi criado, que passou a reger os festivais ligados ao jogo na Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

Portaria nº 6.712, de 23 de agosto de 2019 - (íntegra)

Publicado no Diário Oficial da Cidade - DOC de
24/08/2019 – páginas 17 e 18

Dispõe sobre o “Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas” na Rede Municipal de Ensino, e dá outras providências.

O SECRETÁRIO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, no uso de suas atribuições legais, conforme o que lhe representou a Coordenadora da Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados e da Educação Integral da SME e,

CONSIDERANDO:

- a observância da Lei federal nº 11.645/2008 - altera a Lei nº 9.394/96 - LDB, que torna obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena;

- a Portaria SME nº 7.240/2016, que institui o Programa “Jogos de Tabuleiro”, nas Unidades Educacionais da Rede Municipal de Ensino.

- as diretrizes da Política Educacional da Secretaria Municipal de Educação

- a importância de oferecer atividades de caráter educacional, cultural, social e esportivo em ampliação do tempo de permanência do estudante na escola;

- a necessidade de se utilizar o Jogo da Onça e outras brincadeiras indígenas como instrumento que favoreçam o processo de aprendizagem e o desenvolvimento dos estudantes;

- a congruência em relação às ações sugeridas no Currículo da Cidade, em um trabalho de interdisciplinaridade;

RESOLVE:

Art. 1º O Festival do Jogo da Onça, previsto na Portaria SME nº 7.240, de 21/10/2016, que institui o Programa Jogos de Tabuleiro na Rede Municipal de Ensino, e Outras Brincadeiras Indígenas, será realizado nos termos do disposto na presente Portaria.





Art. 2º O evento a que se refere o artigo anterior destina-se aos estudantes matriculados nas EMEIs, CE-MEIs, EMEFs, CECIs, CIEJAs, EMEFMs e EMEBSs da Rede Municipal de Ensino, cuja prática desportiva contribui para o aprimoramento de atitudes, habilidades e competências, promovendo a integração e o intercâmbio dos participantes das Unidades Educacionais, ampliando as oportunidades de socialização e favorecendo a melhoria da autoestima e da integração social e cultural.



Art. 3º O Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas na Rede Municipal de Ensino serão realizados nos meses de agosto e setembro, em âmbito CENTRAL e REGIONAL na seguinte conformidade:

I - CENTRAL: nos anos de 2019 e 2020, sob a responsabilidade da Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados e da Educação Integral da SME;

II - REGIONAL: facultativo em 2020 e obrigatório a partir de 2021, sob a responsabilidade das Diretorias Regionais de Educação – DREs, que deverão proceder à escolha dos locais e horários.



Parágrafo único. Em casos de absoluta excepcionalidade e por motivos justificados, a equipe organizadora do evento poderá transferir ou adiar o evento, independentemente de consulta prévia às Unidades Educacionais.

Art. 4º O Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas observarão as seguintes diretrizes:

I – DAS CATEGORIAS: os jogos serão disputados em uma categoria única, entre estudantes da

Educação Infantil – EMEIs e do Ciclo de Alfabetização do Ensino Fundamental.

II – DAS INSCRIÇÕES

a) A inscrição e a participação das equipes no Festival serão de inteira responsabilidade do Professor e da Direção da Unidade Educacional; cabendo à DRE a distribuição das vagas oferecidas, de acordo com os critérios próprios;

b) Os responsáveis deverão encaminhar por e-mail à sua respectiva DRE, a Planilha Padrão no Excel, fornecida pela Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados e da Educação Integral da SME, no prazo a ser estabelecido.

c) As inscrições deverão ser realizadas mediante preenchimento da Planilha Padrão, contendo os seguintes dados:

- c.1. NOME COMPLETO DO ESTUDANTE;
- c.2. NOME DA ESCOLA;
- c.3. DRE;
- c.4. DATA DE NASCIMENTO;
- c.5. SEXO;
- c.6. Nº DO EOL.

d) Caso haja alterações na relação de inscritos, estas deverão ser realizadas no prazo estipulado pela Diretoria Regional de Educação.

e) Não serão permitidas inscrições de Escolas no dia do torneio, assim como eventual alteração na relação nominal dos participantes.



III – DA PARTICIPAÇÃO:

a) No festival CENTRAL em 2019, participarão todas as DREs, e em 2020, somente as DREs que não se organizarem para o festival REGIONAL;

b) No festival REGIONAL em 2020, participarão as equipes inscritas nas Diretorias Regionais de Educação;

c) Só poderão participar do Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas na Rede Municipal de Ensino, os estudantes regularmente matriculados, que serão representantes de sua Unidade Educacional;

c.1. Excetuam-se do disposto neste item, quando se tratar de crianças/adolescentes que frequentam os CECIs.

d) A ciência dos objetivos do Jogo da Onça e suas regras básicas, assim como das brincadeiras que serão realizadas, são condições mínimas para participação no evento;

e) A equipe deverá, obrigatoriamente, ser dirigida pelos professores responsáveis pela aplicação do Jogo da Onça e outras brincadeiras indígenas na Unidade Educacional;

f) Todos os participantes deverão fazer uso de uniforme.

IV – DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO:

a) o evento compreenderá três atividades:

a.1. Apresentação e Exposição de trabalhos com a temática Indígena: as Unidades Educacionais participarão da atividade como expectadores, podendo também, caso haja interesse, apresentar trabalhos artísticos, mediante inscrição prévia junto à Diretoria Regional de Educação;

a.2. Jogo da Onça:

- dirigido exclusivamente ao público alvo descrito no inciso I do artigo 4º, com tabuleiros e peças do Jogo da Onça, de acordo com as regras estabelecidas nas formações oferecidas pela Secretaria Municipal de Educação;

a.3. Brincadeiras Indígenas:

- dirigida exclusivamente ao público alvo descrito no inciso I do artigo 4º, por meio de brincadeiras indígenas que sejam preferencialmente ensinadas nas formações oferecidas pela Secretaria Municipal de Educação:

b) os participantes serão divididos em dois grupos;

c) os estudantes inscritos participarão das três atividades citadas na alínea a);

d) não será permitida a inscrição de participantes que não estejam de acordo com o estipulado no inciso I deste artigo.

e) a Apresentação e Exposição de trabalhos com a temática Indígena, será realizada como atividade inicial, logo após a Cerimônia de Abertura do evento

f) na sequência, de forma concomitante, as atividades do Jogo da Onça e as Brincadeiras Indígenas, com cada grupo previsto na alínea b), consoante as atividades previstas na alínea b), do inciso V;

g) após o período estipulado para atividade, será oferecido lanche para os estudantes participantes;

h) em seguida, ocorrerá a inversão das atividades previstas na alínea f) do inciso IV, com o mesmo tempo de duração da 1ª rodada;



i) a cerimônia de encerramento do evento, com entrega das premiações, dar-se-á após o término das atividades.

V – DO REGULAMENTO TÉCNICO:

a) A dinâmica de funcionamento da etapa do Jogo da Onça seguirá da seguinte forma:

a.1. Os estudantes do grupo sentarão, às mesas aleatoriamente, de forma que não enfrentem colegas da própria escola, sem necessidade de emparceiramento;

a.2. A primeira partida só poderá ser iniciada após autorização da equipe de arbitragem, de forma que comecem simultaneamente;

a.3. Cada partida compreende dois jogos, sendo que cada estudante jogará uma partida com a Onça e outra, logo na sequência, com os cachorros;

a.4. A equipe de arbitragem atuará de forma a redistribuir os estudantes em outras mesas ao final das partidas;

a.5. Durante todo o tempo na atividade, 1h e 30 minutos, as mudanças serão dinâmicas, respeitando o tempo de cada partida;

a.5.1. Estudantes de uma mesma escola poderão se enfrentar a partir do 2º jogo;

a.6. Ao final do tempo, os estudantes terão diferentes quantidades de partidas disputadas, dependendo unicamente do ritmo em cada jogo;

a.7. Outra demanda da equipe de arbitragem será a mediação de problemas advindos do regulamento do

jogo, que seguirá as formações realizadas na Secretaria Municipal de Educação e nas Diretorias Regionais.

b) A dinâmica de funcionamento da etapa Brincadeiras Indígenas seguirá da seguinte forma:

b.1. Os estudantes do grupo serão divididos em 7 subgrupos, que revezarão, em sistema de rodízio, por 4 brincadeiras diferentes, distribuídas em 8 estações, escolhidas pelos organizadores do evento dentre as relacionadas a seguir:

b.1.1. Arranca mandioca;

b.1.2. Peteca;

b.1.3. Jogo da Onça Gigante;

b.1.4. Jogo da Onça Humano;

b.1.5. Corrida de Toras

b.1.6. Cabo de força

b.1.7. Arco e flecha

b.1.8. Guaraná

b.1.9. Cama de gato

b.1.10. Gavião e passarinhos;

b.1.11. Marimbondo;

b.1.12. Tucunaré

b.1.13. Terra e água

b.1.14. Corrida de um pé só

b.2. O tempo total destinado a essa etapa será de 1 hora e 30 minutos;



b.3. Em cada atividade, a equipe de organização mediará os estudantes na execução das tarefas.

b.4. É fundamental que todos os participantes já conheçam as brincadeiras;

b.5. Não haverá disputa entre os grupos;

b.6. O festival REGIONAL pode oferecer um maior ou menor número de brincadeiras indígenas, assim como diferentes tempos de execução, dependendo do espaço e da organização de cada Diretoria Regional de Educação.

VI – DA PREMIAÇÃO:

a) o Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas da Rede Municipal de Ensino não terá caráter competitivo, mas de integração e disseminação de práticas culturais dos povos indígenas, não havendo, portanto, qualquer tipo de classificação ou pontuação em relação ao rendimento dos estudantes;

b) como forma de manter a memória desse dia de atividades, todos os participantes receberão medalha e/ou lembrança de participação no festival de âmbito CENTRAL ou REGIONAL.

VII – DA EQUIPE ORGANIZADORA:

a) o festival REGIONAL do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas da Rede Municipal de Ensino serão organizados pelos responsáveis do Programa Jogos de Tabuleiro nas Diretorias Regionais de Educação, sendo que o festival CENTRAL ficará sob a responsabilidade

da Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados e da Educação Integral da SME;

b) a quantidade de árbitros por torneio deverá respeitar a proporção de 1 (um) árbitro para cada 40 estudantes na etapa do Jogo da Onça e 1(um) árbitro para cada uma das 8 estações das Brincadeiras Indígenas, conforme alínea b), do inciso V;

c) A função da equipe de arbitragem será de mediação:

c.1. das partidas do Jogo da Onça: emparceirando os estudantes manualmente e imediatamente à medida em que os jogos vão se encerrando; resolvendo dúvidas dos estudantes em relação às regras do Jogo e do formato do festival em si; mantendo a ordem e organização do campo de jogo, interagindo com os estudantes de maneira pedagógica e respeitosa;

c.2. das brincadeiras Indígenas: otimizando a participação de todos os estudantes; controlando o tempo da atividade, sincronizando com as demais, atuando como organizador nos momentos de rodízio; mantendo a ordem e a organização nos locais de atividade, interagindo com os estudantes de maneira pedagógica e respeitosa.

Art. 5º Os casos omissos ou excepcionais serão resolvidos pelas Diretorias Regionais de Educação – DREs na hipótese do festival REGIONAL, e/ou pela Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados e da Educação Integral da SME, na do festival CENTRAL.

Art. 6º Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação.



A 1ª Edição

A 1ª edição do “Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas” ocorreu no dia 5 de novembro de 2019, no Parque do Chuvisco, contando com a presença de 420 crianças, representando 35 Unidades Educacionais e o CECI Jaraguá.

Conforme a Portaria, houve a necessidade de escolha de quatro brincadeiras, dentre as 14 opções apresentadas. Elas foram selecionadas em uma eleição realizada com os professores Formadores do jogo, e foram publicadas juntamente com os detalhes do evento:

Comunicado na Íntegra

COMUNICADO Nº 719, de 25 de setembro de 2019

Divulga a realização do Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas da Rede Municipal de Ensino e dá outros procedimentos.

O SECRETÁRIO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, conforme o que lhe representou a Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados e da Educação Integral – COCEU, no uso de suas atribuições legais.

COMUNICA:

O Cronograma do Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas da Rede Municipal de Ensino, instituídos pela Portaria SME nº 6.712/19, de 23/08/2019, publicada em D.O. do dia 24/08/2019, páginas 17 e 18.

1. Será realizado o Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas, conforme disposto no artigo 4º da Portaria SME nº 6.712/19:

Dia: 05/11/19

Local: Parque do Chuvisco - R. Ipiranga, 792 - Jardim Aeroporto – São Paulo – SP, CEP 03178-200.

Horário: 10h às 14h.

Inscrições: cada Diretoria Regional de Educação terá direito a 35 vagas. As inscrições serão realizadas conforme disposto no Art. 4º Inciso II.

2. De acordo com o disposto no Item b.1 do Art. 4º fica definido as Brincadeiras Indígenas que farão parte do evento:

- a) Arranca Mandioca;
- b) Cabo de Força;
- c) Corrida de Toras; e
- d) Gavião e Passarinhos.

3. DISPOSIÇÕES FINAIS

3.1 A equipe organizadora de SME, poderá, nos casos de absoluta excepcionalidade e por motivos justificados, transferir ou adiar jogos, sem consulta prévia às Unidades Educacionais envolvidas.

3.2 Na ocorrência de situações não previstas na legislação específica, deverá ser acionada a SME/COCEU.

4. ÁREA PROMOTORA

Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados e da Educação Integral – COCEU



CIDADE DE
SÃO PAULO
EDUCAÇÃO

**FESTIVAL DO
JOGO DA ONÇA**
E OUTRAS BRINCADEIRAS INDÍGENAS

Foto: Daniel Cunha/SME

Banner do I Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas, promovido pela SME e ocorrido em 2019



Estudantes da RME em ação no I Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas, ocorrido no Parque do Chuvisco

Foto: Daniel Cunha/SME

Juliana Lopes de Souza Teixeira

As formações oferecidas aos professores nas DREs levam o nome de “Iniciação ao Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas”. A segunda parte desse nome nos mostra o caminho que a RME optou ao implementar o jogo: apresentar não apenas o tabuleiro, mas o brincar no olhar indígena.

Quando o Grupo de Trabalho selecionou as 14 brincadeiras que fariam parte da Portaria do Festival, se embasou, sobretudo, nas práticas que os formadores oferecem nas formações. Elas possuem duas gêneses: 1) brincadeiras que foram criadas nas aldeias e fazem parte do universo infantil de algumas etnias; 2) brincadeiras inventadas com o propósito de trabalhar aspectos da cultura indígena, sem que, de fato, tenham sido trazidas de alguma etnia.

Sem a intenção de esgotar as possibilidades, e tendo a certeza que existem centenas de outras brincadeiras que podemos chamar de indígenas, apresentamos as 14 que foram citadas no capítulo anterior:

1. Arranca mandioca

É uma brincadeira que, ainda hoje, os Guarani do Espírito Santo e de São Paulo praticam. Os participantes se sentam no chão, um atrás do outro. O primeiro da fila

será o “dono da roça” e deve agarrar-se a uma árvore ou poste. O segundo entrelaça seus braços pela barriga do companheiro da frente, e assim sucessivamente, até que todos estejam firmemente agarrados um aos outros e prontos para começar. Um dos participantes é escolhido para arrancar, uma a uma, as “crianças mandiocas”, começando pela última da fila. Entre os Guarani, vale usar diversas estratégias para conseguir arrancar a mandioca, até mesmo fazer cócegas ou pedir ajuda para alguém que já saiu da fila. Essa brincadeira é bastante divertida e faz alusão a uma prática corriqueira entre povos agricultores, que é o cultivo da mandioca, assim como desenvolve e valoriza a habilidade da força.

2. Peteca

“Peteca” é um nome de origem Tupi que significa “tapear”, “golpear com as mãos”. Muitos povos usam esse brinquedo, de diferentes formas. Entre os Xavante o jogo se parece um pouco com a nossa “queimada” e é jogado com várias petecas ao mesmo tempo (quatro ou seis) e com dois jogadores a cada vez. As demais crianças aguardam sentadas, assistindo. A um sinal do coordenador do jogo, os dois jogadores da partida arremessam as petecas, na direção do adversário, tentando atingi-lo e, ao mesmo tempo, cuidando para não ser atingido. Quem for atingido por uma das petecas, sai do jogo, cedendo seu lugar para outro jogador que estava sentado, recomeçando a disputa sucessivamente, até que todos tenham tido a oportunidade de jogar.



3. Jogo da Onça Gigante

Tabuleiro em formato gigante para que as crianças possam jogar em grupos e ter uma melhor visualização. As peças podem ser desenhadas, impressas da internet ou até mesmo utilizando pelúcias.



4. Jogo da Onça Humano

As crianças são as peças do jogo, que precisam, em conjunto, tomar decisões para realizar as jogadas. O tabuleiro é desenhado no chão. Confeccionam-se máscaras dos animais, para as 15 crianças participantes (1 sendo a Onça e 14 os cachorros).



5. Corrida de Toras

Esporte praticado por muitos povos. A modalidade, inclusive, faz parte dos Jogos Mundiais dos povos indígenas. É praticada por equipes compostas por dez atletas e três reservas, sendo necessário dar duas voltas na pista. A largada ocorre sempre entre duas equipes definidas por sorteio, o sistema é de eliminatória simples em todas as fases, até se chegar ao vencedor. É possível utilizar, para simular a tora, cano de PVC, espaguete de piscina, bobina de tecidos, galhos leves ou qualquer material que possa ser carregado pelos participantes.



6. Cabo de força

Modalidade praticada para medir a força física. Permite a demonstração do conjunto de força física e técnica que cada equipe possui. A modalidade esportiva é realizada por equipes feminina e masculina com dez participantes cada. Na disputa, as equipes seguram uma corda com uma marcação na metade, permanecendo atrás de uma linha. Quando a marcação ultrapassar a linha, a equipe que realizou a façanha vence. O sistema é de eliminação simples em todas as fases.

7. Arco e flecha

Os povos indígenas usavam muito esse instrumento como arma de guerra. Atualmente, é usado para a caça, pesca e rituais, e tornou-se também uma prática esportiva, sendo disputada entre aldeias e até com não indígenas. Pode-se jogar com o objetivo de alcançar a maior distância ou acertar o alvo.

Como modalidade esportiva, é uma prova individual e cada competidor tem direito a três tiros. O alvo é o desenho de um peixe. A distância entre o alvo e o arqueiro é de aproximadamente 30 metros. A contagem de pontos é feita a partir da soma de acertos em cada área do alvo.



Foto: Daniel Cunha/SME

Estudantes brincam de "Arranca Mandioca" no I Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas

8. Guaraná

A brincadeira guaraná é feita por duas equipes que escolhem os nomes de suas etnias para fazer seu grito. As equipes ficam dispostas uma em frente à outra com limitações do território bem longes entre si. Uma das equipes terá posse de um objeto que será o Guaraná, que pode ser uma simples pedrinha ou semente. Ao sinal, as equipes andam em direção à linha central dizendo “Tirititi, Tirititi, Tirititi...” até o momento do encontro, em que começa o diálogo. A equipe que estiver sem o guaraná começa dizendo:

- De onde vem?

A outra responde:

- Do Pará.

- O que trazes pra mim?

- Guaraná

- Então mostre já!

O participante que estiver com o guaraná mostra as mãos fechadas. A outra equipe precisa adivinhar em qual mão está. Se acertarem, os jogadores correm atrás do outro grupo. Se errarem, eles que são perseguidos. Quem for pego vai para o outro time. Vence quem tiver mais jogadores.

9. Cama-de-gato

A cama-de-gato é uma brincadeira feita com barbante. Consiste em um dos participantes fazer passar

entre os dedos um cordão, cordel ou barbante que tem suas pontas ligadas, criando com ele várias disposições ou armações que são transportadas para os dedos de um segundo participante, e que deve se desmanchar com um único lance.

10. Gavião e passarinhos

Essa brincadeira é praticada entre os Tikuna, na região centro-oeste do Amazonas, no Alto Rio Solimões. Em fila, as crianças seguram o corpo do colega da frente com as mãos. A primeira criança da fila posta-se como o gavião e emite um som de “piu”. O som quer dizer “estou com fome”. A próxima criança da fila estende a perna ofertando ao gavião, dizendo:

- Quer isso?

E o gavião responde negativamente até chegar a última criança, a quem o gavião finalmente diz “sim” e inicia a perseguição de sua presa. Os outros participantes impedem que o gavião a alcance, o que faz a fila pender de um lado ao outro, na imagem de um “C”.

Caso o gavião consiga capturar sua presa, a leva para o ninho e sai em busca de novas presas até que toda a fila seja capturada.

Outra versão da brincadeira do gavião e passarinhos ocorre na terra, com desenhos de árvores com galhos para os passarinhos ficarem no chão. Um dos participantes é escolhido como gavião que terá que pular nos galhos para a captura dos passarinhos. Os passarinhos, por sua vez, devem fazer manobras e desviar do gavião



Foto: Daniel Cunha/SME

Estudantes brincam de “Corrida de Toras” no I Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas

SÃO PAULO

para não serem capturados. Uma opção é ficar no refúgio escolhido pelo gavião. Ao final da brincadeira, ganhará quem for o último passarinho capturado.



11. Marimbondo

Nessa brincadeira, muito comum entre os Bororó e os Kamaiura (ambos do Mato Grosso), os grupos se dividem entre meninos e meninas, com um grupo representando a comunidade, devendo simular as atividades cotidianas da aldeia (caça, pesca, confecção do artesanato, entre outras atividades). O outro grupo representa os marimbondos, devendo construir um ninho na areia e reproduzir aquele zumbido característico. Cabe ao primeiro grupo tentar destruir o ninho dos marimbondos para que eles não invadam as casas. Os marimbondos, por sua vez, defendem seu ninho, correndo atrás das crianças do outro grupo e tentando picá-las. Nesse momento, todos se divertem, pois muitos tombos acontecem e muitas crianças rolam na areia.



12. Tucunaré

Certa vez, Peranko, professor Panara (do Estado do Pará) da Escola Indígena Matukre, percebeu que os peixes menores do rio preferiam viver nas águas mais rasas, ao passo que o Tucunaré, peixe grande, permanecia no fundo. Quando este último tentava pegar os peixes menores, assim que eles chegavam ao raso, o Tucunaré voltava para o seu lugar no fundo. A brincadeira surgiu dessa observação.



O espaço do brincar é delimitado por paus fincados no chão e amarrados por barbante, separando o “raso” do “fundo”. São dois quadrados, um dentro do outro. No de dentro fica o “fundo”, onde há quatro Tucunarés que têm como objetivo pegar os peixes pequenos. No quadrante de fora (raso) há 6 “portais”, por onde 8 a 10 peixinhos podem escapar quando atacados pelos Tucunarés, que, por sua vez, não podem sair pelas portas por ser raso demais e precisam voltar ao fundo. Cada peixinho capturado entra no quadrado menor (fundo) e permanece lá até que todos tenham sido pegos.

13. Terra e água

Uma longa reta é riscada no chão. Um lado é a “terra” e, o outro, a “água”. No início, todas as crianças podem ficar no lado da terra. É escolhido um jogador para dar a voz de comando. Os jogadores darão um salto para o lado correspondente. Quem saltar para o lado oposto do comando sai da brincadeira. Muito semelhante ao conhecido “vivo ou morto”.

14. Corrida de um pé só

A brincadeira pode ser realizada por várias pessoas, sendo que a linha de largada é responsável por reuni-los. Todos os participantes devem fazer a corrida com um pé só e não poderão trocar esse pé ao longo do percurso. Os vencedores são aqueles que chegarem mais rápido na linha de chegada.

A EMEF Professor Milton Ferreira de Albuquerque desenvolveu um trabalho com as brincadeiras listadas anteriormente. Essas atividades, desenvolvidas nas aulas do PJT e orientadas pela professora Juliana Lopes, foram disponibilizadas nas redes sociais. Se você quer ver os estudantes da EMEF Milton ensinando as brincadeiras aqui descritas, acesse o seguinte QR Code, ou através do endereço https://youtu.be/_wDbn9IGqVo:



Foto: Jovino Soares/SME

Estudante da EMEF Milton Ferreira de Albuquerque durante aula no Projeto de Jogo da Onça

SÃO PAULO
EDUCAÇÃO



Estudantes brincam de “Gavião e Passarinhos” no I Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas

Foto: Daniel C. Moraes/IE

Experiências com o Jogo da Onça na Rede Municipal de Ensino de São Paulo



EMEF Jardim das Laranjeiras

Alessandra de Oliveira Freitas²⁵

Diretoria Regional de Educação de São Mateus

Meu nome é Alessandra. Sou Professora, Pedagoga, Pós-Graduada em Educação Matemática pela Fundação Santo André e em Psicopedagogia pela Universidade de Guarulhos. Ingressei na Rede Municipal de Ensino em 9 de setembro de 2010, assumindo o cargo de Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I, na EMEF Jardim das Laranjeiras, onde leciono até hoje. Em 28 de janeiro de 2014, fui convidada a exercer a função de Professora Orientadora de Sala de Leitura - POSL, pois já realizava projetos de leitura em classe, e foi aí que tudo começou...



Foto: Gabriel Arêde

Professora Alessandra de Oliveira Freitas

Uma das tarefas desta nova função são os encontros formativos dos POSLs e as parcerias estabelecidas em Portarias, hoje, Normativas, que integram o trabalho dos POSLs ao dos Professores Orientadores de Educação Digital - POEDs nas Unidades Educacionais. Naquela época, nosso POIE era o Professor Maurício Caetano. Em maio de 2015, fomos convocados para uma formação conjunta, POSLs e POIEs, na Diretoria de Educação de São Mateus. O curso “Literatura, Etnicidade e Gênero – Subsídios para a Educação das Relações Étnico-Raciais” foi ministrado por Vine Aleixo (Mestre em Sociologia pela Unicamp e professor de Sociologia). Um dos objetivos foi incentivar ações pedagógicas, nas escolas, que gerassem compreensão e respeito das Culturas Indígenas e Africanas. Um grande tabu a ser enfrentado pelos professores. Deste objetivo, fomos desafiados a elaborar um trabalho de conclusão de curso que suprisse esta necessidade. Em nossa escola, já havíamos explorado, anteriormente, a Cultura Africana, então, sugeri que voltássemos nossa curiosidade e pesquisas para a Cultura Indígena, e o professor Maurício concordou.

Buscamos informações importantes e acessíveis aos Ciclos de Alfabetização e Interdisciplinar, os quais atendíamos. Pesquisei biografias, lendas, mitos... Encantei-me com um curta-metragem piloto da Série “Nossos Índios, Nossas Histórias”, disponível nas plataformas de vídeo, que nos apresentou um pouco dos costumes da aldeia



25 Alessandra é professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de São Paulo desde 2010, lotada e em exercício na EMEF Jardim das Laranjeiras - DRE São Mateus, onde realiza projeto com o Jogo da Onça desde 2015. Formadora do Jogo da Onça na DRE São Mateus desde 2017.



do Povo Bororo. Este curta-metragem ilustrava uma das escritas de Clarice Lispector sobre a lenda “Como nasceram as estrelas”. Comuniquei-me, então, com o POIE e, para a minha surpresa, ele buscou algo do mesmo povo que pudesse ser aplicado à pesquisa e à tecnologia: um jogo denominado Adugo (Jogo da Onça). Como sempre gostei de jogos, traçamos um pequeno projeto, que foi aplicado nas turmas dos Ciclos citados anteriormente.



Sintetizando, foram realizadas rodas de conversas (para descobrir o que os estudantes conheciam sobre a Cultura Indígena e desmistificar conceitos errôneos e preconceituosos), leituras deleite (lenda: “Como surgiram as estrelas”); pesquisas sobre as peculiaridades e costumes do povo; jogo desenvolvido no Power Point (quiz sobre a lenda, no qual os estudantes respondiam na Sala de Leitura, ou em dupla, na Sala de Informática); folhetim explicativo do Adugo; realização de brincadeiras da Cultura Indígena no pátio escolar; confecção de tabuleiros na cartolina e, posteriormente, no computador. Aplicávamos durante as aulas e com o hábito de registrar, com fotos, o plano de aulas e as rotinas em portfólio.



Enquanto testávamos o funcionamento do jogo, também jogávamos e criávamos estratégias e metodologias de como ensiná-lo para as diferentes faixas etárias.

Preparados para o próximo encontro formativo na DRE São Mateus, fomos os pioneiros em apresentarmos todo o material coletado: pesquisas, fotos, vídeos, tabuleiro e peças construídas. Realizamos a apresentação e provamos que era possível aplicar estes conhecimentos na escola!



Após essa participação, nossa escola solicitou que esse conhecimento fosse compartilhado com os demais professores da Unidade, nos momentos de Jornada Especial Integral de Formação - JEIF. Observei que os professores ouviram com atenção a história do Adugo, compreenderam que é um jogo de representação da estratégia de caça indígena e testaram suas habilidades nos tabuleiros que havia confeccionado com os estudantes.

O tempo passou e o jogo continuava sendo uma prática desenvolvida com os estudantes. Em 2016, recebi um convite para fazer o Curso de Formadores do Jogo da Onça e tornar-me uma das formadoras do “Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas”, da DRE São Mateus, pela Secretaria Municipal de Educação. Aprimorei meus conhecimentos e pesquisas, troquei experiências com outros colegas e relatei que sim, era possível desenvolver o jogo com os pequeninos do Ciclo de Alfabetização, fato que muitos ainda não tinham experimentado, devido à própria formação/cargo.

Socialização da prática com estudantes

Com a prática constante, surgiram ideias de confecção de novos tabuleiros. Tenho tabuleiro em tecido (algodão cru), placa metálica, madeira (MDF) e plastificados. Já confeccionei peças com pedras pintadas, tampinhas de garrafas, círculos em EVA, ímãs em botões (formato de cachorros e onça) e pinos, entre outros materiais.



Foto: Gabriel Arêde

Estudantes da EMEF Jardim das Laranjeiras durante aula no Projeto de Jogo da Onça



Uma experiência muito relevante é mostrar todas essas opções aos estudantes e solicitar que eles produzam seus jogos. Surgem tabuleiros e peças bastante criativos, no qual os familiares ajudam os estudantes, possibilitando que participem do jogo. É gratificante ouvir dos pais que “aprenderam o Jogo da Onça com seus filhos” e que “em casa todos jogam”. É estimulante receber estudantes fora do horário da aula deles, que te abordam para mostrar o jogo que confeccionaram.



Ao longo dos anos, em minha profissão, aprendi que, para as crianças, o visual é muito importante. Por isso, organizo e direciono as peças do tabuleiro da seguinte forma: uma mesma cor para a matilha e outra para a onça. Já no tabuleiro, as intersecções (casas) são demarcadas com pontos de mesma cor. Essa estratégia facilita a ordenação do raciocínio da criança na hora de jogar. Também percebi que as regras precisam ser ministradas de forma objetiva. É importante combinar que, se houver dúvida durante a partida, os jogadores devem chamar a professora (levantando a mão) para argumentarem sobre a dúvida e as possibilidades de solução. Com a intervenção docente, chegarem a uma conclusão para continuarem a jogar. Essas dicas, hoje melhor compreendidas por mim, são facilitadoras à aplicação do jogo com todos os estudantes.



Nas escolas em que leciono, utilizo aspectos da própria Cultura Indígena para difundir o jogo entre os estudantes. São comuns relatos dos povos indígenas afirmando que o conhecimento é transmitido aos mais novos, pelos mais experientes, e que se aprende



observando-os e, mais tarde, praticando. Então, ensino o jogo aos maiores, estudantes dos 5os anos, e estes, com a minha orientação, interagem com os estudantes menores, para expressarem seus conhecimentos sobre a cultura, apresentação do tabuleiro e de suas peças e o objetivo. Registro as ações no meu portfólio e fotografo com meu celular. Os estudantes, geralmente, estão tão concentrados no jogo que nem percebem que estou fotografando a atividade. Apesar de ser um jogo de tabuleiro que socialmente pressupõe o uso de mobiliário (mesas e cadeiras) e regras enrijecidas, em respeito aos costumes indígenas (sabemos que os povos indígenas jogam na terra, com pedras) e às necessidades da faixa etária atendida, jogamos no chão, no pátio e nos saguões que a escola possui, aproveitando os espaços e a interdisciplinaridade que a atividade permite. É importante salientar o quanto a postura, o vocabulário e a atenção dos estudantes mudam, quando estão na posição de “professores”. Utilizam o vocábulo que ensinamos: “capturar o cachorro”, “proteger a peça”, “a onça ataca o cachorro sozinho, indefeso”, “o objetivo é encurralar a onça”, “a toca da onça é um lugar perigoso, mas você pode usá-la para atrair os cachorros para uma armadilha”, etc.

Ao término desse momento de interação, dos estudantes mais experientes com os menores, realizo uma roda de conversa para permitir que se expressem. Os estudantes adoram ter a oportunidade de demonstrar que sabem jogar e que conseguem “ensinar” a outros suas técnicas e estratégias pessoais: “foi muito legal professora, eles aprenderam a jogar também”!



Foto: Gabriel Arêde

Estudantes da EMEF Jardim das Laranjeiras durante aula no Projeto de Jogo da Onça



Ensino sempre que se faz necessário cumprir alguns combinados: 1) concentrar-se para jogar e para argumentar, quando necessário; 2) esperar sua vez; 3) compreender que a cada partida há uma nova oportunidade de aprender novas possibilidades de estratégias; 4) perceber que cada adversário tem sua estratégia e que é possível assimilá-la, por meio da observação e do diálogo; 5) que, mais do que ganhar, é importante aprender com seus próprios erros; 6) que a cooperação é importantíssima, afinal, os cachorros só conseguem alcançar seus objetivos se a matilha permanecer unida e organizada; e, que 7) se o adversário cometeu um lance errado na partida, você precisa explicar a ele a forma correta.



Quando ocorre o ingresso de um funcionário ou estudante novo na Unidade, e me pergunta sobre o Jogo da Onça, eu oriento: “pode conversar com os estudantes, de qualquer ano/série. Qualquer um deles é capaz de ensiná-lo a jogar”!



Considerações finais



Dentre as minhas observações e aprendizados, pude notar que o Jogo da Onça é uma aprendizagem que estimula e promove a inclusão. Na EMEF Jardim das Laranjeiras, temos educandos com deficiências, que compõem as salas de aulas regulares do período vespertino, no qual leciono. Estes participam tanto quanto os demais, dentro das suas limitações: ora com auxílio de um colega ou da professora, ora em dupla. É comum,

dentre as minhas parcerias com as professoras regentes de classe, ouvi-las comentando que determinados estudantes com muitas dificuldades de aprendizagem demonstram um alto nível de concentração diante do jogo, que não conseguem demonstrar nas atividades com papel e lápis. Estes estudantes se destacam diante de desafios, assumindo o compromisso de cumprir e respeitar os combinados pré-estabelecidos.

Finalizando este registro, não posso deixar de compartilhar o fato de que, anualmente, em parceria com as professoras regentes de classe, realizo um Festival do Jogo da Onça com os estudantes do período vespertino. Um campeonato interno, pois todos sabem jogar! Utilizo a palavra “Festival” com os estudantes, pois ensinamos que o aprendizado com o outro e a troca de experiência é uma grande celebração, um privilégio. Nesse sentido, não há perdedores, nem um único vencedor. Todos ganham pela experiência, pela oportunidade, pelo prazer de brincar e de participar. Essa concepção, muito bem assimilada por todos os envolvidos, é fruto do respeito aos costumes indígenas. Aproximando o evento à realidade escolar, nos primeiros anos de prática do jogo na escola, improvisei uma medalha de participação – impressa, plastificada e com fita de cetim – que os colegas/professores ajudaram a recortar e montar. Atualmente, usamos medalhas de Honra ao Mérito, com um adesivo/etiqueta do Jogo da Onça em seu verso. Esses simples momentos de alegria, participação e celebração têm o poder de transformar nossos estudantes, de valorizar cada um deles, dentro da grande diversidade que é a escola. Vale muito a pena proporcionar e participar de toda essa construção!

EMEF Dr. José Augusto Cesar Salgado

Marcia Cristiane Teixeira Pinto²⁶

Diretoria Regional de Educação de Guaianases

Este é um relato de prática das atividades desenvolvidas no Programa Jogos de Tabuleiro - PJT, modalidade Jogo da Onça, que teve como objetivo estimular a prática do jogo e ampliar o aprendizado e o conhecimento no ambiente escolar. O projeto foi desenvolvido na sala de jogos na EMEF Dr. José Augusto César Salgado, no contraturno escolar, envolvendo crianças e jovens entre 6 a 14 anos. Com várias atividades, como confecção de tabuleiros e instrumentos musicais, oficinas, brincadeiras indígenas e torneios com a participação dos pais/responsáveis no Dia da Família. Os resultados são positivos, pois os estudantes envolvidos conseguiram atingir os objetivos propostos inicialmente, bem como melhorar a comunicação verbal, o raciocínio lógico, o trabalho em equipe e a interação social.

Participei do Programa Nacional de Inclusão de Jovens - Projovem como Educadora de Qualificação para o Trabalho - Telemática. Realizei alguns cursos e seminários na área da educação ligados às culturas étnico-raciais africanas e indígenas, de práticas educativas, ludicidade e jogos de tabuleiros. Em 2016, auxiliiei o

professor Denis Hein Santos no PJT, no qual passei a ser regente nos anos de 2017 e 2018.

Minha formação no Jogo da Onça foi por meio do Curso “O Jogo da Onça e outras Brincadeiras Indígenas”, promovido pela Secretaria Municipal de Educação/COCEU em junho de 2016. Atuo na formação de outros professores na DRE Guaianases desde o ano de 2017.



Foto: Daniel Carvalho/SME

Marcia Cristiane Teixeira Pinto

Consideramos que os benefícios da implementação do Programa na Unidade Educacional - UE têm dado certo de acordo com os resultados que temos obtidos por meio da:

- interação e cooperação dos estudantes, com ampliação das situações;
- superação: as dificuldades se transformaram em desafios;

²⁶ Márcia é professora na Rede Municipal de Ensino de São Paulo desde 2015, atuando como Professora de Educação Infantil e Fundamental I, na EMEF Dr. José Augusto César Salgado - DRE Guaianases. Atualmente, é Assistente de Diretor na mesma Unidade Educacional, atuando, também, na formação de outros professores em Jogo da Onça desde 2017.



- apropriação progressiva de repertório proposto;
- melhora da noção espaço temporal;
- consciência e valorização da amizade, do companheirismo e da paciência para esperar a sua vez.

O projeto auxiliou bastante os estudantes na melhora da atenção, concentração e raciocínio lógico e estratégico, bem como na socialização e relação entre estudante-estudante e estudante-professor.

Socialização da prática com estudantes

O Jogo da Onça era praticado no contraturno escolar, nas minhas aulas de regência e nas aulas de Educação Física. As aulas aconteceram na sala de multimídia e na sala de jogos. Atendíamos a comunidade escolar, com uma média de 15 estudantes por turma. Foram realizadas aulas expositivas e formativas envolvendo o conhecimento tático e técnico do jogo. Elas aconteciam uma vez por semana, com a duração de duas horas/aula.

Primeiramente, apresentamos o tabuleiro e as peças, explicando a sua origem e como é jogado em algumas tribos indígenas. Fazemos uma associação do jogo com atividades de caça praticadas pelos povos indígenas, dando ênfase ao trabalho em equipe (os cachorros), mas também enfatizando o trabalho estratégico de sobrevivência realizado pelo jogador que joga com a Onça.

Apresentamos outros jogos e brincadeiras indígenas para que as crianças percebam a importância cultural. O conhecimento dos estudantes foi aferido mediante sua capacidade de atenção, raciocínio lógico e imaginação durante as aulas.

A dificuldade apresentada pelas crianças com o jogo foi, inicialmente, em entender a movimentação das peças e a captura com a onça. “Elas tendem a realizar jogadas não permitidas, movendo as peças fora de sua trajetória normal, fugindo das regras do jogo”. Essa dificuldade é sanada após algumas aulas e, assim, passam a conseguir vencer com os cachorros, o que parece impossível, no início, para elas.

Considerações finais

Espera-se que, com o ensino e a prática do jogo sistematicamente nas aulas, proporcionemos a superação das dificuldades de aprendizagem, provocando mudanças comportamentais e nas experiências sociais dos estudantes na escola.

Acreditamos que a participação no PJT contribuirá para o sucesso, não apenas na prática desta modalidade, mas se estendendo aos demais com melhorando o desempenho dos estudantes de modo a apoiar positivamente a sua formação acadêmica, pessoal e, futuramente, profissional.

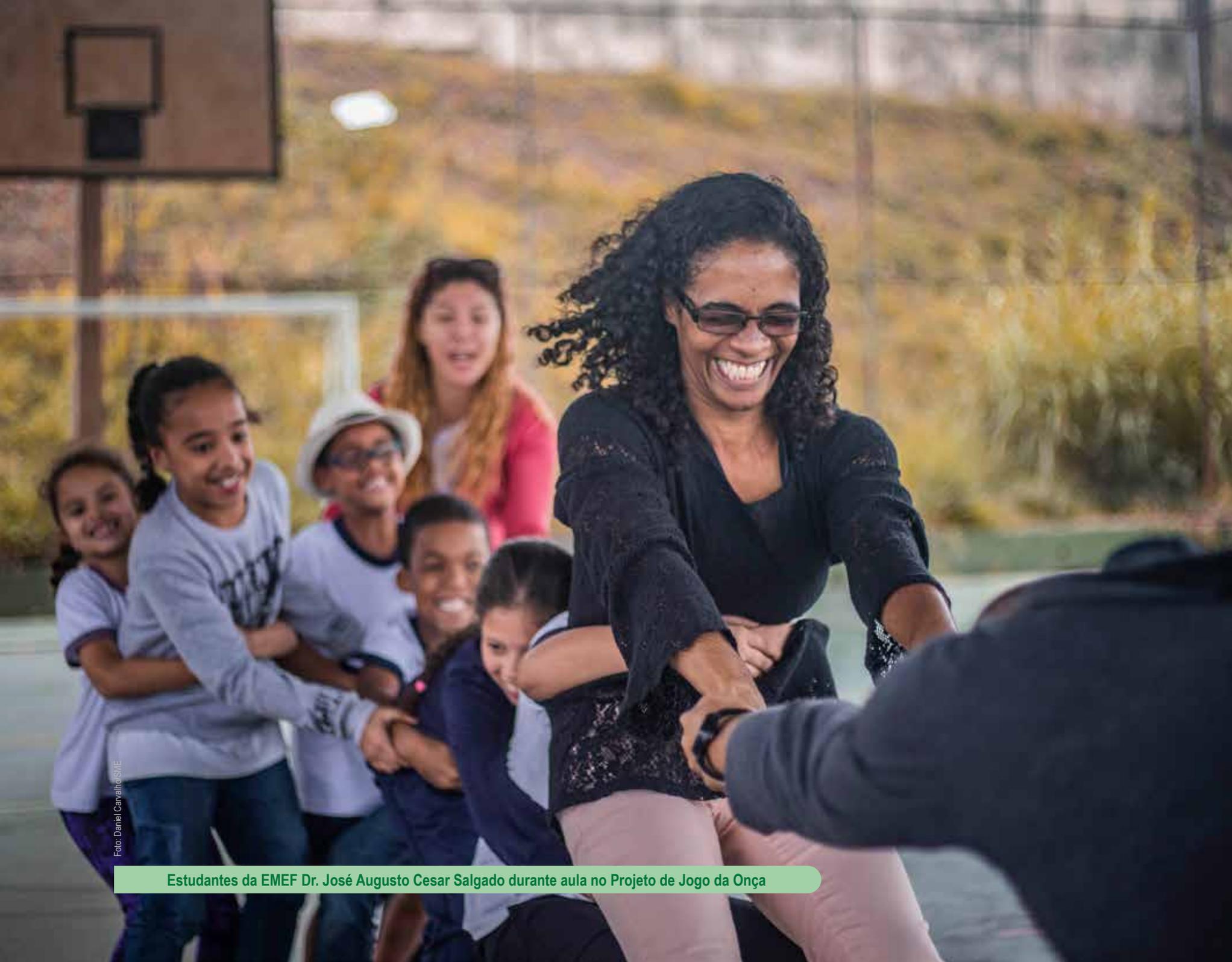


Foto: Daniel Carvalho/SME

Estudantes da EMEF Dr. José Augusto Cesar Salgado durante aula no Projeto de Jogo da Onça

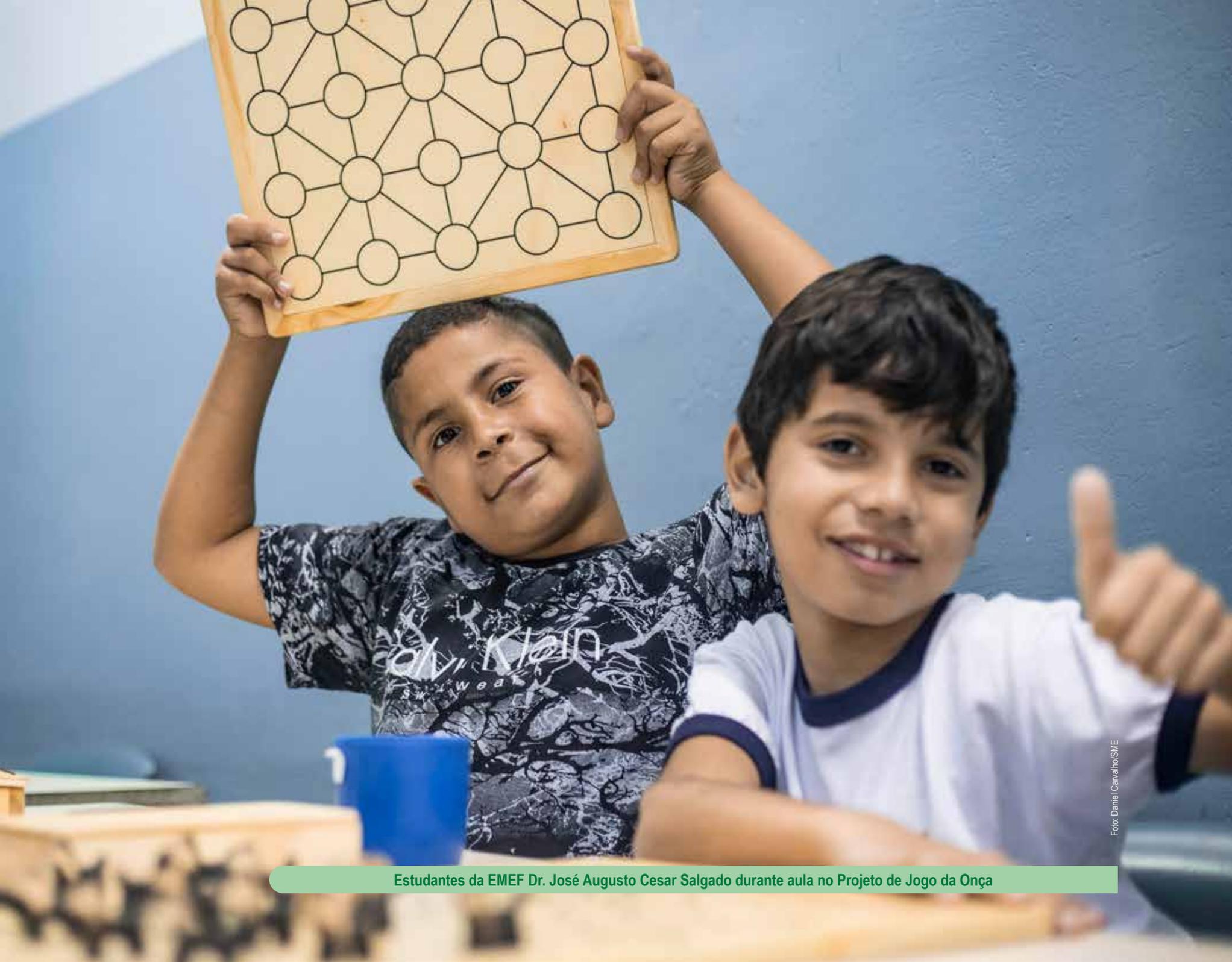


Foto: Daniel Carvalho/SME

Estudantes da EMEF Dr. José Augusto Cesar Salgado durante aula no Projeto de Jogo da Onça

EMEF Milton Ferreira de Albuquerque

Juliana Lopes de Souza Teixeira²⁷

Diretoria Regional de Educação da Capela do Socorro

Professora apaixonada pela Cultura Indígena, tive contato com o Jogo da Onça e, por meio dele, de maneira lúdica, mas não descontextualizada com a realidade em questão, procuro disseminar aos estudantes da escola em que leciono um pouco da cultura da qual temos descendência, pois a história nos prova esse fato. Eu mesma sou neta de indígena. Minha avó, já falecida, morava em Orobó - PE, mas desconheço sua etnia por falta de convívio.

Compartilho as experiências obtidas por meio do projeto, mais especificamente sobre o Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas, relatando aqui minhas dificuldades, conquistas, perspectivas e expectativas em relação ao Programa Jogos de Tabuleiro - PJT.

Sou professora de Educação Física, atualmente exercendo a função de Professora Orientadora de Educação Digital - POED, na EMEF Prof. Milton Ferreira de Albuquerque. Contemplando os três ciclos de ensino (Alfabetização, Interdisciplinar e Autoral), desenvolvo projetos utilizando a tecnologia e, sempre que possível,

interligo com os jogos, seja na criação de tabuleiros ou vídeos de apresentação das diferentes modalidades.

Desde o ano de 2017, trabalho com o PJT na UE. Durante o ano letivo, são contemplados os quatro: Xadrez, Mancala Awelé, Go e Jogo da Onça. São visíveis os benefícios alcançados. Temos estudantes que tinham dificuldade de raciocínio e de organização do pensamento, que melhoraram o rendimento escolar de forma considerável. Também em relação à socialização e integração, com muitos deles aprendendo a conviver e reconhecer o potencial do outro e os próprios limites, assim como lidar com a vitória, sem se vangloriar, e com a derrota, sem se sentir inferior aos demais. Enfim, benefícios que vão além da nossa percepção, como o exemplo de um relato de mãe, dizendo que filho foi curado da depressão após participação no Projeto, recebendo alta do Psicólogo, pois finalmente começou a acreditar que era capaz de viver e de vencer. Por esses e muitos outros motivos, é imprescindível a implementação do Programa nas escolas.



Foto: Juliana Lopes de Souza Teixeira

Juliana Lopes de Souza Teixeira



²⁷ Juliana é professora de Educação Física da Rede Municipal de Ensino desde 2015, lotada e em exercício na EMEF Prof Milton Ferreira de Albuquerque, DRE Capela do Socorro. Tem projetos com Jogos de Tabuleiro desde 2017, incluindo o Jogo da Onça. É formadora do Jogo da Onça e Mancala Awelé na DRE Capela do Socorro.

Socialização da prática com os estudantes

A apresentação do Jogo da Onça para os estudantes se dá com a leitura de histórias indígenas, em que o personagem em destaque é a Onça. Dessa forma, os estudantes já conseguem enxergar o personagem principal de uma forma mais atraente e admirável, como os povos indígenas a enxergam. E então é apresentado o tabuleiro com as peças do jogo.

Logo, surgem debates sobre a possível injustiça no tabuleiro, haja vista que 14 peças jogam contra uma. Assim, saímos da aula do jogo para conversar sobre Ciências da Natureza, explicando aspectos da cadeia alimentar, sobre o poder que a onça tem, mesmo em desvantagem numérica. Valorizando também os cachorros, ressalto que, tanto no jogo quanto na vida, quando trabalhamos em equipe, preocupados com o outro, sem deixar ninguém sozinho ou para trás, embora o resultado pareça demorado, ele será mais bem-sucedido. Dessa forma, além de apresentar as regras, já são transmitidos diferentes aprendizados e valores para os estudantes.

Os tabuleiros são confeccionados em EVA. Também utilizamos o modelo recebido na formação, em que o material é impresso e plastificado, colando os adesivos dos personagens em tampinhas de garrafa.

Na escola, criamos o tabuleiro gigante, confeccionado pela professora com lona e fita adesiva, reforçada de tecido,

para demarcar as linhas. Os personagens foram impressos da internet, plastificados e recortados em círculos.

Com a reutilização do tabuleiro gigante, também desenvolvemos o Jogo da Onça humano, jogado por 15 crianças com máscaras dos personagens, que têm o desafio de pensar juntas.

Em agosto de 2018, no mês indígena, durante as aulas de Tecnologias para Aprendizagem - TPA, envolvendo estudantes dos 5os anos (estudantes participantes ou não do Programa Jogos de Tabuleiro), todos puderam criar seu tabuleiro do Jogo da Onça no Programa Power Point e personalizar de acordo com sua criatividade, com a intenção de levar para casa o tabuleiro impresso e plastificado para ensinar e praticar com os familiares e amigos.

Isso mostra que é possível desenvolver o tabuleiro em diferentes materiais, além do tabuleiro em madeira.

Os estudantes praticam em duplas ou grupos, dependendo do tabuleiro utilizado, jogando uma vez com a Onça e outra com o cachorro, podendo perceber que é preciso utilizar diferentes estratégias para cada personagem do jogo.

A princípio, a maior dificuldade encontrada foi a de não ter os tabuleiros de madeira, porém, superado com a criatividade e materiais alternativos, além de, posteriormente, obter empréstimos pela DRE.

Outras dificuldades surgiram em relação às regras do jogo. No encerramento da partida, os estudantes





Fob. Jovino Soares/SME

Estudantes da EMEF Milton Ferreira de Albuquerque, com Jogo da Onça gigante durante aula no Projeto

questionaram o motivo de a Onça vencer com cinco cachorros. Superamos na prática, tentando encurralar a Onça depois de ter tido cinco cachorros capturados. Não conseguimos.

Por fim, uma das dificuldades de alguns estudantes foi a aceitação da simplicidade do jogo em relação a outros jogos que eles também praticam. Superamos mostrando a riqueza que cada um possui, seja na valorização da cultura dos povos a que se refere ou nas diferentes estratégias que cada jogo exige dos jogadores.

No “Dia da Família na Escola”, divulgamos o Jogo da Onça para a comunidade. Os estudantes instruíam os pais em relação à história e prática. Foi um dia de grande importância e valorização, pois pudemos apresentar os quatro jogos do PJT aos interessados.

A DRE Capela do Socorro, em 2018, realizou o I Festival de Jogo da Onça. Participaram 100 estudantes. O Festival foi desenvolvido para apresentação e divulgação para as escolas, professores e estudantes que ainda não conheciam o Jogo da Onça. Foi o primeiro passo para que o Festival se estruture dentro da DRE. Todos os estudantes receberam medalha de participação.

Considerações finais

É considerável a importância que o Jogo da Onça tem na disseminação da Cultura Indígena nas escolas, pois, ao se trabalhar o jogo desfrutamos também das brincadeiras. Logo, os estudantes são apresentados a algo novo e diferente do habitual.

Assim, vamos desmitificando e quebrando paradigmas construídos ao longo da história, alguns deles que desvalorizam os povos indígenas.

Vejo como um ganho para a sociedade em geral a implementação desse Programa, pois, embora estejamos limitados dentro de uma escola, somos e ensinamos cidadãos presentes em uma sociedade que precisa rever seus valores, conceitos e atitudes em relação ao outro. Somos o início de algo, o tijolinho indispensável para uma construção. Podemos multiplicar o que aprendemos e, dessa forma, renovar as atitudes. Uma atitude não muda um ambiente, mas a continuidade dessas atitudes pode mudar um comportamento, que pode mudar ambientes, a sociedade, o mundo!





Foto: Jovino Soares/SME

Estudantes da EMEF Milton Ferreira de Albuquerque durante aula no Projeto de Jogo da Onça

Referências



ALMEIDA, Fernando Ozorio; NEVES, Eduardo Góes. **Evidências arqueológicas para a origem dos Tupi-Guarani no leste da Amazônia.** *Mana*, Rio de Janeiro, v. 21, n. 3, 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132015000300499> Acesso em: 13 abr. 2020.



BRASIL. **Lei nº 11.645/08, de 10 de março de 2008.** Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Brasília, DF, 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm>. Acesso em: 13 abr. 2020.



CAMARGO, Eliane; VILLAR, Diego (org.). **A história dos Caxinauás por eles mesmos.** São Paulo: Edições Sesc, 2013.

CARREIRA, A.; ALBERTO, E.; FERNANDES, L. (org.). **Jogos de tabuleiro de outras épocas.** Lisboa: Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa; Câmara Municipal, 2004. 32p. Disponível em: <https://ciencias.ulisboa.pt/sites/default/files/fcul/dep/dm/Pedras_que_Jogam.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2020.



CASTRO, Eduardo Viveiros de; CAUX, Camila de; HEURICH, Guilherme Orlandini. **Araweté: um povo tupi da Amazônia.** São Paulo: Edições Sesc, 2017.

COLLET, Celia; PALADINO, Mariana; RUSSO, Kelly. **Quebrando preconceitos: subsídios para o ensino das culturas e histórias dos povos indígenas.** Rio de Janeiro: Contra Capa e Laced, 2014.

FARGETTI, Cristina Martins. **Fala de bicho, fala de gente: cantigas de ninar do povo juruna.** São Paulo: Edições Sesc, 2017.

FARKAS, João. **Amazônia ocupada.** São Paulo: Edições SESC; Editora Madalena, 2015.

FERREIRA, M. B. R.; VINHA, M.; SOUZA, A. F. de. **Jogos de tabuleiro: um percurso em etnias indígenas.** *R. bras. Ci e Mov.*, Taguatinga, v. 16, n.1, p. 47-55, 2008.

FLÓRIA, Cristina; FERNANDES, Ricardo Muniz (org.). **Tradição e resistência.** Tradução de John Norman. São Paulo: Edições Sesc, 2008.

GRANDO, Beleni Saléte (org.). **Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola.** Cuiabá: EdUFMT, 2010.

HENRIQUES, Ricardo et al. (org.). **Educação escolar indígena: diversidade sociocultural indígena ressignificando a escola.** Brasília, DF: MEC/Secad, 2007. (Cadernos Secad 3)

HERRERO, Marina; FERNANDES, Ulysses. **Baré: povo do rio.** São Paulo: Edições SESC, 2015.

HERRERO, Marina; FERNANDES, Ulysses. **Jogos e brincadeiras na Cultura Kalapalo.** São Paulo: Edições SESC, 2010.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). **Povos Indígenas do Brasil.** Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/P%C3%A1gina_principal. Acesso em: 13 abr. 2020.

KLISYS, Adriana; STELLA, Carlos Dala. **Quer jogar?** São Paulo: SESC, 2011.

LIMA, Maurício; BARRETO, Antonio. **O Jogo da Onça.** São Paulo: Panda Books, 2005.

MEIRELLES, Renata. **GIRAMUNDO e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil.** São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

MILANEZ, Felipe (org.). **Memórias sertanistas: cem anos de indigenismo no Brasil.** São Paulo: Edições SESC, 2015.

MUNDURUKU, Daniel. **Contos indígenas brasileiros.** Ilustrações: Rogério Borges. 2. ed. São Paulo: Global, 2005.

REVISTA VIDA BOSCH, São Paulo, n. 8, nov./dez. 2006.

ROQUE, Lucas et al. **Jogos mundiais dos povos indígenas: Brasil, 2015: o importante é celebrar!.** Brasília: PNUD, 2017.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. **Orientações curriculares: expectativas de aprendizagens e orientações didáticas para Educação Infantil: SME/DOT,** 2007.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. **Orientações curriculares: expectativas de aprendizagem para a educação étnico-racial na Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio.** São Paulo: SME / DOT, 2008.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. **Portaria no 7.240,** de 21 de outubro de 2016. Diário Oficial da Cidade, São Paulo, ano 61, n. 200, p. 9-10, 22 out. 2016.

SARDINHA, Ana G. O.; GASPARG, Maria T. J.; MOLINA, Mônica C. **Jogos indígenas aplicados ao ensino de Ci-**

ências e Matemática. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MATEMÁTICA. 9., 2011. Aracaju. Anais [...]. Aracaju: SBHMat, 2011.

SOUSA, Mauricio de. **Manual dos Índios do Papa Capim.** São Paulo: Globo, 2014.

VIANA, Égnon; SANTOS, Mauricio Caetano. **Caderno Jogo da Onça: aprenda a jogar.** São Paulo, 2016. Mimeo. Material utilizado no curso de formação de professores “O jogo da onça e outras brincadeiras indígenas”, oferecido pela COCEU/SME-SP.

VINHA, Marina. **Jogo de tabuleiro como prática educativa intercultural.** In: GRANDO, B. S. (org.). Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola. Cuiabá: EdUFMT, 2010.

Links

Kimeltuwe, Komikan. Disponível em: <http://kmm.cl/awkan-tun/komikan/>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Jogos lógicos de raciocínio. Disponível em: <http://www.inf.ufrgs.br/lobogames/>. Acesso em: 13 abr. 2020.

+Cultura: 5 músicas indígenas que você precisa ouvir. Disponível em: <http://nossacausa.com/cultura-5-musicas-indigenas-que-voce-precisa-ouvir/>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Brinquedos e brincadeiras Indígenas. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22766>. Acesso em: 13 abr. 2020.





Brincadeiras. Disponível em: <https://pibmirim.socioambiental.org/como-vivem/brincadeiras/>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas. Disponível em: <http://criandocrianças.blogspot.com.br/2008/04/jogos-brinquedos-e-brincadeiras.html>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Livros Sesc. Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/busca/busca.action?q=INDIGENA§ion=loja#/content=loja>. Acesso em: 13 abr. 2020.



Prática Pedagógica: brincadeira e diversidade. Disponível em: <http://www.usp.br/memorias/praticas.php?pratica=6&praticapedagogica=Brincadeira%20e%20diversidade>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Reencantando a infância com cantigas, brincadeiras e diversão. Disponível em: http://www.mma.gov.br/estruturas/pda/_arquivos/cartilha_reencantando_a_infancia_com_cantigas_51.pdf. Acesso em: 13 abr. 2020.



Jogos e brincadeiras: origens das diversões das crianças brasileiras. Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/disciplinas/cultura-brasileira/jogos-e-brincadeiras-origens-das-diversoes-das-criancas-brasileiras.htm>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Brinquedos e brincadeiras dos índios brasileiros. Disponível em: <http://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Midia/-i-Brinquedos-e-brincadeiras-dos-indios-brasileiros-i-/12/7774>. Acesso em: 13 abr. 2020.



Jogos e brincadeiras. Disponível em: <http://fundacaotelefonica.org.br/wp-content/uploads/pdfs/jogos-e-brincadeiras.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Cineastas indígenas para jovens e crianças: guia didático para estudantes do ensino fundamental. Disponível em: http://www.videonasaldeias.org.br/downloads/vna_guia_crianças.pdf. Acesso em: 13 abr. 2020.

Jogos e brincadeiras: o lúdico no processo de aprendizagem das crianças indígenas. Disponível em: http://www.humanas.ufpr.br/portal/antropologia/files/2013/11/ferrari_brincadeiras_indigenas.pdf. Acesso em: 13 abr. 2020.

Brincadeiras – Cultura Indígena. Disponível em: <http://www.escolarecreio.com.br/brincadeiras-cultura-indigena/>. Acesso em: 13 abr. 2020.

As Brincadeiras. Disponível em: <http://www.terrabrasileira.com.br/folclore/i12-brinced.html>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Jogos cultura indígena. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/Tupari/jogos-cultura-indigena>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Brincando com as culturas indígenas. Disponível em: <http://www.tempodecreche.com.br/ampliacao-de-repertorio/brincando-com-as-culturas-indigenas/>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Povos indígenas no Brasil Mirim. Disponível em: <https://www.socioambiental.org/pt-br>. Acesso em: 13 abr. 2020.



**CIDADE DE
SÃO PAULO**
EDUCAÇÃO