



UFAM



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA
AMAZÔNIA-PPGSCA

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Rosiane Henrique Melgueiro

**CONECTIVIDADE E TRADIÇÃO: A RECONSTRUÇÃO DAS
BRINCADEIRAS ANCESTRAIS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR
INDÍGENA NA ILHA DE DURAKA, MÉDIO RIO NEGRO**

Manaus, AM

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA
AMAZÔNIA-PPGSCA

Rosiane Henrique Melgueiro

**CONECTIVIDADE E TRADIÇÃO: A RECONSTRUÇÃO DAS
BRINCADEIRAS ANCESTRAIS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR
INDÍGENA NA ILHA DE DURAKA, MÉDIO RIO NEGRO**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia, da Universidade Federal do Amazonas, como pré-requisito para a obtenção do título de mestre em Sociedade e Cultura na Amazônia. Linha da pesquisa 1: sistemas simbólicos e manifestações socioculturais.

Orientador: Prof. Dr. José Gil Vicente

Coorientadora: Profa. Dra. Cláudia Ribeiro Pereira Nunes

Manaus, AM
2025

Ficha Catalográfica

Elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

M521c Melgueiro, Rosiane Henrique
Conectividade e tradição: a reconstrução das brincadeiras
ancestrais na educação escolar indígena na ilha de Duraka, médio
Rio Negro / Rosiane Henrique Melgueiro. - 2025.
138 f. : il., color. ; 31 cm.

Orientador(a): José Gil Vicente.
Coorientador(a): Cláudia Ribeiro Pereira Nunes.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Amazonas,
Programa de Pós-Graduação em Soc. e Cultura na Amazônia,
Manaus, 2025.

1. Brincadeiras e jogos. 2. Ludicidade. 3. Tecnologia. 4. Educação
Escolar Indígena. 5. Saberes Tradicionais. I. Vicente, José Gil. II.
Nunes, Cláudia Ribeiro Pereira. III. Universidade Federal do
Amazonas. Programa de Pós-Graduação em Soc. e Cultura na
Amazônia. IV. Título

ROSIANE HENRIQUE MELGUEIRO

**Conectividade e tradição: a reconstrução das brincadeiras ancestrais na
educação escolar indígena na ilha de Duraka, médio Rio Negro**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia, da Universidade Federal do Amazonas, como pré-requisito para a obtenção do título de mestre em Sociedade e Cultura na Amazônia. Linha da pesquisa 1: sistemas simbólicos e manifestações socioculturais.

Manaus, 26 de fevereiro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Gil Vicente

Universidade Federal do Amazonas – UFAM (Presidente)

Profa. Dra. Lívia Penedo Jacob

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ (Membro)

Prof. Dr. Agenor Cavalcante de Vasconcelos Neto (Membro)

Universidade Federal do Amazonas – (UFAM)

Manaus – Amazonas

2025

Dedico esta pesquisa in memoriam a minha avó Anita e ao meu pai Álvaro, pessoas que sempre me incentivaram a ir além do que eu poderia, ver até onde os estudos me levariam, mesmo sabendo das possíveis dificuldades, jamais desistiria, pois “desistir” é uma palavra que não se encontra no meu dicionário da vida!

AGRADECIMENTOS

Este momento não poderia ficar de fora, pois foi a maneira que encontrei para agradecer a Deus pela oportunidade em realizar um sonho quase que impossível em minha vida, especialmente às pessoas que lutaram para trazer esse feito histórico para o nosso município, à mestrandas Lorena Araújo e João Ubiraci, juntamente à professora Dra. Iraildes Caldas e demais pessoas que abraçaram a causa, meu muito obrigada.

Ao Programa Sociedade e Cultura na Amazônia, em nome do professor Caio Souto, e à Universidade Federal do Amazonas-UFAM. Estendo a minha gratidão à Fundação de Amparo à Pesquisa do Amazonas – FAPEAM, pela bolsa concedida, permitindo arcar com as despesas necessárias na realização da pesquisa.

Ainda nesta *vibe*, meu obrigado se estende a todos os professores que estiveram presentes conosco, compartilhando seus conhecimentos, sem medir esforços, auxiliando na escrita do trabalho. Em especial ao meu orientador professor Dr. José Gil Vicente, que, apesar da distância, sempre me deu suporte necessário para que eu pudesse chegar até aqui, motivando e me incentivando no período das dificuldades na escrita de artigos, na estruturação do trabalho para a qualificação até a defesa da dissertação, sempre acreditei firmemente nesta parceria.

Ressalto ainda a grande parceria que se arquitetou na reta final dessa construção de dissertação com a professora Dra. Cláudia Ribeiro Pereira Nunes, após a Oficina de Escrita Acadêmica, um suporte incondicional a quem tenho uma grande estima e gratidão por me ter acolhido neste período crucial, tornando-se um verdadeiro divisor de águas dentro e fora dos aspectos pessoais, profissionais e acadêmicos desta construção de trabalho científico.

À Universidade do Estado do Amazonas – UEA, nas pessoas da professora Dra. Solange do Nascimento, dos professores que me acompanharam durante o estágio docente, aos funcionários da instituição.

À professora Dra. Marinete Vasques, pela contribuição durante as etapas da seletiva para ingressar no mestrado, orientando quando necessário. Às gestoras senhoras Alcenira Oliveira e senhora Edineia Pimenta, que me apoiaram nos momentos cruciais do curso. Aos meus alunos que compreenderam a necessidade

de realizar as aulas juntamente com outras turmas para que eu pudesse acompanhar as aulas e oficinas do mestrado.

Aproveitando esta ocasião, gratidão ao meu esposo Josemar Felix, aos meus filhos Marcos Eduardo e Enzo Rafael, pela paciência e compreensão nos momentos em que tive que me ausentar devido à pesquisa. À minha mãe Urgulina, às minhas irmãs Rosemira e Rosana e, em especial, ao meu irmão Jilielson, que esteve comigo diretamente durante a pesquisa. Aos familiares e amigos, colegas que me apoiaram em diversos momentos de dificuldades e de conquistas, pela paciência, colaboração e compreensão de vossas partes.

Além disso, não poderia deixar de agradecer à professora Kamila Freire pelo curso de extensão na língua espanhola visando à prova de proficiência de língua estrangeira, e à parceria com o Instituto Federal do Amazonas – IFAM, que sempre colaboraram conosco em todos os eventos possíveis.

Estendo ainda a minha gratidão em especial a todos da comunidade Ilha de Duraka, em especial a minha amiga professora Vanilce Carneiro Borges e familiares, ao seu pai que é o líder da comunidade, senhor Zeferino Namuncurá Borges, e à professora Aline. Todos aceitaram o meu trabalho e me permitiram realizar esta pesquisa, que contribuirá de fato na questão da compreensão da dualidade tecnológica na vida de todos, sem esquecer dos seus conhecimentos tradicionais.

Meu obrigado continua aos senhores coordenadores do Departamento escolar indígena da FOIRN, ao senhor Melvino Fontes, ao representante da coordenação escolar indígena, senhor Custódio, e à Irmã Maria Aparecida Marques Fernandes (irmã Cidinha), psicóloga da SEDUC em São Gabriel da Cachoeira, colaboradores desta pesquisa.

“Gratidão” é a palavra que define o meu momento: reafirmo que fiz jus a esta oportunidade ímpar que Deus me proporcionou com a ajuda de muitas pessoas.

LISTA DE FIGURAS/IMAGENS

IMAGEM 1 – Cidade de São Gabriel da Cachoeira e ilha de Duraka

IMAGEM 2 – Mapas com localização da ilha de Duraka

IMAGEM 3 – Estrutura da comunidade

IMAGEM 4 – Escola municipal e Escola estadual

IMAGEM 5 - Centros sociais (igreja/centro comunitário)

IMAGEM 6 – Meio de subsistência (roça)

IMAGEM 7 - Molde da cultura (dança-dabucuri)

IMAGEM 8 – Meios de socialização – brincadeiras

IMAGEM 9 – Jogo *Free fire*

LISTA DE ABREVIATURAS/SIGLAS

CIDI - Centro de Inclusão Digital Indígena

ECA – Estatuto da Criança e Adolescente

FOIRN – Federação das Organizações Indígenas do Rio Negro

IFAM – Instituto Federal do Amazonas

SAT - Sistema Agrícola Tradicional do Rio Negro

SEDUC – Secretaria de Estado de Educação e Desporto

SEMEDI – Secretaria Municipal de Educação Indígena

SEMJEL – Secretaria Municipal de Juventude e Lazer

OMS – Organização Mundial de Saúde

UEA – Universidade do Estado do Amazonas

UFAM – Universidade Federal do Amazonas

LISTA DE GRÁFICOS E QUADROS

GRÁFICO 1 - Quantidade de pessoas que apoiam o ensino cultural juntamente com o ensino ocidental dentro das escolas.

GRÁFICO 2 -Tempo estipulado pelos autores sociais na conectividade da internet (mundo virtual com a realidade).

QUADRO 1: Informações relevantes obtidas na roda de conversa, diálogos observações.

QUADRO 2: Informações relevantes obtidas na roda de conversa, diálogos observações.

RESUMO

A educação escolar indígena enfrenta o desafio de equilibrar a transmissão dos saberes tradicionais com as novas dinâmicas socioculturais trazidas pela conectividade e tecnologias digitais após a instalação das antenas Starlink em diversas comunidades indígenas do Rio Negro. Na Ilha de Duraka, localizada no Médio Rio Negro, as brincadeiras ancestrais sempre desempenharam um papel central na formação das crianças, adolescentes e jovens da Ilha, promovendo não apenas o aprendizado lúdico, mas também a valorização dos conhecimentos e práticas comunitárias. Neste contexto, esta pesquisa teve como objetivo investigar como as brincadeiras podem ser ressignificadas no contexto escolar indígena, considerando a influência das tecnologias e a mediação dos professores na reconstrução dessas práticas culturais. Seus objetivos específicos foram: (a) investigar os aspectos socioculturais da Ilha de Duraka e compreender como as tradições e brincadeiras infantis moldam a infância das crianças e adolescentes em diferentes faixas etárias (6-10 anos e 12-15 anos); (b) analisar o processo de ressignificação das brincadeiras ancestrais na era digital e os impactos do uso da internet (incluindo plataformas como Tik Tok na sociabilidade e educação das crianças, adolescentes e jovens de Duraka; e (c) explorar a percepção dos pais e professores indígenas sobre o uso de tecnologias digitais nas brincadeiras e no processo socioeducativo das crianças, adolescentes e jovens na escola indígena. A pesquisa teve como local de investigação a Ilha de Duraka, adentrando desde a Escola Municipal *Duraka Kapuamu* e as salas anexas do ensino médio da Escola Estadual Indígena *Yepamahsã Imikohorimahsã*. O grupo social primário estudado foi composto pelos estudantes, além de suas respectivas famílias e vizinhanças. O grupo social secundário são os que tem relações formais e institucionais na Ilha Duraka, como o corpo coordenador e docente e as parcerias com as instituições que colaboraram nesta pesquisa, FOIRN, SEDUC e SEMEDI. A metodologia utilizada foi a exploratória e a qualiquantitativa, pois esta é uma estratégia necessária e útil em função dos objetivos perseguidos na pesquisa. Os resultados apresentam alguns quantitativos importantes para as conclusões e as diversas narrativas, ideias e experiências individuais dos participantes. O método descritivo auxiliou a organizar os resultados obtidos com as técnicas de pesquisa de campo, observação participante, roda de diálogo, conversas individuais etc. Os resultados obtidos foram os seguintes: (a) é possível o fortalecimento da identidade cultural através das ferramentas tecnológicas; e (b) existe uma clara mudança nas políticas públicas de caráter educacional cuja intenção é a de dinamizar os conteúdos curriculares utilizados nas escolas investigadas pelo ensino dos conteúdos de saberes tradicionais. Contudo, para garantir a transmissão intergeracional das práticas culturais é preciso ouvir os grupos distintos da comunidade e apresentar as brincadeiras de forma lúdica e prazerosa. Ademais, esta pesquisa pretende ressaltar a importância da parceria com instituições de fomento para publicações no âmbito científico dos trabalhos etnoeducacionais do Rio Negro, o que é uma lacuna observada na pesquisa.

Palavras-chave: Brincadeiras e Jogos; Ludicidade; Tecnologia; Educação Escolar Indígena; Saberes Tradicionais.

YAKUNTAIRÍ MIRÍ

Kuwa maupê ta yubuesa yumbuesara yande ti puranga ta sasa tariku muy manhesá marupi ta musasara maã yakuarasa panhe ta mukamensá yandaraã kariwa ta muturi rupi mayramem ta umbuiry kariwa ta kitywara Starlink muy tenda indigina ta rupi tambuiry Paranã wasu Pixuna. Duraka Kapuamu tendawaa Medio Paranã wasu Pixuna upê, yumusarai yanearia wara ta muyã payemaã yane taina, kurumiasú ta superã ta retamã rupy, tindu ta munhã mayentu ta muyã ta kuasa rupi sipiassusa maã yakuasa yanetenda. Kuwa maã aikue waá ape, kua murakí uriku maã yarikú putaiwaá sikaisa maye yamusarai maye ta muyã yubuesa yumbuesara indigina, ta maã sá rupi kariwa ta muturi upe maye yaneumbuesa ta muyã payemaã rupii. Kuiri ta maã yarikú putaiwaá: (a) sikaisa maye ta muyã yanekitiwara Duraka Kapuamu tenda upê yãbeusa yanerupi yamusarai taina kitiwara kuruminasú kitiwara, taina kuruminasú ta superã (6-10 akayú e 12-15 akayú); (b) miakuntasa retewa yamusarai yanearia kuy yakuiwa yande paeymaã yumuisa kariwa ta seruka internet (muikesá plataformas maye Tik Tok maye yaiku yumbuesa taina, kuruminasú kuãmuku Duraka tenda upê (c) usikaisa maã paya yumbuesa indigina ta maã maye tecnologias digitais umuyaã yamusarai payemaã taina, kuruminasú, kuãmuku kitiwara ta ruka yumbuesara rupi indigina. Kua muraki uriku Duraka Kapuamu upisika yumbuesa ruka *Duraka Kapuamu* yumbuesa ruka *Yepamahsã Imikohorimahsã*. yepê grupo yamaã maye ta muyã, ya maã ta paya, ta mayã, ta ymu, payemaã. Amum grupo a maã wayta aykuê kariwa ta ruka ta puraykiri waá Duraka Kapuamu tayrum, maye umyakuntasa e yumbuesa yta payem ta muyansawa rupie kua murakiri upê, FOIRN, SEDUC, SEMEDI. Maye yapuraki marupí yamuyarã sikaysá, qualiquantitativa, kuawa marupí yamuyã usikaywa ukua yambeusa maã yarikú putaiwaá sikaisa yane muraki upê. Kua resultado umukamem quantitativos usikaiwa umbasa maye ta kuntairi, maye ta muã ta pesua ta muyã waá. Maye yamuyã upawasa upê yarikú yane muraki upê, amaãtu aynta, yakuntairi ta pesua upê, etc. kuy upawaysá tayrikú kuawaá: (a) kuy ta muyã ta sikaisa ta pinimã yanekitiwara kariwa ta muturisá upê tecnológicas; e (b) aykue payemaã políticas públicas upê ta yumbuesara rupi ta muyarã ta yumusaraiwa yawe maã aikue waá ape curriculares ta puraki waá maye ta umbuesara yawe usikaia yawe maye tarikú maã aykue waá ape ta kuasa rupi yanekitiwara. Kuiri, ta musasairã maye yanearia ta muyãwarete yanekitiwara rupi ta putairi ta sendú maye ta kuntayri waá ta tenda upê ta mukamerã yamusarai ta putayri yawe. Kuyri, kua muraki umuiã uriku kariwa ta muraki yanerum ya puderã yamukamem maã ya riku yamukameram kariwa ta supê paye muraki etnoeducacionais, Paranã wasu Pixuna maã a maã se muraki upê.

Palavras-chave: Yamusarai y reyãpiri; Ludicidade; Kariwa ta kitiwara; yumbuesa; yumbuesa Indígina; yanekitiwara.

ABSTRAT

After installing Starlink antennas in several Rio Negro Indigenous communities, Indigenous school education faces the challenge of balancing the transmission of traditional knowledge with the new sociocultural dynamics brought about by connectivity and digital technologies. On Duraka Island, located in the Middle Rio Negro, ancestral games have always played a central role in the education of Indigenous children and youth, promoting not only playful learning but also the appreciation of community knowledge and practices. In this context, this research aimed to investigate how these games can be reinterpreted within the Indigenous school context, considering the influence of technology and the role of teachers in reconstructing these cultural practices. Its specific objectives were: (a) to investigate the sociocultural aspects of Duraka Island and understand how children's traditions and games shape the childhood of children and adolescents in different age groups (6-10 years and 12-15 years); (b) to analyze the process of redefining ancestral games in the digital age and the impacts of internet use (including platforms such as Tik Tok) on the sociability and education of children in Duraka; and (c) to explore the perception of Indigenous parents and teachers about the use of digital technologies in games and the socio-educational process of children in Indigenous schools. The research was conducted on Duraka Island, entering from the Duraka Kapuamu Municipal Schools and the annexed high school classrooms of the Yepamahsã Imikohorimahsã Indigenous State School. The primary social group studied was composed of students and their respective families and neighborhoods. The secondary social group comprises individuals with formal and institutional relationships on Duraka Island, including the coordinating and teaching staff, as well as partnerships with the collaborating institutions involved in this research: FOIRN, SEDUC, and SEMEDI. The methodology employed was a combination of exploratory and qualitative-quantitative approaches, as this is a necessary and valuable strategy aligned with the research objectives. The results present some important quantitative data for the participants' conclusions and the various narratives, ideas, and individual experiences. The descriptive method helped organize the results obtained with field research techniques, participant observation, talking circles, and conversations. The results obtained were the following: (a) it is possible to strengthen cultural identity using technological tools, and (b) there is an apparent change in public policies of an educational nature whose intention is to streamline the curricular content used in the schools investigated by teaching traditional knowledge content playfully and enjoyably. However, to ensure the intergenerational transmission of cultural practices, it is essential to listen to the diverse groups within the community and present the games in a playful and engaging manner. Furthermore, this research aims to highlight the importance of partnerships with funding institutions for publications in the scientific field of ethno-educational policy work in Rio Negro, which is a gap observed in the research.

Keywords: Games and Play, Playfulness, Technology, Indigenous School Education, Traditional Knowledge.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO I – ILHA DE DURAKA, SUA GENTE E AS CRIANÇAS.....	18
1.1 Aspectos socioculturais de Duraka.....	18
1.2 Apresentando os sujeitos da pesquisa: as crianças e adolescentes de Duraka.....	25
1.2.1 – Faixa etária de 6 a 10 anos.....	31
1.2.2 – Faixa etária de 12 a 15 anos.....	35
1.3 – As brincadeiras de criança e a infância vivida tradicional e contemporaneamente.....	39
1.3.1 Brincadeiras da faixa etária de 6 a 10 anos.....	42
1.3.2 – Brincadeiras da faixa etária de 12 a 15 anos.....	47
CAPÍTULO II – NOVA ERA DE BRINCADEIRAS: ESTUDO DE CASO DAS CRIANÇAS DE DURAKA E O PROCESSO SOCIOEDUCATIVO DAS BRINCADEIRAS NA ERA DIGITAL.....	52
2.1 A Quase Extinção e a Extinção de Algumas Brincadeiras Tradicionais.....	52
2.2 As Brincadeiras de Criança em Processo de Reconstrução na Atualidade.....	59
2.3 Os Efeitos no Comportamento das Crianças e Adolescentes com as Brincadeiras da Era Virtual.....	66
2.3.1 A Dança e o Teatro no Contexto Digital para as Crianças de Duraka.....	74
2.4 A Visão dos Pais das Crianças sobre o Uso da Internet nas Brincadeiras de Crianças.....	80
CAPÍTULO III – O MUNDO VIRTUAL NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA.....	89
3.1 – A Percepção das Professoras das Escolas Indígenas sobre a Tecnologia Digital.....	89
3.2 – Os Desenhos Infantis na Era da Cibernética.....	101
3.3 – O Processo Socioeducativo e a Sociabilização das Crianças com as Danças e o Teatro na Escola.....	108
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	114
5. REFERÊNCIAS.....	123
ANEXOS.....	131

INTRODUÇÃO

O município de São Gabriel da Cachoeira nas últimas décadas tem passado por inúmeras mudanças em seu contexto sociocultural, sendo reconhecidamente um dos municípios com uma expressiva população indígena, em que convivem 23 diferentes povos indígenas (AZEVEDO, 2005) e que notadamente não estão alheios às mudanças sociais e processos tecnológicos que ocorrem no Brasil contemporâneo. Em se tratando dos acessos às políticas públicas, os povos originários viveram à mercê em diferentes épocas, o acesso à saúde, educação e outras questões, historicamente a eles foram negados, sendo necessária a formulação de políticas públicas específicas pelo Estado brasileiro para que houvesse uma inclusão dos benefícios sociais, seguindo-se, assim, o que está declarado na Constituição Federal de 1988.

Compreende-se que além dos aspectos e direitos sociais, os povos originários, como cidadãos sujeitos de direitos, também estão a conviver com as diferentes eras sociais em que o mundo globalizado se encontra hoje, ou seja, caminhando para novos paradigmas, ou seja, um paradigma que podemos contextualizar como sendo a era digital, que tem possibilitado novas e diferentes práticas sociais e meios de comunicação que se diferem daqueles de épocas passadas, impactando de alguma maneira a vida dos atores sociais.

Para os povos originários esta temática apresenta diversos cenários, que precisam ser contextualizados epistemologicamente. Nesse sentido, o município de São Gabriel da Cachoeira, assim como as sociedades amazônicas que permanecem em locais distantes dos centros urbanos, ou seja, de difícil acesso, como os povos indígenas rionegrinos têm passado por experiências e mudanças que têm impactado demasiadamente a cultura indígena, tanto em âmbito positivo como negativo. Em que implicações e consequências a era digital tem impactado a vida das populações indígenas? Refletindo com Giddens (2012, p. 104) sobre a expansão da tecnologia de informação, houve também o alargamento e a consequente possibilidade de comunicação e conexão entre diferentes atores sociais no mundo, provocando rupturas sociais. Constitui-se, logo, um tema não fácil, quando se procura compreender as sociedades e as culturas amazônicas em seus diferentes tipos de socialização. Segundo Giddens (2012), a

socialização é o processo através do qual os atores sociais ou aprendem o modo de vida da sociedade e, portanto, é um processo que constitui o principal canal de transmissão da cultura através do tempo e das gerações.

Esta pesquisa propõe-se a refletir como o fenômeno da era digital brasileira tem influenciado no modo de vida em um contexto indígena, mais precisamente em uma comunidade conhecida como Ilha de Duraka, a qual tem passado por diversos problemas sociais, decorrentes da inserção da cultura do homem branco na cultura indígena. São explícitos diversos problemas sociais enfrentados pelos locais (bebidas alcoólicas, drogas, violências), contudo, esta pesquisa irá focar em um tema que até então estava sendo considerado benéfico à população local, mas que tem causado grandes impactos entre as crianças e jovens, comprometendo seus relacionamentos sociais com os familiares, o que se pode denominar como a era digital na Ilha de Duraka, no município de São Gabriel da Cachoeira, médio Rio Negro.

A cultura indígena, na região do Médio e Alto Rio Negro, por diversas épocas sofreu com os etnocídios, após a invasão europeia, pelo projeto colonial que se aproveitando da guerra, da escravidão, da ideologia religiosa e das doenças, causaram uma das maiores catástrofes demográficas da história, em especial entre os povos amazônicos (HECK, et. al., 2005). Reflete-se que devemos pensar sempre sobre tal situação para que não possa se repetir, atualmente, apresentando-se sob um novo viés, ou seja, a inserção de tecnologias na cultura nativa que possam afetá-la negativamente.

Diante deste cenário, é necessário responder à pergunta-problema da pesquisa de como não permitir que o mundo digital seja prevalente ao aluno, criança, adolescente ou jovem. Para encontrar a resposta à questão-problema, também foi necessário testar a hipótese: “O aluno não tem interesse etnoeducacional e prefere o mundo digital.”

Assim, o objetivo geral da pesquisa é investigar os impactos sociais da era digital, com a chegada da tecnologia por meio da internet da Starlink e suas transformações na cultura infantil da Ilha de Duraka, em São Gabriel da Cachoeira, Amazonas. Os objetivos específicos são: (i) Investigar os aspectos socioculturais da Ilha de Duraka e compreender como as tradições e as brincadeiras infantis moldam a infância das crianças e adolescentes em diferentes faixas etárias (6-10 anos e 12-15 anos) - Este objetivo visa analisar a

riqueza cultural local e a forma como as práticas tradicionais influenciam a infância e a adolescência; (ii) Analisar o processo de ressignificação das brincadeiras ancestrais na era digital e os impactos do uso da internet (incluindo plataformas como Tik Tok) na sociabilidade e educação das crianças de Duraka - Busca entender como a tecnologia e o mundo virtual transformam as brincadeiras tradicionais em novas formas de expressão cultural e educacional; e (iii) Explorar a percepção dos pais e professores indígenas sobre o uso de tecnologias digitais nas brincadeiras e no processo socioeducativo das crianças na escola indígena - O objetivo é compreender como os adultos da comunidade avaliam os efeitos das mudanças tecnológicas na formação social e cultural das crianças.

Pesquisas com esses temas são relevantes no contexto do desenvolvimento infantil, pois fornecem informações científicas de como a criança indígena se depara com as transformações que a era digital impele na sua vida comunitária.

Ademais, como uma pesquisadora da etnia Baré, o presente trabalho não podia deixar de relatar, concomitantemente, o meu olhar sobre as experiências marcantes da minha infância - as brincadeiras, os jogos e as cantigas - decorrentes de vivências na aldeia onde nasci e convivi com o meu povo. Este é o motivo principal que me incentiva a buscar a compreensão pela dualidade existente hoje nas vidas infantis com as quais trabalho atualmente na Escola onde também atuo. Apresentam-se, outrossim, como forma de enriquecer o trabalho, os movimentos e as trajetórias da minha vida que me moldaram e me conduziram nas diversas e sucessivas facetas de minha identidade: como criança, filha, mulher, mãe, profissional concursada na rede estadual de ensino na minha área de formação, e, mais recentemente, como pesquisadora e mestranda na região do Alto e Médio Rio Negro.

Na dissertação, particularmente no capítulo III, são apresentadas diversas reflexões sobre a construção da formação profissional, moldadas pelas experiências vividas, por mim, na área da educação pública. Também são discutidas as expectativas geradas ao longo de uma trajetória repleta de desafios de aprendizagem, cujo resultado se reflete em conquistas de várias dimensões, especialmente no que diz respeito ao meu desenvolvimento profissional ao deparar-me com crianças e adolescentes que sofrem os efeitos do impacto da

internet e de uma dualidade intrincada por serem expostas à sociedade de informação, nos termos de Castells (1999) e a necessidade pessoal de descobrir como encaixar-se em uma sociedade disruptiva.

Ressalta-se, ainda, a importância da prática dos jogos, brincadeiras e cantigas como parte essencial do desenvolvimento da criança dentro e fora do seu ambiente de convívio social. A pesquisa destaca os autores renomados na área interdisciplinar, principalmente na área da Educação Física e Sociologia, que frisam o desenvolvimento integral e comportamental da criança, perpassando por fases que se aplicam aos conflitos de gerações e identidade cultural. Dentre eles, destacam-se os autores que dialogam sobre as questões suscitadas, focando no desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor, podendo-se citar: Sans (1994), Kishimoto (2011), Fonseca (2005), Huizinga (1990), além dos autores que embasam os questionamentos sobre identidade cultural como: Erik Erickson (1972), Mannheim (1928), Vygotsky (1989) e outros, sempre considerando-se a importância de agregar, cautelosamente, a cultura ocidental aos saberes tradicionais e culturais de um povo.

Percebe-se a relevância em aprimorar a pesquisa neste bioma de saberes e culminância em manter as tradições, porém, não esquecendo da contribuição que a modernidade oferece atualmente dentro e fora das comunidades indígenas.

Para melhor compreensão do tema, ressalta-se que o primeiro capítulo aborda a apresentação da Ilha de Duraka, sua gente e as crianças, bem como seus aspectos socioculturais da comunidade, apresentando o sujeito da pesquisa, que são as crianças e adolescentes de Duraka nas faixas etárias de 6 a 10 anos e de 12 a 15 anos. Além disso, descreve as brincadeiras de criança e a infância vivida tradicionalmente com brincadeiras da faixa etária de 6 a 10 anos e brincadeiras da faixa etária de 12 a 15 anos.

O segundo capítulo remete-se à nova era de brincadeiras que mesclam as tradicionais com as relacionadas a novas tecnologias, como isso afeta as crianças de Duraka e seu processo socioeducativo. A pesquisa traz as brincadeiras ressignificadas da seguinte forma: (a) A quase extinção ou mesmo a extinção de algumas das brincadeiras; (b) as brincadeiras de criança em processo de ressignificação na atualidade; e (c) os efeitos das brincadeiras na era virtual em relação às brincadeiras tradicionais. Nesse quesito, destaca-se a

dança e o teatro no contexto *Tik Tok* para as crianças de Duraka e a visão dos pais das crianças sobre o uso da internet nas brincadeiras.

O terceiro capítulo revisita o mundo virtual na educação escolar indígena, explorando a percepção dos professores sobre as tecnologias digitais e os desenhos infantis na era cibernética. Além disso, contribui para a compreensão do processo socioeducativo e da sociabilização das crianças por meio das danças e do teatro no contexto escolar.

Apresenta-se, com essa estrutura de três capítulos, a resposta à questão-problema, a testagem da hipótese, cumprindo-se, assim, os objetivos gerais e específicos almejados.

CAPÍTULO I – ILHA DE DURAKA, SUA GENTE E AS CRIANÇAS

Compreender o humano é compreender sua unidade na diversidade, sua diversidade na unidade. É preciso conceber a unidade do múltiplo, a multiplicidade do uno.

Edgar Morin

1.1 Aspectos socioculturais de Duraka

A) Contexto Geográfico e Cultural

O município de São Gabriel da Cachoeira possui cerca de 1000 comunidades indígenas, além de 5 Distritos, sendo a Comunidade Ilha de Duraka considerada uma das mais importantes, por ser um centro multiétnico representativo, em que acontecem anualmente encontros das grandes lideranças indígenas da região.

A Ilha de Duraka fica distante cerca de 22 km da sede do município e encontra-se em uma porção de ilha em meio ao Rio Negro, em um trecho bastante encachoeirado que isola a comunidade, sendo que a porção de ilha possui aproximadamente 2 km² de área e teve influência da Igreja católica e da era militar em sua formação.

Colagem de Imagens 1



Fonte: Rosiane, 2024

A palavra Duraka, em Nheengatu, significa “*madeira dura*”, pois nessa área havia árvores de madeira de lei, que apresentavam boas características para o uso na construção das moradias, mas, atualmente, este tipo de madeira entrou em extinção na ilha. O Nheengatu é umas das línguas nativas faladas no local, além do Tukano, sendo, assim, considerada uma comunidade multiétnica, com representatividade dos povos: Baré, Tukano, Tariano e Baniwa (ISA, 2021).

O historiador Varnhagem, em sua *História Geral do Brasil* (1975, p. 310), diz: "A antiga língua da terra é de muito mais importância do que o estudo do grego ou de outras línguas sábias".

Colagem de Imagens 2



Foto: Fotografias de mapas da localização da Ilha Duraka pela própria autora, datadas de 04/10/2024.

Segundo os autores mencionados, o Nheengatu, nessa região, foi invadido e firmado pelos Carmelitas, no século XVII. Durante muito tempo vários indígenas foram "descidos" dos altos rios, afluentes do Rio Negro, como os Içanas, Uaupés, Xié, Cauaburis etc., e recompostos nas comunidades de cunho religioso, povoados ou aldeias vinculadas às fortalezas militares, tais como São Gabriel e Marabitanas. Um povo autóctone diversificado, pluriétnico, foi martirizadamente forçado a aprender com os eclesiásticos e comerciantes a Língua Geral.

Os principais povos a incidir nesse processo, que já dura mais de 250 anos, foram inegavelmente os de fala Aruak, que originariamente residiam às margens do Rio Negro, desde a sua foz até suas nascentes, abrangendo parte do território colombiano. A exemplo dos Manau, extintos pelos portugueses na primeira metade do século XVIII, e dos Baré, atingidos violentamente pela escravidão e por epidemias que os reduziram consideravelmente (Perez, 1988; Sweet, 1974; Meira, 1994).

Segundo nesta perspectiva das línguas faladas na comunidade de Duraka, as narrativas da trajetória da língua Tukano mostram ter sido originalmente trazida de Iauaretê, no rio Uaupés.

A região do Uaupés é comparada à torre de Babel em virtude da multiplicidade de línguas ali faladas. Mas essa abundância de línguas, contrariamente ao mito sumeriano, onde surge como um fator de desavença entre as pessoas, no caso dos povos Tukano, a pluralidade não somente concedeu aos seus ancestrais um estatuto verdadeiramente humano, como, também, regulamenta todas as suas relações sociais (Buchillet, 1983).

Segundo as narrativas dos mais velhos da comunidade, durante as discórdias do povo Tukano, um casal resolveu sair do local, com destino ao município de Santa Isabel do Rio Negro, mas, no percurso, resolveu pernoitar na Ilha de Duraka, onde gostaram de estar. Resolveram ficar por mais dias, mas, vendo que tudo estava bem, decidiram ficar de vez. Anos depois, o filho do casal se casou com uma moça da comunidade, e, desta maneira, surgiu a língua Tukano, juntamente com a língua Nheengatu.

Isso não interferiu negativamente no modo de vida dos indígenas; pelo contrário, atribuiu laços de interculturalidade, fortalecendo o entrelaçamento da diversidade cultural de várias etnias existentes nas comunidades ribeirinhas. Entretanto, observa-se que ainda é necessário conhecer a realidade de cada povo, bem como as diferentes práticas criadas e administradas por cada clã étnico cultural.

B) Organização social

A comunidade apresenta-se bem estruturada, com a presença de uma escola indígena, uma Unidade Básica de Saúde, campo de futebol, igreja e centro comunitário. Quanto às moradias, estas são rodeadas por bosques, jardins e quintais agroflorestais (hortas e frutíferas), e as roças são manejadas do outro lado, à esquerda do rio Negro, em que as áreas manejadas estão em terra firme, em que são cultivadas as principais culturas agrícolas, para a subsistência familiar e comercialização na feira da sede do município. Na comunidade, as moradias são simples, de madeira, algumas de alvenaria, os terrenos são compartilhados entre as famílias, que manejam também a cultura do açaí.

Colagem de Imagens 3



Foto: Rosiane, 2024

Quanto ao espaço de trabalho, a agricultura local é caracterizada pelas roças indígenas, que são as fontes de alimentos e renda para os comunitários diariamente, conforme o conceito de Sistema Agrícola Tradicional do Rio Negro (SAT), (IPHAN,2019): as roças de mandioca são cultivadas como a principal cultura em consonância com o extrativismo de vegetais nas florestas e a pesca.

Entre os principais centros de encontros comunitários, base de compartilhamento das demandas sociais da comunidade, há a Escola *Duraka Kapuamu* e o Centro Comunitário, locais que recebem as visitas e compartilham seus alimentos entre si em dias de festividades.

A Escola Municipal Indígena *Duraka Kapuamu*, opera na modalidade de educação escolar indígena. Há educação infantil e o ensino fundamental, até o 9º ano. Após estes ciclos, os alunos saíam da Comunidade para concluir o ensino médio, o que ocorreu até o ano de 2021, quando conseguiram as salas anexas com o ensino médio ofertada pela Seduc.

Colagem de Imagens 4



Foto: Rosiane, 2024

A escola, até a década de 1990, era chamada de Marechal Dutra, por influência da ditadura militar, e, após os avanços dos movimentos indígenas da região para a implementação da educação escolar indígena, os moradores decidiram por modificar o nome para um de denominação na língua Nheengatu. Inicialmente a comunidade teve influência da igreja católica, que ajudou a criar a escola e que, através dela, influenciou no modo de vida da comunidade, orientando os tipos de moradias, crenças, vestimentas, e educação, moldando o modo de viver. Essas mudanças afetaram as rotinas do povo da comunidade, mas não aniquilaram por completo os costumes, as crenças, os rituais, principalmente seus conhecimentos tradicionais que se encontram enraizados.

No Centro Comunitário, chamado também de casa comunitária, são realizados vários encontros como reuniões entre os moradores sobre as demandas da comunidade, apresentações dos eventos religiosos e escolares, encontros de professores indígenas do Alto e Médio Rio Negro.

Colagem de Imagens 5



Foto: Rosiane, 2024

Neste contexto, podemos dizer que a escola, a igreja e o centro comunitário ou casa comunitária são os principais pilares na organização e no direcionamento do desenvolvimento peculiar diante das inovações que o mundo moderno tem proporcionado por meio das tecnologias, como plataformas digitais

e aplicativos que têm influenciado nas mudanças do cotidiano e na vida das pessoas que residem nas comunidades indígenas.

C) Ritmos de vida tradicional dos mais velhos

O cenário antigo era muito simples e tranquilo, e nele os primeiros moradores da comunidade se debruçavam na calma da vida; hoje, alguns achariam pacato aquele período, na medida em que os moradores se realizavam com coisas singelas, como o alimento para o sustento da família.

Essa cultura que envolve os tipos de alimentos, seja da caça, da pesca ou oriundas da roça está relacionada diretamente com as cerimônias realizadas pelos ancestrais da comunidade, abrangendo todos, desde os mais novos, crianças, até os mais velhos. Tradições que vêm se mantendo na vida dos moradores e estão interligadas com suas ascendências.

Ramos (1988, p. 13) avalia que, para os povos indígenas,

“à terra é muito mais do que simples meio de subsistência. Ela representa o suporte da vida social e está diretamente ligada ao sistema de crenças e conhecimento. Não é apenas um recurso natural, é tão importante quanto este é um recurso sociocultural”.
(RAMOS, 1988, P. 13)

O preparo da terra para o plantio é feito depois de alguns dias após a queimada, geralmente com mudas de frutas. Segundo os saberes tradicionais repassados pelos ancestrais, é necessário arrodar¹ o mais rápido possível algumas partes da roça.

Colagem de Imagens 6



Foto: Vanilce Borges, 2024

¹ É o ato de retirar a mandioca de algumas manivas que se encontram na margem da roça, ou seja, ao redor da roça, retirando uma e passando duas outras manivas até que se de a volta nela toda.

Este período é também uma ocasião para muitos ensinamentos, conversas, histórias, brincadeiras que contribuem para a continuidade permanente de aprendizados relacionados ao cultivo e à preservação da natureza, em especial da roça.

Existem outros rituais que são evidentes em outras etnias também, como é o caso do ritual *Kariamã*, realizado pela etnia Baré, ocasião em que são repassadas as demandas e as prioridades no aconselhamento. As recomendações são táticas pedagógicas que organizam o indivíduo para viver bem em coletividade e o seu objetivo maior “é disciplinar o corpo e o pensamento das gerações mais jovens” (DINIZ, 2013, p. 125).

Com esses propósitos, o objetivo de “todo ritual” não é preservar, mas sim ensinar a produzir conhecimento, mergulhando profundamente nas questões de transmitir esses ensinamentos de cada povo, pois é através da natureza e dos seres místicos que todo esse processo de desenvolvimento humano é realizado com sucesso.

Neste sentido, o meio ambiente proporciona a melhor escola para a execução dessas práticas que levam à perfeição da divindade, dos ancestrais espirituais, “é algo que vem da alma e encontra suporte na formação cultural desses povos” (TORRES 2005, p.34).

Colagem de Imagens 7



Fonte: Facebook

São aprendizados que requerem um diálogo profundo de reflexão dentro das mistificações cosmológicas². Outro ritual praticado por vários povos da

²As perspectivas abordadas sobre conhecimento e tecnologia envolvem cosmovisões plurais. Ou seja, perspectivas diversas sobre algo que está conectado a outros elementos do saber e que é compreendido como um processo compreendendo seu contexto. Foi visto que por tecnologia, levando em consideração a diversidade etno-racial brasileira, sobretudo o pensamento de lideranças indígenas de diferentes etnias (Munduruku, Krenak, Terena Macuxi),

região é a dança do Dabucuri, momento dedicado à celebração e ao compartilhamento da fartura recebida através da abundância e variedades de peixes, caças e frutas. Este é um exemplo que de fato garantiu e assumiu a sua presença como cultura viva, o ritual do Dabucuri nas festas de santo (BARROS, 2009). O ritual do Dabucuri é um rito indígena de “oferta” de peixes e frutas.

Sendo assim, para todo começo existe um fim, e para o fim existe um recomeço. Desta forma, tudo o que a cultura nos proporciona não termina num dia e, sim, se transforma com a chegada de novas culturais que se mesclam com as da região. Em resumo, tudo que é bom, relevante e respeitado sempre se aflora, permanecendo o ciclo cultural da vida em harmonia.

Todo o processo que completa o desenvolvimento da criança e adolescente nos remete a um panorama de desafios conectados dentro da perspectiva de novas influências no seu cotidiano.

1.2 Apresentando os sujeitos da pesquisa: as crianças e adolescentes de Duraka

No contexto específico deste estudo, o sujeito da pesquisa é composto pelas crianças e adolescentes residentes na localidade de Duraka. Esses indivíduos serão abordados de maneira direta e específica, seja por meio de entrevistas, observações ou questionários, para que o pesquisador consiga captar suas vivências, experiências e perspectivas. A pesquisa busca entender a realidade desses sujeitos, abordando suas interações sociais, condições de vida, educação, saúde, entre outros aspectos relacionados ao seu contexto sociocultural.

É importante destacar que a escolha das crianças e dos adolescentes de Duraka como sujeitos da pesquisa pode ser fundamentada por diversas razões, como a relevância do contexto socioeconômico da região, os desafios enfrentados por esses grupos etários, ou o interesse em compreender as dinâmicas específicas desse grupo social em uma determinada localidade.

A) A vida das crianças e adolescentes na comunidade

diz respeito tanto ao conhecimento científico ocidental, como ao conhecimento relacionado a um saber ancestral. Foi visto também que é possível fazer o uso de tecnologias da informação e comunicação dentro de uma perspectiva holística, potencializando saberes ancestrais, hibridizando as cosmovisões ancestrais indígenas e ocidentais.

Durante muito tempo, as crianças das comunidades indígenas foram moldadas conforme as concepções de cada família, com tradições culturais emanadas pelos repertórios que configuram o tradicionalismo indígena.

Na Ilha de Duraka, as crianças geralmente costumam intercalar o seu tempo entre escola, casa, rio e centro comunitário, relações essas afetadas pelo novo, ou seja, pela chegada da tecnologia, com a implantação da internet por meio da *Starlink*, tecnologia que viabiliza aparelhos eletrônicos, aplicativos digitais, redes sociais, entre outros.

Na percepção de Dürkheim (1973, p. 34), a família é o ponto de partida para a sociedade, sendo o espaço das relações, de afeto, compreensão e refúgio, apesar dos conflitos, em que se aprende a obedecer às regras de convivência, a lidar com as diferenças e as diversidades, e que se difere do mundo externo, ou seja, da sociedade em que está inserida a família.

Conforme minha pesquisa, nesses espaços, os mais impactados e afetados pela interação das tecnologias digitais são as crianças e os jovens, atualmente.

Enquanto há esse sinal de *Wi-fi*, as crianças e os jovens se aglomeram por horas. Desde o horário da manhã até o anoitecer o local fica ocupado. Quando estudam pela manhã, continuam conectados pela tarde e quando estudam de tarde ocupam as horas vagas vespertinas até o anoitecer. Segundo os familiares, está cada vez mais complicado e difícil permanecerem em suas casas, frequentando a escola porque é algo necessário e obrigatório, contudo, os pais não conseguem incentivá-los participar das atividades nas roças e nem nos afazeres domésticos.

Essas práticas tornaram-se rotineiras, em horários em que as crianças deveriam ou poderiam estar em suas residências ou com seus pais, que, quando os chamam para as atividades familiares, ouvem os jovens se recusando a participar, pois preferem seguir até o centro comunitário, onde se conectam por horas à era digital. Com relação a esses relatos, percebemos que os indígenas adultos, pais e avós, sentem-se excluídos da nova rotina dos infantojuvenis indígenas.

Imagem 8



Foto: Cartonista Paulo P. representando a celebração do dia das crianças em 2021 (imagem extraída do Pinterest do autor da charge)

Outro espaço impactado devido à era digital, em Duraka, é a escola. Trata-se de uma instituição de suma importância aos povos indígenas, pois é onde depositam também a esperança de um futuro promissor com os conhecimentos ocidentais, aos jovens da comunidade em questão. Pierre Bourdieu (1996), afirma que a escola tem um papel social de reprodução de estruturas sociais e de transferência de capitais de uma geração para outra. Na verdade, segundo Bourdieu, a aquisição do capital cultural é fundamental para promover a mobilidade social. Ressalte-se que, além disso, os povos originários lutam pela inserção de seus conhecimentos tradicionais dentro das instituições educacionais de ensino.

A situação que interfere nas prioridades, costumes e hábitos dos jovens indígenas pode assim ser problematizada: observa-se que até uma parte da infância, as crianças brincam nas praias, nas pedras, jogam futebol, vôlei, brincam com seus colegas na escola, mas, assim que conseguem acesso às tecnologias, substituem os jogos e brincadeiras pelo celular, principalmente por jogos tipo *Free Fire*.

Imagem 9



Foto: Merchandising de domínio público do jogo competitivo *Free Fire* disponível para celulares.

Dentro dessa temática, podemos compreender as relações entre a sociedade e suas tecnologias, como campo de investigação da Sociologia, conforme destaca Elias (1980), citado por Brandão (2000, p. 87), o qual considera que a Sociologia, enquanto Ciência, deve ser composta pelos processos e estruturas de interpenetração e pelas configurações formadas pelas ações dos atores sociais interdependentes em seus contextos sociais.

Ademais, refletindo-se sobre a problemática, salienta-se que há necessidade de se resgatar os momentos lúdicos que os jogos e as brincadeiras indígenas proporcionam para as crianças da Ilha de Duraka. Porém, trabalhar esta dualidade pode ser mais viável para compreensão dessa influência digital.

Alguns jogos e brincadeiras pertencentes à categorização de Jogos de Regras, Turbulentas e Sensório Motoras, possuíam uma complexidade em sua execução envolvendo coordenação motora, força, habilidade, agilidade e equilíbrio, onde os discentes indígenas demonstraram extrema facilidade e destreza na execução, caracterizando que estes são hábitos rotineiros do seu cotidiano.

B) Educação comunitária

Dentro da rotina dos povos originários, a educação é compartilhada, pois onde não há a presença dos pais, são os avós que assumem essa estrutura familiar, suprimindo principalmente a ausência do pai ou da mãe, que na maioria das vezes precisam sair de seus lares para trabalhar em prol do sustento da família, seja na roça, autônomo ou no trabalho doméstico em casa de família.

A percepção diante dessas transformações carrega consigo uma dualidade da realidade vivida nas comunidades, transbordando as dificuldades e os favorecimentos apresentados pela modernidade, cujas instabilidades são refletidas nos comportamentos dos atores sociais no seu cotidiano representativo.

Para isso é importante acompanhar os ciclos dos ensinamentos, onde os mais velhos sentem-se imóveis diante deste novo desafio chamado tecnologia, surgindo uma grande preocupação em relação ao uso excessivo da internet que se impõe na vida das pessoas dentro da comunidade.

Paulo Freire (1996 [2015], p. 25-26) defende que “ensinar inexiste sem aprender e vice-versa (...). Aprender precedeu ensinar ou, em outras palavras, ensinar se diluía na experiência realmente fundante de aprender”. O autor nos

recomenda que é pela convivência entre seres humanos que ocorre o compartilhamento de saberes, ainda que se admita haver entre os sujeitos diferença intelectual, nem todos conseguem acompanhar o verdadeiro sentido de aprender.

Aos poucos, os mais velhos da comunidade começam a entender que as transformações atuais sempre irão se apresentar como algo novo, porém com propósitos que podem contribuir na comunidade, sem tanta interferência na cultura que está mantida na memória de todos que convivem no local.

Entre as principais mudanças notadas até o momento estão a diminuição do diálogo com os membros da família, e questões relacionadas às divisões dos afazeres domésticos, escolar, comunitário, que têm dificultado o sucesso dos projetos criados para o bem-estar social das pessoas que residem em comunidades indígenas.

Percebe-se que essa “alma de criança” então perpetuada decorre de uma tradição ocidental que foi se constituindo desde Platão. Para DAmato (2008), Platão, atormentado com a concepção da pólis e com as decorrências que a educação das crianças poderia gerar na vida adulta, circundou uma imagem de criança caracterizada pela sua inferioridade, tanto física (corpo) quanto intelectual (espírito) frente ao adulto.

Diante desse período de mudanças constantes, a educação formal teve que ser adaptada pelos mais velhos com a finalidade de repassar os saberes e os conhecimentos de seu povo sem esquecer de equilibrar os conceitos vivenciados em diversas etapas da vida comunitária.

C) Desafios contemporâneos

Apesar de a comunidade ser profundamente enraizada em crenças e tradições, crianças, e adolescentes enfrentam desafios modernos, como o acesso à tecnologia e as mudanças nos valores culturais em razão da maior interação com o mundo externo.

Diante da instabilidade social causada pela implantação da *Starlink* podemos associar ao conceito sobre a inclusão digital, onde Bonilla e Pretto (2011, p. 10) apresentam tal conceito da seguinte maneira: oportunização, apropriação e acesso às tecnologias digitais, como viés para a produção e a reprodução de proposições, ideias, conhecimentos e intervenções que em maior

ou menor nível podem acarretar transformações efetivas entre os sujeitos sociais.

Em São Gabriel da Cachoeira, a internet permitiu que comunidades mais distantes do centro urbano pudessem acompanhar os avanços da pandemia. Utilizando-se as línguas cooficiais (Tukano, Nheengatu, Baniwa e Yanomami), as entidades educacionais e de saúde criaram diversos canais de comunicação, que possibilitaram que as comunidades rurais se isolassem, protegendo seus cidadãos indígenas.

Voltando para a reflexão sobre a era da covid-19, assim como a internet trouxe avanços positivos, como o preenchimento de lacunas sociais e comunicativas, houve também o estabelecimento de fatores negativos, como falhas de conexão, dificuldade de acessos para se adquirir créditos, por falta de dinheiro, lojas fechadas, mau tempo que isolou completamente famílias indígenas. Houve até mesmo problemas para a compra de materiais de proteção contra a covid-19, obrigando as pessoas a saírem às ruas. Em resumo, alguns benefícios não foram distribuídos de maneira gratuita pelo governo municipal, estadual e nem federal.

Sendo assim, compreende-se e reconhece-se que as redes tecnológicas devem abranger todos, por serem uma nova morfologia social na percepção de Castells (1999, p.108), o qual diz, ainda, que “a difusão da lógica das redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura”.

Entretanto, sem um preparo adequado para adentrar na era digital, os atores sociais podem ficar vulneráveis a situações problemáticas, como o uso indevido de dados pessoais, furtos, roubos, *fake news* e outros artifícios ilegais, que podem resultar em consequências significativas para suas vidas.

Diante disto, a presente pesquisa é fruto da reflexão dos subsídios dos impactos da tecnologia na vida das crianças nas comunidades. Em relação às crianças, há a questão da vulnerabilidade a que estão ou poderão estar dispostas, diversas sendo as situações pelas quais podem passar, ao se adentrarem no mundo da era digital. Nesta pesquisa, este tema pode ser desenvolvido, por se tratar de um tema sensível e que requer a atenção sob um foco epistemológico.

Diante dos aparatos digitais, todo e qualquer contato em que as crianças e os adolescentes se encontrem, torna-se essencial nos pequenos detalhes da vida onde aprendem por si sós o verdadeiro sentido da afetividade sociocultural.

1.2.1 – Faixa etária de 6 a 10 anos

Conforme se demonstrará abaixo com o apoio da doutrina, na faixa etária de 6 a 10 anos se dá o desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças, podendo neste momento aprender por meio da interação e da criatividade.

A) Aprendizado pela imitação

Nessa faixa etária, as crianças de Duraka começam a participar ativamente das atividades dos adultos, como pescaria, cultivo e coletas de frutos. Eles aprendem principalmente observando e imitando os mais velhos.

Desde a antiguidade e em todas as sociedades humanas, o hábito de brincar é um fenômeno universal, que ocorre em todas as culturas. Segundo Queiroz (2012), o hábito de brincar vem desde a antiguidade, conforme registros arqueológicos de diversas épocas e diferentes áreas geográficas do planeta, sendo sua presença constante nos diferentes processos e eras.

Preti e Rodrigues (2009) defendem que o ato de brincar, ou seja, brincar livremente, com brinquedos e brincadeiras infantis, e o imaginário provocado pelas brincadeiras, vêm sendo substituídos por outro hábito: o de brincar tecnológico, fisicamente parado, sentado, deitado, atrelado a uma tela de computador, tablet ou celular em um determinado local, inevitavelmente estabelecendo e delimitando novos conceitos de relações sociais.

Sobre o mundo infantil, há que se refletir com a Teoria sócio-histórica de Vygotsky (2000), o qual conclui em suas pesquisas que o hábito das crianças de brincar possibilita a aprendizagem, por meio do pensamento abstrato, da aquisição da linguagem, da interação e o autocontrole, o que este autor conceitua como uma zona de desenvolvimento proximal.

No contexto dos povos indígenas, a pesquisadora Berta Ribeiro (1988, p. 290) conclui que as crianças se adentram no mundo adulto com hábito de brincar, pois as tarefas do cotidiano dentro das famílias indígenas se relacionam com as brincadeiras. O brinquedo é ligado aos trançados, aos barros,

dobraduras, elementos que permeiam a vida adulta, sendo o hábito de brincar uma atividade educativa e de preservação da cultura indígena.

Grando et al., (2010), concluem, ainda, que praticamente em todas as etnias indígenas em que se realizou a pesquisa sobre jogos e brincadeiras, verificou-se que os adultos e idosos guardam, em suas memórias, os hábitos de interação com o meio natural e seus elementos que os circundam, através da prática de “desnaturalizar”, por exemplo a árvore, os ecossistemas aquáticos, as frutas, as folhas e os animais, pois os brincantes passam a se apropriar de cada um desses elementos como cultura, dando diferentes sentidos e significados para esses elementos naturais que são objetos de suas ações lúdicas.

B) Brincadeiras e aprendizado social

As brincadeiras desempenham um papel educativo, ajudando as crianças a compreenderem a organização social e as regras da convivência. Elas aprendem sobre o respeito aos mais velhos e sobre a cooperação através de jogos coletivos e atividades físicas.

Sobre o mesmo assunto, conforme Kishimoto (2011, p. 42, 43) “as brincadeiras têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permite o prazer de brincar”. Os desafios são bastante diversificados, estimulando o interesse delas, despertando a curiosidade do novo, possibilitando a criatividade por meio do encanto que o ato de brincar lhes permite.

Cada etapa por que a criança passa possibilita a ela a adaptação ao ambiente exterior, dialogando com o mundo infantil ao qual ela está acostumada. Ou seja, tudo isso libera o acesso direto com as novidades que ocorrem no seu dia a dia, ajudando a diversificar, por meio dos detalhes que as brincadeiras proporcionam a elas, incluindo o movimento corporal executado no período do entretenimento.

Preti e Rodrigues (2009) afirmam que a sociedade contemporânea vem passando por inúmeras mudanças no âmbito familiar, sendo uma das causas, o uso intensivo e sem limites das tecnologias digitais, pois a excessividade possibilitou prejuízos aos convívios familiares, gerando distanciamento físico, quando os filhos e pais estão conectados com o mundo virtual.

Nas comunidades indígenas em que as tecnologias digitais já estão presentes, a contemporaneidade permeia inúmeros produtos e serviços que afetam direta e indiretamente o cotidiano de seus moradores, pois o tradicional e a tecnologia estão cada vez mais entrelaçadas.

Como afirmam Barra e Dias (2013, p. 24),

a comunidade é uma localidade em que, devido o número de famílias e principalmente, de crianças em idade escolar, passou a ser reconhecida enquanto comunidade rural com direito a acessar políticas públicas e ter apoio para infraestrutura como escola, posto de saúde e centro social.

São diversos os fatores de estudos que priorizam as comunidades como fonte de pesquisas, como, por exemplo, o acolhimento às pessoas que se deslocam até lá. As pesquisas científicas buscam o propósito de compreender, esclarecer e respeitar o que os levaram a determinados comportamentos, procurando a melhoria e qualidade de vida dos moradores.

Também visando esses motivos, a tecnologia impulsiona a busca por inovação, aprendizado, e não podemos esquecer de mencionar os conflitos que impactam o cotidiano e os relacionamentos dos moradores, ou seja, das pessoas que moram em comunidades. Devido às constantes mudanças que a atualidade proporciona, surge aquilo que é conhecido academicamente como “conflitos de gerações”.

Ainda nesse contexto, podemos identificar similaridades com a vida do povo moçambicano, observadas por Vicente (2020), que diz “estava muito bem-organizada tendo como base as autoridades locais (comumente chamados de régulos) que desempenhavam as funções de líderes locais, juízes, polícia, professores, e sobretudo, detentores dos modelos de vida em sociedade”.

Estes exemplos comparativos são importantes, pois nos remetem à simplicidade que a vida na comunidade reflete perante a sociedade contemporânea. Tais reflexões se manifestam nas grandezas da literatura científica comunitária.

c) Espaço comunitário

A ilha, como cenário de brincadeiras, oferece espaços abertos e naturais para atividades físicas que estão ligadas às práticas culturais da pesca, corrida e construção de objetos, como brinquedos feitos de materiais naturais.

Pode-se refletir que as comunidades indígenas são locais de transformações constantes em todos os aspectos: sociais, culturais e afetivos. Originalmente, os povos que habitam esses lugares respeitavam os ciclos por que a natureza passava de tempos em tempos.

Na infância, as crianças indígenas estão em constantes aprendizados e têm a curiosidade natural por estas questões, se envolvem em várias confusões e descobertas que servem para o aprendizado, empoderando sua capacidade de se defender e de assumir maior responsabilidade visando sua liberdade.

Tudo isso, demonstra a capacidade de resiliência humana, direcionada não apenas em benefício da ação ambiental. Além disso, sobre as expressões culturais intermediadas pelas expressões históricas, onde segundo Tocantins,

O rio, sempre o rio, unido ao homem, em associação quase mística, o que pode comportar a transposição da máxima de Heródoto para os condados amazônicos, onde a vida chega a ser, até certo ponto, uma dádiva do rio, e a água uma espécie de fiador dos destinos humanos. Veias do sangue da planície, caminho natural dos descobridores, farnel do pobre e do rico, determinante das temperaturas e dos fenômenos atmosféricos, amados, odiados, louvados, amaldiçoados, os rios são a fonte perene do progresso, pois sem ele o vale se estiolaria no vazio inexpressivo dos desertos. Esses oásis fabulosos tornaram possível a conquista da terra e asseguraram a presença humana, embelezaram a paisagem, fazem girar a civilização – comandam a vida no anfiteatro amazônico (TOCANTINS, 2000, p. 278).

Desde a infância, essa interligação do sujeito à natureza já é compilada, ou seja, há um envolvimento entre o indivíduo e o meio ambiente. Metaforicamente, “o homem e rio são os dois mais ativos agentes da geografia humana da Amazônia. O rio enchendo a vida do homem de motivações psicológicas, o rio imprimindo à sociedade rumos e tendências, criando tipos característicos na vida regional” (TOCANTINS, 2000, p. 277).

Percebe-se que a ligação do ser humano é constante com o meio ambiente, do qual utiliza os recursos naturais como fonte de subsistência. Note-se que esse modo de trocas é recíproco, sendo visível na cultura dos povos originários.

Ramos (1988, p. 13) avalia que, para os povos indígenas, “a terra é muito mais do que simples meio de subsistência. Ela representa o suporte da vida social e está diretamente ligada ao sistema de crenças e conhecimentos. Não é

apenas um recurso natural, é tão importante quanto este é um recurso sociocultural”.

Uma passagem de transformação se torna um meio de incógnitas, cada momento exige atenção na reconstrução dos aspectos de entrelaçamentos entre as diversas culturas do passado envolvendo o presente sem se esquecer do futuro.

1.2.2 – Faixa etária de 12 a 15 anos

Na faixa etária de 12 a 15 anos é essencial ter atenção na construção da identidade e na ampliação das habilidades sociais. É o momento da transição da infância para a adolescência, conforme ampla doutrina abaixo pormenorizada.

A) Transição para a vida adulta

Nesta faixa etária, as crianças de Duraka começam a se preparar para a vida adulta, sendo mais ativamente envolvidas nas responsabilidades da comunidade. Elas recebem mais instruções sobre as tradições, os ritos de passagem e as obrigações sociais.

Reformulando as passagens que retiram desta fase da vida as afirmações de Benjamim (1984, p. 74): “o brinquedo é um mundo, diálogo da criança com o seu povo”, e de Kishimoto (1993, p. 29): “não se pode escrever uma história dos povos sem uma história do jogo”, permitem o resgate aglomerado da cultura infantil, configurando parte inevitável da passagem de identidade de um povo.

Todo saber tradicional adquirido pela oralidade permite uma demanda de informações que exige cuidado no momento das práticas, quando tanto meninos quanto meninas precisam passar por um ritual, chamado “ritual de passagem”, muito conhecido na cultura Baré e por outras etnias. Em cada cultura, esses rituais têm suas singularidades, envolvendo, em todos os casos, condições de sacrifícios e jejuns.

No caso do povo Baré, o cuidado referente a essa temática vai além de um olhar mítico. Trata-se de uma prática cotidiana pautada pela cosmologia/cosmovisão que representa os saberes tradicionais, por meio dos quais as mulheres indígenas adquiriram no seu seio materno, proporcionando o zelo do corpo e o equilíbrio com a floresta.

Merece também ser ressaltada a tradição, igualmente existente em várias culturas indígenas, da passagem da menina moça para se tornar uma mulher. É neste período que as jovens são preparadas para a vida adulta. Esse ritual acontece durante a primeira menstruação, momento em que a menina moça é colocada no quarto em isolamento sem contato com ninguém, passando por um intenso jejum, sem ter contato com a natureza, como o rio ou a mata, a fim de evitar que os espíritos desses locais lhe façam mal. Durante esse ciclo, as mulheres da casa preparam o peixe com pimenta que será dado à jovem.

No ritual da cultura Baré, o *mutawarisá* (benzedor) da comunidade apresenta a menina moça aos espíritos da floresta, dos rios, do tempo e de todo o universo. Durante o benzimento, os mais velhos da família e do local se dirigem até a menina moça para dar conselho durante o ritual de passagem. É nesta hora que começa a rodada de surra juntamente com as recomendações para que ela seja esperta, que aprenda a fazer os serviços domésticos e da roça.

A princípio, o ritual objetiva tornar a jovem uma pessoa de boa índole. É um procedimento compartilhado por todos, e não diz respeito apenas ao núcleo familiar. “É um processo fundamentado na construção da pessoa, atrelado à condição de gênero e que envolve conhecimentos míticos, técnicos, políticos e morais” (DINIZ, 2013, p. 123).

Já para os jovens rapazes, são atribuídas as atividades realizadas pelos homens da comunidade, que levam o menino-moço para realizar as práticas do roçado e derrubada da floresta para construção da roça. Geralmente são alternadas as tarefas, oscilando entre pesca, caça e derrubada da roça.

Isso restringe a fase do brincar, pois são fases de transformações corporais e de personalidade, exigindo cuidado e acompanhamento, mas que será retribuído na vida adulta, pois a pessoa não terá dificuldade em lidar com as adversidades futuras.

B) Rituais de iniciação e aprendizado

A adolescência em Duraka é um período crucial para o aprendizado das responsabilidades sociais e culturais. É também quando as habilidades específicas da cultura local, como construção de canoa, caça ou plantio, começam a ser dominadas com maior profundidade.

Nesta comunidade, é evidente a participação da minoria dos jovens nas atividades comunitárias. Uma delas ocorre na maioria das vezes nas sextas-

feiras com a limpeza de locais que mais necessitam de reparos, a limpeza na chegada à comunidade, neste caso no porto, onde as voadeiras e canoas encostam com convidados ou pessoas das redondezas.

A construção da rua que começa do porto foi feita pelos moradores, que se reuniram por vários finais de semana, inclusive retirando a areia para a construção das próprias margens do rio nas proximidades da ilha. O cimento utilizado foi doado pela empresa que venceu a licitação pela prefeitura na construção da quadra poliesportiva. Na mesma ocasião era realizado o compartilhamento de alimentos, como café, lanche e almoço, sendo todos convidados para a partilha.

As ruas são de capim baixo, com arbustos e pequenos jardins próximos à escola, à igreja, às casas e aos quintais. A parte mais pesada do trabalho é mesclada e dividida por jovens de ambos os sexos, por mulheres mais velhas e crianças também.

As meninas mais jovens são responsáveis pelo preparo dos alimentos que são ofertados posteriormente: elas também são responsáveis por ajudar seus familiares na roça, em tratar ou limpar o peixe e a caça. Esse serviço é aperfeiçoado aos poucos, no início exigindo o acompanhamento como em qualquer outro processo.

Tais habilidades vão conquistando espaço na vida dos adolescentes e jovens, que a partir deste procedimento estarão preparados para assumirem novas responsabilidades dentro e fora da comunidade. Exige-se apenas cautela e respeito com a natureza e com o seu ser interior, para que assim consiga restabelecer a conectividade entre si.

Os métodos observados na fase da adolescência são conhecidos como uma ocasião decisiva, quando se instruem das técnicas que conservarão durante toda a vida adulta, como: fazer farinha, caçar, pescar, plantar, fazer artesanato e pinturas corporais e estudar.

Nesta fase, o autóctone local já aprendeu o ritmo comunitário do trabalho e do lazer. Constituindo de todas as bases necessárias para assumir com confiança a vida adulta, gerindo responsabilidade e gestão familiar.

Pela seguinte observação, pode-se entender a relação que há entre cultura corporal e trabalho, seja no esforço que os homens realizam na roça, na

pesca ou remando, e nas tarefas das mulheres que geralmente utilizam mais as pernas e os braços nos esforços físicos cotidianos.

C) Relação com a educação formal

A inserção nas escolas formais durante essa faixa etária passa a ter um papel mais importante, mas ainda há uma forte valorização do conhecimento tradicional, em especial daquele transmitido pelos mais velhos.

Desta maneira, a comunidade vive uma contradição, que aqui nesta pesquisa será analisada de maneira descritiva e exploratória. Conforme já foi exposto, a comunidade está distante cerca de 22 km da sede municipal, o que de certa maneira acarreta que poderia estar menos predisposta a sofrer os múltiplos impactos causados à cultura indígena.

Em Bauman (2003, p. 7), é compreensível o fato de que “comunidade produz uma sensação boa por causa dos significados que a palavra comunidade carrega –, todos eles prometendo prazeres e, no mais das vezes, as espécies de prazer que gostaríamos de experimentar, mas que não alcança mais”.

Desde então, além dos benefícios, houve também a entrada de malefícios, que hoje preocupam os anciãos indígenas, pais e professores, pois a era digital chegou e se tornou viral entre as crianças e jovens indígenas da Ilha de Duraka.

Em Weber (1973) o conceito de comunidade pode tomar proporções mais amplas, abrangendo situações heterogêneas, mas que, ao mesmo tempo, se apoia em fundamentos que são afetivos, emotivos e tradicionais. Ou seja, nessa linha, a comunidade é “uma relação social quando há atitude na ação social – no caso particular, em termo médio ou no tipo puro inspira-se no sentimento subjetivo (afetivo ou tradicional dos partícipes da constituição de um todo).” (WEBER, 1973, p. 140)

Ainda sobre esse tema, de acordo com Oliveira José (2000, p. 169), “a produção do espaço urbano na Amazônia se dá a partir de um processo conflituoso, onde as novas relações destroem e reconstroem as antigas relações, pois o novo não exclui o velho”. Para Tönnies (1995, p. 239), “onde quer que os seres humanos estejam ligados de forma orgânica pela vontade e se afirmem reciprocamente, encontra-se alguma espécie de comunidade”.

Contempla-se, assim, que uma comunidade pode ser desenvolvida a partir dos componentes hereditários, sendo, porém, o elo familiar a principal linha condutiva desse ideal comunitário.

Dentro dessa perspectiva, o brincar ajuda a criar vínculos que repercutem há séculos na vida, refletindo as mudanças que ocorrem desde a infância vivida, e manipulando, de geração em geração, os sentimentos e as curiosidades inesperadas, tanto no lúdico quanto no virtual ou no real.

1.3 – As brincadeiras de criança e a infância vivida tradicional e contemporaneamente

As brincadeiras de criança, tanto tradicionais quanto contemporâneas, representam um elemento central da infância, unindo gerações e refletindo as transformações culturais e sociais ao longo do tempo.

A) Brincadeiras e saberes tradicionais

As brincadeiras de Duraka estão profundamente ligadas ao modo de vida tradicional, integrando aspectos da cultura corporal como corrida, natação e imitação de caçadas. As atividades lúdicas ensinam às crianças os papéis e as responsabilidades dentro da sociedade.

Em pesquisa na região do Alto Rio Negro com o povo Baniwa, Grando et al. (2010), demonstram-se, através das descrições dos pesquisadores indígenas Marcelino Fontes Baniwa, Walter Baniwa e Walter Antônio Benjamim Luciano, no Território Assunção do Içana/São Gabriel da Cachoeira, que os anciãos Baniwa “em suas memórias” citam diversas brincadeiras tais como: Onça e Cutia, Brincadeira da abelha, Tapuchuca (cobra cega), Mudo, Maria tucupi, Gato e rato, Grilo, Piracema, Esconde-esconde, Jogo do palito, Caiu no poço, Tupana, Berlinda, Ciranda-cirandinha, Fui no tororó, Passa-passa treze, Dança do gato, Anjo mau, Repiu-piu, Adivinhação, Fui na Espanha, Sapatinho branco, Baralho, Jucukuku, Turucururu, Kururu, Yauti, Pira, Balanço de cipó, Semeadura de pimenta, Tapaxuka, Pião de tucumã, Balão de leite (solva de folha pequena), Arrancar cuia, Fazendo do bacuri, Cariaã masculino e feminino. Foi citado, também, pelos Baniwa que as brincadeiras que eles praticavam no terreiro das casas à noite eram: Guarda anel, Anel com fio, Jogo do mete-mete e Trampo.

A partir dessas descrições sobre as brincadeiras, observa-se que a criança indígena é um ser naturalmente moldado pela sua relação em diversas dimensões, as quais permitem organizar seus valores, estabelecendo, assim, vínculos afetivos principalmente com a natureza e com as pessoas com quem convive no seu meio sociocultural.

Uma das primeiras compreensões alcançadas refere-se às expressões infantis, à ligação ao pensamento humano primordial, tal como propõe a reflexão filosófica. Segundo Barreto (2012, p. 392), talvez se constituísse em um “caminho distinto de aproximação e compreensão dos desenhos infantis: os símbolos não são sintomas e, sim, sinais (signos) de aproximação da criança com as matérias primordiais da natureza e da cultura”

Vigotsky (1933/2007, p. 127) assegura que “a ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pelas percepções imediatas dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação”.

Segundo Ribeiro e Euzébio (2013, p. 19) “as brincadeiras tradicionais como atividades lúdicas, quando bem direcionadas, trazem grandes benefícios que proporcionam saúde física, mental, social e intelectual da criança”. Propiciam qualidade de vida e equilíbrio emocional, despertando a euforia no período dedicado às brincadeiras.

Desta forma, ressalta-se, ainda, que a criança possui capacidade suficiente para interagir no meio onde está inserida, através das brincadeiras tradicionais, as quais ela já conhece, seja por meio da oralidade ou por demonstração dos mais velhos. Com isso, ocorrem as transformações que contribuem para despertar a ludicidade das crianças nos momentos das atividades práticas que elas executam.

B) Valor educacional das brincadeiras

As brincadeiras realizadas na comunidade e as realizadas na escola não apenas entretêm as crianças, mas também têm uma função pedagógica. Elas reforçam o aprendizado de valores sociais, como a partilha e a reciprocidade, e ensinam sobre o ambiente natural e as habilidades de sobrevivência.

Para o mundo infantil indígena, as brincadeiras tradicionais fazem parte do contexto cultural, estabelecendo regras criadas pelas crianças, comportando várias mudanças no decorrer do tempo, principalmente na contribuição dos

aspectos de mobilização intelectual, social e cultural, persistindo a interatividade com as pessoas que se encontram ao seu redor.

Tal conclusão corrobora com a percepção de Oliveira (2014, p. 41), o qual observa que no ato de brincar há: “a criação de regras, sobretudo quando a brincadeira é coletiva, contribui para o senso de organização e sociabilidade dos participantes”.

É neste contexto, segundo Dell Prette (2017, p. 21), que “a criança deve lidar com as modificações culturais da sociedade através do exercício constante de aperfeiçoamento de suas habilidades sociais”. Nesta ótica, podemos compreender a importância da ludicidade na vida das crianças desde as coisas mais simples até as mais complexas.

As transformações vão ocorrendo de forma transitória, mesmo que haja a preocupação em conservar a cultura intacta. As crianças precisam conhecer as novas tendências, necessárias para manter o equilíbrio delas por igual. Somente assim, as capacidades aprimoradas serão recordadas pela sociedade.

Com isso, surge a sociologia que vai buscar novos estudos, com o objetivo de compreender a criança, “a sociologia da infância, propõe o estabelecimento de uma distinção analítica no seu duplo objeto de estudo: as crianças como atores sociais, nos seus mundos da vida; e a infância, como categoria geracional, socialmente construída” (SARMENTO, 2008, p. 22).

O prisma da criança indígena nessa conjuntura é primordial para o equilíbrio de seu habitat natural, e, mesmo conhecendo a cultura ocidental, ela não esquece a sua cultura.

A ludicidade neste axioma contribui com situações inerentes no campo infantil, mensurando a criatividade, o diálogo, o raciocínio, as demandas existentes no território imaginário da criança, buscando artifício de que emerge a ruptura de novos conhecimentos, rompendo a indiferença entre a diversidade cultural.

C) Conflito das mudanças contemporâneas

Em estudo, devido à antena *Starlink*, as brincadeiras também estão se modificando, e as crianças começam a se expor a jogos, gerando um *processo de hibridização cultural* - fundamentado nos estudos do argentino Nestor Garcia Canclini, antropólogo contemporâneo, reconhecido como um dos maiores conhecedores em comunicação, cultura e sociedade na América Latina.

Para isso, precisamos saber do que se trata o processo de hibridação cultural. Significa a mistura de várias culturas, que se mesclam e abrangem aspectos culturais, econômicos e políticos. Esse fato histórico-social advém quando grupos diversos entram em contato de forma constante, e pode ser notado desde os princípios dos deslocamentos humanos.

A hibridação cultural é uma conjuntura primordial para os estudos culturais. Podendo ser entendida como um método de ajuste de obras culturais com subsídios novos, que lançam efeitos diferentes em casos diferentes. O hibridismo cultural é ativado pela globalização³, “como um fenômeno político, econômico, tecnológico e cultural, difundido pelo avanço e desenvolvimento das comunicações, que transmitem, em tempo real, as mesmas informações a todos os locais do mundo” Giddens (2007), e influência na constituição das identidades. No entanto, esse procedimento não incide sem conflitos, e é importante destacar as incoerências que surgem.

Em sua obra “Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade”, Canclini assinala o hibridismo cultural como sendo um processo em que duas culturas antes distintas se mesclam, abrangendo aspectos culturais, econômicos e políticos. O autor afirma que isso afeta a forma como se produzem e reproduzem bens simbólicos, o que gera uma nova configuração cultural.

Ambos os processos, desterritorialização e colecionamento, viabilizam o que o autor designa de entrada e saída da modernidade, entendendo isso como a capacidade de um indivíduo ser capaz de interagir e mesclar práticas tradicionais com a modernidade já que isso possibilita que haja as “relocalizações territoriais relativas, parciais das velhas e novas produções simbólicas.” (CANCLINI, 2007, p. 309).

Os processos transitórios são fundamentais para o autor social, pois são capazes de destruir ou construir novas fronteiras de culturas distintas.

1.3.1 Brincadeiras da faixa etária de 6 a 10 anos

As brincadeiras da faixa etária de 6 a 10 anos, tanto as tradicionais quanto as contemporâneas, são fundamentais para o desenvolvimento da criatividade,

³GIDDENS, Anthony. Mundo em descontrole: o que a globalização está fazendo de nós. 6ª ed. Trad. de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Record, 2007.

da socialização e das habilidades motoras, marcando uma etapa crucial da infância.

A) Brincadeiras tradicionais

As crianças de 6 a 10 anos em Duraka participam de atividades lúdicas que envolvem jogos de imitação de adultos, como simulações de pesca e caça, além de brincadeiras de correr e nadar. Estas atividades ajudam as crianças a se prepararem para as responsabilidades futuras, desenvolvendo agilidade e conhecimento do ambiente natural.

Menezes (2014, p. 14) define as brincadeiras tradicionais como “um tipo de jogo livre, espontâneo no qual a criança brinca pelo prazer de fazer, tendo um fim em si mesmo e preenchendo satisfatoriamente a necessidade de jogar da criança”. A energia, descontração, vitalidade que ela possui, contribui de certo modo para o seu aprimoramento no seu meio onde ela está inserida, proporcionando maior qualidade de vida e bem-estar.

Em acesso contínuo, a natureza humana procura em cooperação, ir além de suas próprias limitações. Assim sendo, não somos apenas indivíduos da natureza, mas agentes, “cuja natureza é transformar o seu mundo” (STETSENKO 2011, p. 483).

No contexto das políticas públicas brasileiras, o mundo infantil é assegurado através do respeito a seus direitos, pela sociedade, Estado e família, estabelecido pela Liga das Nações na Declaração de Genebra, posteriormente pela UNICEF, abrangendo o Brasil pela Constituição de 1988 até chegar ao Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Essa lei é o principal mecanismo que assegura os direitos das crianças e adolescentes no país.

Pode-se concluir que, a partir destas fundamentações da literatura científica, a criança indígena, enquanto ser social, necessita usufruir seu espaço para manter o seu desenvolvimento através de inúmeros fatores como é o caso das brincadeiras, pois constituem ligamentos afetivos e de socialização, tanto com as demais crianças do seu convívio, quanto com as pessoas com quem interagem.

Assim, aprendemos com Tassinari (2007, p. 12), que “o pensamento indígena coloca as crianças como mediadoras entre categorias cosmológicas de grande rendimento e reconhece nelas potencialidades que lhes permitem ocupar espaços de sujeitos plenos e produtores de sociabilidade”.

No conceito eminente sobre a “fabricação do corpo” nas sociedades indígenas, podemos afirmar que a corporalidade, como idioma simbólico focal, é, para essas sociedades sul-americanas, a referência da noção de pessoa. (SEEGGER, 1987). Com base nesses autores, Lopes da Silva (2002, p. 40) afirma que a corporalidade deve ser entendida “como um dos mecanismos centrais dos processos de aprendizagem e transmissão de conhecimentos, habilidades, técnicas e concepções próprias à educação das crianças indígenas”

Além disso, a procura por sugestões e meios de resgatar a importância de trabalhar os seus modos de sobrevivência e subsistência, como meios de preservar sua cultura e seus saberes tradicionais sem deixar cair no esquecimento devido ao modelo ocidental.

B) Brinquedos e materiais naturais

Nessa faixa etária, os brinquedos muitas vezes são feitos de materiais naturais, como folhas, galhos e pedras, e as brincadeiras são influenciadas pela observação dos mais velhos. Sendo que o próprio espaço físico da ilha oferece um cenário ideal para a prática dessas atividades, com rios, florestas e trilhas sendo usados como áreas de brincadeiras e aprendizado.

Geralmente as crianças montam suas brincadeiras com qualquer tipo de material retirado da natureza, como, por exemplo, é o Coroatá do cacho de açai usado como canoa, voadeira e o mais em que a imaginação da criança o permite transformar.

Segundo Chateau (1987), faz parte da natureza humana o ato de brincar e jogar, com a vantagem de favorecer o desenvolvimento da criança e mesmo dos adultos. Sendo assim, o jogo e a brincadeira estão na origem do pensamento, pois é por meio desses métodos que se torna plausível ao sujeito fazer a descoberta de si mesmo. São eles que favorecem a possibilidade da experiência de criar, recriar e transformar o mundo.

Voltando ao cenário infantil, percebe-se o quanto existe de influência da cultura tradicional em todo seu acervo, observadas principalmente as atividades realizadas pelos líderes da comunidade, professores e pessoas de fora dela, objetivando justamente esse resgate, pela cultura lúdica, das brincadeiras e jogos clássicos realizados nestes locais.

Tratando dessa temática, Lévi-Strauss (2007, p. 48) explica que o jogo (esportivizado) é "disjuntivo", ou seja, ele resulta de uma divisão entre jogadores,

individualmente ou em equipes, que, em princípio, seriam igualitários, mas no final da partida se distinguirão entre vencedores e vencidos.

Neste contexto, o autor ressalta, ainda, que o jogo tradicional (ritualizado) apresenta-se de forma simétrica e inversa ao jogo (esportivizado), posto que ele é "conjuntivo". Constitui a união ou situa uma afinidade orgânica entre os participantes que foram separados no início e, no final, se confundem com a coletividade. Compõe, com presteza, uma das probabilidades de constituição da identidade do grupo, ao alcance das práticas corporais dos povos indígenas que são elementos identitários, representando um simbolismo ímpar.

Entre elas podemos citar algumas muito presentes na realidade dos mais velhos, como é o caso da canoagem, natação no rio, apneia, arranca mandioca, chuta lata, arco e flecha, zarabatana, corrida de aturá, cabo de guerra, corrida de tronco de bananeira, e outras. Das quais, procuram repassar as regras para as crianças e adolescentes, com o propósito de estabelecer vínculos com sua raiz cultural.

Todas essas atividades práticas são realizadas nas comunidades indígenas, ressurgindo a significância de compreender melhor o verdadeiro sentido de resgatar a cultura tradicional dos povos autóctones, que se manifesta por meio dos seus saberes riquíssimos de suas originalidades de vivências no seu local de resgate e partilha.

C) Brincadeiras com o uso da internet

A inovação que chega hoje às comunidades indígenas envolve uma série de indagações, pois a tecnologia trouxe consigo aparelhos digitais como os smartphones, tablets, celulares que possuem diversos jogos eletrônicos, muitas vezes desafiadores para quem joga e preocupante para quem acompanha as crianças.

Essas tecnologias vêm se articulando cada vez mais e ganhando espaço na vida das pessoas, o que dificulta a reciprocidade entre os indivíduos da família, pois os aparelhos eletrônicos têm causado um desafio no diálogo e na convivência dentro da comunidade.

Todavia, é visível a intolerância, a impaciência entre as pessoas, mudanças que modificaram o dia a dia das pessoas que antes conviviam, compartilhavam seus saberes, dividiam seus sorrisos e gargalhadas em conversas que abordavam diversos temas.

Percebe-se que isso mudou, principalmente nas questões que envolvem o uso de aparelhos celulares e internet. Alguns pais, por não resistirem às birras das crianças, em especial as mulheres, cedem aos filhos esses objetos. Assim, a criança para de chorar porque conseguiu o acesso ao aparelho que lhe permite assistir vídeos, desenhos infantis, jogos e outros.

O Minecraft é um dos jogos mais utilizado na comunidade pelas crianças, pois elas montam seu ambiente virtual com bloquinhos contidos no jogo, são peças similares aos blocos palpáveis de montagem. Requer atenção na hora de montar virtualmente, o que permite o acesso a novas fases, descritas como prêmios ou brindes.

As fases desse jogo se tornam interessantes para as crianças porque elas também querem conhecer e saber o que há além de cada fase, ou seja, de certa forma ajuda a despertar o raciocínio e a estratégia durante o jogo.

Neste caso, o fator primordial que motiva o impacto sobre a identidade cultural local é o processo de “globalização”. Para Hall (2006, p. 14) “as sociedades modernas são, portanto, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente. Esta é a principal distinção entre as sociedades ‘tradicionais’ e as ‘modernas’”. McGREW (apud HALL, 2006, p. 67) argumenta que:

a “globalização” se refere àqueles processos, atuantes numa escala global, que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado.

O convívio com as culturas de fora enfraquece as identidades locais de uma comunidade e de um povo. Quanto maior o alcance do mercado global de estilos na vida social dos sujeitos “mais as identidades se tornam desvinculadas - desalojadas - de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem ‘flutuar livremente’” (HALL, 2006, p. 76).

Neste contexto, podemos dizer que a criança possui escolhas em diversos aspectos, o que exige um trabalho minucioso por parte dos pais em acompanharem as fases do jogo, se isso tem ajudado no desenvolvimento dela, de que maneira. Cada família é responsável pelos seus menores dentro e fora das plataformas digitais.

1.3.2 – Brincadeiras da faixa etária de 12 a 15 anos

As brincadeiras da faixa etária de 12 a 15 anos contribuem para o fortalecimento das relações sociais, a construção da identidade e o desenvolvimento de habilidades colaborativas e estratégicas.

A) Brincadeiras como preparação para a vida adulta

Até o século XII o significado de infância ainda era desconhecido. Como se não houvesse lugar para as crianças naquela época, eram vistas como adultos em miniatura, onde “[...] a infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo perdida” (ARIÈS, 2006, p. 18), pois tinham um tempo de infância extremamente reduzido e logo se misturavam com os trabalhos dos adultos.

Aliás, não podemos deixar de divulgar a seriedade abonada pela criança em brincar. A fim de integrar a fila de pensamento sobre a afinidade da brincadeira e a infância, faz-se um equitativo em arriscar uma abrangência também na ótica benjaminiana sobre as principais propriedades dos brinquedos, do jogo e da vida infantil.

Benjamin (1984) analisou “a criança por uma perspectiva histórico-cultural, com ensaios que abordavam principalmente a educação, as características da infância e a evolução dos brinquedos e das brincadeiras”.

Em suas críticas, pautou muito a ótica dos mais velhos diante do mundo dos infantes, em que se estabeleceu, por inúmeros momentos, a inferioridade das crianças perante os adultos, prevalecendo apenas o ponto de vista dos mais velhos, refletido nos brinquedos e no modo como elas se vestiam.

Para os adolescentes de 12 a 15 anos, que se encontram em outra fase da vida, elas começam a refletir atividades mais complexas e integradas ao mundo de trabalho dos adultos. Os jogos de cooperação e simulações de atividades de caça, pesca e construção que se intensificam neste período.

É por meio das brincadeiras que as crianças realizam suas primeiras escolhas e aprofundam temas e assuntos vivenciados pelos adultos, os quais no decorrer do tempo elas necessitam compreender. De acordo com Bueno (2010, p. 21) “[...] o brinquedo possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança.” Ou seja, a brincadeira é elemento principal para o desenvolvimento intelectual dela.

Diversos autores abordam a temática jogo, alguns alegam o conceito sobre jogo, mas para Huizinga apud BUENO (2010, p. 24) “o jogo para a criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação.”

De acordo com Vargas e Zavelinski (2011, p. 16) “jogar e brincar são um exercício de ação natural do ser humano, que envolve infinitas capacidades e habilidades, tanto na criança como no adulto”.

Por essa razão, devemos incentivá-las a se movimentar, reforçando a importância das brincadeiras tradicionais, pois são elas que aparecem no seu cotidiano. Muitas vezes são repassadas de geração para geração com o intuito de preservar a rotina, tornando-se presentes ao longo do tempo.

B) Jogos competitivos e rituais

Nesta fase, surgem brincadeiras e competições físicas mais estruturadas, que servem como preparação para a entrada no mundo adulto. Jogos de força, resistência e habilidades de sobrevivência são comuns.

As brincadeiras ganham um estilo mais coletivo, envolvendo adolescentes e jovens, permitindo que eles pratiquem atividades físicas e sociais que reforçam os laços comunitários e a preparação para as suas responsabilidades futuras.

Tanto é que os irmãos Terena, o Marcos e o Carlos, já pensando nesse processo, foram os mentores da criação dos jogos indígenas, tornando-se o maior evento de manifestação intercultural desportiva tradicional do mundo. “Os Jogos Nacionais dos Povos Indígenas são importantes instrumentos para que se possa conhecer as culturas específicas e diferenciadas daquelas sociedades” (GRANDO, 2010).

Para Rocha Ferreira e Veiga, que estudam os Jogos Nacionais dos Povos Indígenas,

“ao longo do processo, muitos jogos foram extintos, outros desvinculados de rituais ou de-significados do sentido original e poucos foram re-significados num todo presente, como (...) o jogo da peteca. Esse jogo passou por um processo de esportivização, isto é, um jogo tradicional passou a ser um esporte. É fundamental realçar que os jogos são elementos da cultura e vão se modificando, ou re-significando, com o processo das mudanças sociais e culturais”. (ROCHA FERREIRA e VEIGA, 2005a, p.198)

Contudo, as atividades práticas não são extintas ou esquecidas da vida das crianças, adolescentes e jovens, mesmo na transição de fases, que são estimuladas pelos jogos ocidentais, principalmente pelo futebol de campo, onde as regras são estabelecidas conforme as faixas etárias dos participantes.

Para Seeger, Da Matta, e Viveiros de Castro (1979), o futebol é item complementar do ritual cotidiano do sujeito que o pratica, sejam crianças, adolescentes, jovens, adultos, idosos (homens e mulheres). Este esporte, além de ser o mais popular no Brasil e no mundo, é também uma paixão nacional e entre os povos indígenas, especialmente na comunidade Ilha de Duraka.

Quando ocorrem esses eventos na comunidade, as demais pessoas de outros lugares, sítios e comunidades próximos sempre trazem seus competidores, pois a garra e a força são elementos primordiais que decidem quem ganha ou perde.

É evidente o reconhecimento pelo esforço dos participantes, escolhidos a fim de defender e representar seu povo ou comunidade. A transparência é nítida nos eventos e determinante para o sucesso das práticas ritualísticas.

Podemos dizer que, conforme estabelecido pelos responsáveis dessas competições, os participantes da comunidade passam por rituais de passagem, referenciando seus ancestrais com a finalidade de crescer na luta por representatividade.

C) Brincadeiras com o uso da internet

Com a chegada de novos mecanismos de comunicação, entretenimento e aparelhos eletrônicos como os *smartphones*, *tablets*, *notebooks* e outras ferramentas atualizadas a todo momento, percebe-se o quanto as crianças, os adolescentes, os jovens, até mesmo os adultos mudaram seus estilos e hábitos de se relacionar com o próximo.

Na sua grande maioria, cada dispositivo eletrônico disponibiliza vários acessos às diversas plataformas digitais, tornando necessário um acompanhamento minucioso quanto ao uso desses aparelhos, que, se utilizados corretamente, não são nocivos.

Um exemplo nítido, nesse novo patamar de jogos e brincadeiras contemporâneos, é o *free fire* (fogo livre), um jogo eletrônico mobile de ação-aventura de gênero *battle royale* (batalha real), criado por uma desenvolvedora

vietnamita, e cujo objetivo é sobreviver numa ilha com cinquenta (50) integrantes *online*, abatendo os adversários encontrados pelo caminho.

Neste jogo virtual, o jogador precisa ser cauteloso, utilizando estratégias a fim de sobreviver, pois dentro do jogo o participante precisa utilizar a movimentação e o posicionamento, devendo aprimorar a noção de posicionamento para evitar exposição excessiva e aumentar suas chances de sobrevivência.

A desvantagem do *Free Fire* é que ele pode ser viciante, por isso, prejudicar o desempenho escolar e as atividades sociais. As crianças expostas desde muito cedo a este jogo como meio de entretenimento, em sua maioria tem a psicomotricidade comprometida, visto que passam muito tempo realizando os mesmos movimentos, prejudicando as articulações.

É um jogo onde existem o modo solo e o *squad*, sendo necessário o foco na sobrevivência. Além disso, o jogo prioriza a comunicação e a sincronia com os colegas para obter vantagem tática, utilizando as habilidades especiais dos personagens de acordo com as estratégias da partida.

Entretanto, este *game* ajuda a aumentar as habilidades dos jogadores, além de ajudar a superar a frustração de perder um jogo. Para se tornar campeão é necessário praticar constantemente, como em qualquer competição.

Até aqui, apresentamos um panorama geral sobre a Ilha de Duraka, sua rica diversidade sociocultural e os sujeitos centrais desta pesquisa: as crianças e adolescentes que habitam o território. Foram destacados os elementos que definem a identidade cultural da ilha, suas tradições e o modo de vida que integra prática sancestrais e influências contemporâneas. A análise das diferentes faixas etárias – crianças de 6 a 10 anos e adolescentes de 12 a 15 anos – revelou as especificidades de cada grupo, tanto no que diz respeito às dinâmicas sociais quanto às brincadeiras que moldam a vivência da infância e da juventude na comunidade.

Por meio dessa abordagem, evidenciou-se como as brincadeiras tradicionais desempenham um papel fundamental na formação cultural e social dessas crianças, promovendo o desenvolvimento de valores como solidariedade, criatividade e pertencimento. Ao mesmo tempo, percebemos uma relação gradual com mudanças trazidas pela modernidade e pelas interações intergeracionais, que influenciam as práticas lúdicas e as vivências cotidianas.

Neste capítulo, lançamos, pois, as bases para compreender como os aspectos culturais, sociais e etários estão profundamente conectados às brincadeiras e à infância vivida em Duraka, servindo como ponto de partida para reflexões mais amplas sobre os desafios e as possibilidades de preservação das tradições em um mundo em transformação.

Portanto, ao pesquisar o mundo físico ou digital da vida infantil, percebe-se a importância de encarar os devaneios das brincadeiras e jogos com a finalidade de compreender as mudanças constantes da contemporaneidade.

CAPÍTULO II – NOVA ERA DE BRINCADEIRAS: ESTUDO DE CASO DAS CRIANÇAS DE DURAKA E O PROCESSO SOCIOEDUCATIVO DAS BRINCADEIRAS NA ERA DIGITAL

Toda a nossa infância está por ser reimaginada. Ao reimaginá-la, temos a possibilidade de reencontrá-la na própria vida dos nossos devaneios de crianças solitária.

Bachelard

Neste capítulo, vamos ressaltar os discursos intrínsecos das transformações nas brincadeiras de crianças, destacando o diálogo e ressaltando neste cenário o que vale ser enfatizado na ótica da investigação dos aspectos socioculturais da Ilha de Duraka, além de compreender como as tradições e brincadeiras infantis moldam a infância das crianças e adolescentes em diferentes faixas etárias (6-10 anos e 12-15 anos).

Diante desse paradigma, a finalidade é visar a riqueza cultural local e a forma como as práticas tradicionais influenciam a infância e a adolescência desse público-alvo nas comunidades indígenas, em destaque a comunidade Ilha de Duraka. Ressalto que o questionário aplicado para os colaboradores da pesquisa encontra-se no anexo. O diálogo com os coordenadores e responsáveis da educação escolar indígena da FOIRN, da secretária escolar do município e a observação estão descritos neste capítulo.

2.1 A Quase Extinção e a Extinção de Algumas Brincadeiras Tradicionais

A quase extinção representa um estado de transição, um momento de suspensão em que algo se encontra à beira de desaparecer, mas ainda resiste. Por outro lado, a extinção representa o fim absoluto da presença, uma ruptura completa com a continuidade temporal e cultural. A quase extinção é um estado de suspensão, de sobrevivência mínima, enquanto a extinção é o desaparecimento total. A primeira contém a possibilidade de retorno, a segunda sela o destino no esquecimento. Filosoficamente, a quase extinção nos confronta com o dever de agir para preservar, enquanto a extinção nos leva a lamentar e questionar os caminhos tomados por uma sociedade que, ao esquecer, perde uma parte de si mesma.

A) Conflitos nas Mudanças Sociais e Tecnológicas

As novas gerações de crianças em Duraka estão cada vez mais expostas ao mundo digital, estabelecendo uma diminuição gradual das brincadeiras tradicionais. Muitas brincadeiras ligadas ao ambiente natural e à cultura indígena, como jogos de imitação de caças ou rituais de dança, estão sendo trocadas por atividades virtuais, estas assumindo um tempo maior em seu cotidiano.

Um dos objetivos estabelecido neste capítulo é a verificação de como o uso da tecnologia e dos jogos eletrônicos vem afetando as etnias pela era digital no contexto da comunidade, bem como destacando as narrativas intergeracionais sobre esse tema e seus conflitos na cultura, nas relações sociais, no cotidiano.

Uma enorme preocupação, bastante evidenciada na análise das conversas individuais com os habitantes locais e nas observações de campo, foi a visão do líder comunitário, o senhor Zeferino, sobre o cotidiano de crianças e adolescentes. Em uma conversa, o líder da comunidade destacou aspectos relevantes dessa convivência. Segundo o diálogo realizado com ele, “as crianças e adolescentes possuem uma vivência que reflete tanto os valores tradicionais quanto as pressões da sociedade moderna”. Essa observação reforça a ideia de que o espaço vivido por essas populações indígenas é um campo de disputas simbólicas entre a valorização da identidade cultural e as demandas do modelo educacional ocidental.

Durante a pesquisa, foram observadas situações que confirmam e complementam vozes dos integrantes da comunidade. Por exemplo, foi notado que há eventos em outras comunidades, como em Campinas, no Rio Xié (Alto Rio Negro), que proporcionam aos alunos uma vivência cultural mais profunda. Nessas ocasiões, “os alunos perceberam o quanto a cultura é a identidade deles”.

Outro evento que chamou muita atenção dos alunos diante da busca pela identidade cultural deles foi na Comunidade do Balaio, na qual as salas do ensino médio de Duraka são anexas à Escola Estadual Indígena *Yepamahsã Imikohorimahsã*, onde os alunos participaram com danças tradicionais, conhecidas como Dabucuri, identificando-se com a existência cultural de suas ancestralidades.

Um dos fatos marcantes que aconteceu em relação à busca por identidade cultural dos alunos de Duraka foi a exposição das suas artes milenares recriadas por eles durante as aulas de projetos do novo Ensino Médio, elaborados junto à professora, trabalhando a tecitura com palhas, ramas de arumãs, tucum, sementes de frutas nativas como tento, seringa, carroço de açai, patauá, cuia, entre outros.

Naquele momento, também se apresentaram instrumentos utilizados pelos mais velhos nas danças e eventos da comunidade. Apresentaram-se as comidas típicas do local como a *quinhampira*, *mujeca*, *moqueado* e *salgados de peixes e caças*, acompanhados de açai, sucos de frutas naturais. Observou-se que os próprios alunos se surpreenderam com suas habilidades neste mergulho da ancestralidade cultural e mostravam-se felizes com suas descobertas pessoais.

Ao contrário, essas demonstrações culturais refletiram-se em negatividade aos olhos dos pais dos alunos participantes do projeto cultural da Escola. Para eles, a cultura ocidental é mais relevante para a vida dos alunos, porém isso não tirou o brilho no olhar dos discentes por terem alcançado o objetivo proposto na atividade que buscou retratar a cultura adormecida das tecituras das artes indígenas.

Todos os momentos de aprendizagem envolveram a comunidade toda, pois essas atividades, quando empreendidas, são os meios de apresentar o currículo escolar estabelecido no panorama da BNCC – Base Nacional Comum Curricular - e dos planos pedagógicos criados pelos professores.

Os fatos descritos foram observados e confirmados durante minha estadia, quando acompanhei a rotina das pessoas que residem na comunidade de Duraka. A vida pacata de antes não persiste com a mesma intensidade, mas não foi totalmente extinta. Uma parcela da população ainda mantém profundamente enraizados os modos de vida de seus ancestrais, dinamizando a cultura local.

B) Contradições e conflitos na educação indígena

Neste panorama, um ponto central observado nas conversas individuais foram os comentários do Coordenador do Departamento Escolar Indígena da Federação das Organizações Indígenas do Rio Negro - FOIRN -, do representante atual do Departamento Escolar Indígena do município, bem como

de professores, gestores da comunidade Duraka. Foram enfatizadas as tensões existentes entre as expectativas dos pais e a realidade do currículo escolar de uma Escola Indígena, que conta com um professor de saberes tradicionais e especialista em língua.

Um exemplo claro dessa tensão é o fato de que “alguns pais não gostam que os professores trabalhem a questão cultural, porque acham que estão retrocedendo no ensino.” Nunca cansam de afirmar que para eles, o melhor ensinamento é o ocidental porque “traz trabalho e gera renda.”

Essa percepção pode ser analisada à luz das teorias pós-coloniais, como as de Homi Bhabha (1998), que aborda a tensão entre tradição e modernidade em contextos marcados pela colonialidade. Aqui, observa-se a disputa entre o resgate cultural e o desejo de integração com o modelo educacional dominante, frequentemente visto como sinônimo de progresso.

Embora alguns pais resistam à inclusão de elementos culturais tradicionais no currículo, uma parcela significativa dos jovens e adolescentes demonstra sentir “necessidade de identidade cultural por meio da cultura, como a dança, a arte, a pintura, entre outros”. Essa divergência interna reflete a complexidade das dinâmicas comunitárias e os diferentes posicionamentos geracionais em relação à valorização da cultura.

Conforme Hall (2006), a identidade cultural é um processo dinâmico que se constrói na interação entre o passado e as demandas contemporâneas. Dessa forma, o desejo dos jovens de resgatar práticas culturais pode ser interpretado como uma forma de resistência simbólica ao apagamento identitário imposto pelo colonialismo educacional.

A metodologia e a organização dos dados para a elaboração deste estudo se valeram de uma abordagem qualitativa com base em conversas individuais, rodas de diálogos realizadas com os seguintes atores-chave: Lider da comunidade; coordenador do Departamento de Educação Indígena da FOIRN; representante atual da Educação Escolar Indígena do município; professoras da escola estadual da comunidade de Duraka; gestora da escola Duraka Kapuamu do município; pais de alunos.

Além disso, foram realizadas observações de campo durante eventos em outras comunidades, como Campinas, no Rio Xié e Comunidade do Balaio, para compreender as dinâmicas culturais em espaços diferentes. As conversas

individuais foram analisadas à luz de autores consagrados na área das ciências sociais, o que possibilitou interpretar os dados sob uma perspectiva teórica sólida.

As palavras do Coordenador do Departamento da Educação Escolar Indígena da FOIRN, senhor Melvino Fontes, ressaltam a importância da “inserção tecnológica nas comunidades”, pois esta é essencial para “diminuir a distância geograficamente, permitindo a interação entre familiares que se encontram em outros lugares, regiões, estados e até mesmo fora do país”. Isso ajuda na inserção tecnológica que influencia o cotidiano das comunidades.

As mudanças existentes por meio das tecnologias fortalecem a inclusão digital, principalmente no âmbito escolar, permitindo novos contatos, novas óticas em relação à melhoria das ferramentas que atribuem novas metodologias mais atraentes para o ensino e aprendizagem de crianças e adolescentes.

No ambiente escolar, o coordenador frisou ainda “a necessidade de uma educação tecnológica, uma verdadeira conscientização por meio de capacitação e formação direcionadas aos professores”. Segundo o senhor Melvino, para os alunos e moradores da comunidade “também precisa dessa interação em suas relações ao tempo destinado ao uso desta ferramenta sem interrompimento nos laços afetivos”.

Porém, ao se tratar dessas formações, o senhor Melvino diz que: é “evidente que haja um vínculo entre as instituições de fomento”, somente deste modo haverá “o fortalecimento de políticas públicas que permitem aos povos originários a interação do mundo virtual”. Na maioria dos eventos, existem as parcerias principalmente na Calha do Alto Rio Negro, com o apoio das escolas onde o tronco linguístico Aruak é fortemente encontrado.

Nestes eventos são tratados o desenvolvimento dos trabalhos e atividades realizados em prol do avanço das culturas autóctones, conforme expressam as artes indígenas, os ritos, as danças e principalmente as línguas maternas. Tais pontos são inerentes à realidade crescente de laços que aprofundam a valorização da cultura local.

C) Desconexão com a natureza

Conforme observamos por meio da observação em trabalho de campo: as brincadeiras tradicionais de interações com o rio, a floresta e a terra, essenciais para o aprendizado de sobrevivência e valorização do ambiente,

estão sendo esquecidas à medida que as crianças passam mais tempo em atividades online.

Isso cria uma lacuna no desenvolvimento de habilidades e conhecimentos tradicionais. Com a diminuição das brincadeiras tradicionais, há uma consequente perda na transmissão de conhecimentos e valores intergeracionais. Por isso, muito bem citado pelo coordenador da FOIRN, uma solução possível para minimizar esses efeitos seria a “criação do jogo *free fire* na língua Nheengatu, visando a tradição da língua materna dentro de um mundo bastante conhecido pelos adolescentes e jovens indígenas”.

Os mais velhos, que tradicionalmente ensinavam por meio de jogos, estão vendo uma redução na participação das crianças nessas atividades. Ao dialogar com alguns professores numa roda de conversa da qual participamos, foi relatado o seguinte: “os mais velhos não compreendem este tempo que as crianças e adolescentes levam diante da *Starlink*, porque eles não sabem usar o celular”.

Em outro ponto foi verbalizado o seguinte: “se eles tivessem nascido no tempo da tecnologia, eles iriam estar lá também, mexendo e procurando as coisas que têm no celular como aplicativos, jogos, redes sociais”. Sendo assim, o contexto aplica-se ao fato de mudanças ocorridas em tempos distintos, em momentos históricos da humanidade.

Nesta roda de diálogo, houve ainda uma ressalva que complementou as falas anteriores, “as crianças, adolescentes e os jovens de hoje, já nascem conectados com a tecnologia, é o mundo onde nasceram e estão se criando, não podemos impedir eles de ter esse acesso, é deles, só precisamos acompanhar”. Tais pontos de vistas nos remetem ao dualismo, promovendo fortemente o duelo geracional notado na comunidade.

Por outro lado, pude observar, ainda, que parte dos mais velhos da comunidade, possui menos desconfiança, com um olhar mais flexível a esse acesso tecnológico globalizado. Segundo as falas da maioria: “hoje, a gente sabe que eles precisam usar internet, celular, computador, coisa que a gente não tinha, só que eles também precisam saber que eles precisam aprender como a gente vivia antigamente”.

Esses senhores com os quais dialoguei, percebem a importância de conhecerem também a sua cultura, suas tradições e rituais. Conforme uma

senhora moradora da comunidade: “a minha filha nasceu aqui, ela está estudando em São Paulo, lá perguntaram dela como a gente vive aqui, como a gente fala, o que a gente come, ela não sabia”. Compreender a cultura, carregar consigo a identidade cultural de seu povo é essencial, demonstra o quanto esses conhecimentos fazem parte de sua existência.

Percebe-se, ainda, o quanto a cultura local, regional, suas origens são importantes para reconhecer a identidade cultural de um povo. Ainda no diálogo com a mesma senhora moradora da comunidade, ela diz que: “a minha filha teve que voltar pra cá pra saber tudo dos avós, de onde eles vieram, o que eles faziam, qual língua eles falavam, tudo isso ela queria já saber”. “Às vezes, eu mesma me sentia culpada, porque meus pais tinham vergonha de falar comigo na frente das pessoas que não falavam nossa língua”.

Todos os relatos descritos são informações coletadas por meio das narrativas apresentadas, já que narrativas são relatos que envolvem os protagonistas, antagonistas e os coadjuvantes de um determinado assunto em pauta. Neste caso, os relatos foram obtidos com os pais e avós de muitas crianças e adolescentes da comunidade. Sendo quatro homens e três mulheres, entre as faixas etárias de 58 a 72 anos.

O cenário apresentado pelas narrativas é oriundo de grupos locais que narraram suas trajetórias e pontos de vista em relação ao tema apresentado a eles, em que a temática estabeleceu vínculos que pudessem mostrar o efeito dualístico de uma geração para outra, sempre com o intuito de respeitar a era de quem nasceu depois e a era de quem nasceu antes dessa modernidade.

Nesses momentos de diálogos foi levantado um questionamento com relação à pesquisa, sugerindo-se que o estudo será uma ponte para a compreensão e reflexão existente por hora pela chegada da tecnologia e a antena *Starlink* que penetrou a vida de todos na comunidade. Segundo o senhor Zeferino: “o seu trabalho, professora, vai ajudar muito pra nós todos, porque a gente pensa de um jeito pra nossos filhos, mas eles não pensam igual nós”, “a gente quer o melhor deles, mas eles não escutam pra gente”.

A compreensão e a reflexão diante desse dualismo geracional requer flexibilidade de ambas as partes, e ajudar nesta compreensão é um meio de mostrar que podemos conviver, respeitando o tempo e o momento de cada um, sem precisar invadir o espaço do outro.

Por algum instante, percebe-se a evolução do processo de transformação do panorama artístico que a natureza humana e tecnológica proporciona ao mundo imaginário das crianças e adolescentes.

2.2 As Brincadeiras de Criança em Processo de Reconstrução na Atualidade

As brincadeiras de criança, marcadas por sua espontaneidade e riqueza cultural, atravessam na atualidade um processo de reconstrução, ressignificando tradições e integrando novos elementos em resposta às transformações sociais, tecnológicas e culturais do mundo contemporâneo.

A) Hibridização Cultural nas Brincadeiras

Algumas brincadeiras tradicionais estão sendo reconstruídas e adaptadas ao novo contexto tecnológico. Jogos físicos e sociais, como corridas e competições de força, estão ganhando novas formas quando incorporados em vídeos, desafios de dança e competições virtuais.

O brincar é aberto a todas as pessoas de qualquer faixa etária, classe social ou condição socioeconômica. Aborda-se o brincar como uma ação da criança, que é um ser social. É também um ato que compreende um sentido desarmônico, dialetizado, colidente e, principalmente hibridizado quando se refere à criança de comunidade, para quem brincar assume a dimensão do lúdico em meio às condições naturais, porém, com um papel desafiador.

Relembramos os processos, designados por Canclini quanto à capacidade de um sujeito em interatuar e misturar práticas tradicionais com a modernidade, permitindo, dessa maneira, que existam “relocalizações territoriais relativas, parciais das velhas e novas produções simbólicas.” (CANCLINI, 2007, p. 309).

Isso é bastante percebido nas comunidades indígenas que investigamos, onde a curiosidade embrionária da criança se aflora diante dos pontos de internet implantados em suas comunidades, sítios e vilas. Como bem frisado pelo pedagogo, o senhor Benjamim representante da Educação Escolar Indígena e responsável pelos projetos *Wi-Fi Brasil* e *Aprender Conectado*, “antes da internet chegar na comunidade, a gente via as crianças e adolescentes brincando de pira no rio, pescando no porto e agora só vemos eles com celular melhor que o nosso”.

A internet é uma ferramenta nova nas comunidades indígenas, e muitas foram beneficiadas por esses projetos após a pandemia da Covid-19, trazendo uma discussão entre os benefícios e que, por ora, vem criando uma dualidade que precisa ser compreendida a partir da ótica dos protagonistas, antagonistas e coadjuvantes comunitários, resultando neste estudo científico, voltado para a compreensão e o equilíbrio deste paradigma.

Algo bastante relevante durante o diálogo com o senhor Benjamim foi que: “nós vivemos em constante evolução, precisamos nos adaptar às mudanças que o mundo moderno nos oferece”.

Ou seja, as inovações tecnológicas pelas quais crianças e adolescentes de comunidades indígenas vêm passando não mudam o que elas são naquele momento. Uma hora, quando cansarem de estar conectados com os aparelhos eletrônicos para ver suas redes sociais, aplicativos ou jogos, ou até mesmo quando o próprio aparelho descarregar, elas mergulham na sua rotina novamente, talvez não na mesma intensidade, mas elas incorporam suas brincadeiras de antes, seja no campo de futebol ou no rio.

Nesse mesmo contexto, o senhor Benjamim fez uma ressalva; “a internet é uma realidade que veio ajudar nossas crianças, adolescentes e jovens a criar um futuro melhor a eles, podem estudar, fazendo cursos nas plataformas, sites, coisas que a gente não teve na nossa época”.

Tais avanços são indispensáveis na contemporaneidade, quando se envolvem as “[...]tecnologias da informação e comunicação, que têm alterado significativamente os modos de produzir e disseminar informações e entretenimento, de relacionamento, de pensar e produzir a própria existência” (FERRACINI; SAHEB; TORRES, 2019, p. 6).

Além disso, o senhor Benjamim acrescentou o seguinte: “os nossos professores do interior podem pesquisar e criar novas metodologias para suas aulas serem mais dinâmicas, proporcionando interesse dos alunos nas aulas.” Ainda mencionou: “Outra forma de dinamizar suas aulas é criando canal no Youtube para postarem vídeos dos alunos fazendo jogos e brincadeiras como cabo de guerra, arco e flecha, canoagem, dança e por aí vai.”

Com relação às falas do senhor Benjamim, Haroche (2013, p. 44) aponta que “as telas estão aí em todos os gestos de nossa vida: para nos distrair, para nos fazer sonhar, para nos informar, para nos comunicar, para nos ajudar no

trabalho [...]”, colaborando desse modo para dar visibilidade e fortalecendo as expressões até então não inseridas no cotidiano da sociedade.

Com relação à logística, o senhor Benjamim ainda destacou que; “com a chegada da tecnologia, podemos constatar a diminuição dos gastos com combustíveis e alimentação, pois mantemos por *google meet* as reuniões pedagógicas para discussão das pautas entre outros”. Essa fala reflete a seriedade do uso das novas tecnologias na luta e na organização política. Acenando-se especialmente ao uso do celular, ela assinala:

Esse dispositivo tecnológico promove o fluxo comunicacional e informacional, sendo utilizado em mobilizações e na organização política. O aparelho celular permite a troca de informações sobre políticas públicas, entre outros assuntos, pelas lideranças, sem passar por intermediários ou pela nomeação de porta-vozes. (BENEDETTI, 2020, p.74).

Nessa ocasião, o senhor Benjamim ainda descreveu o monitoramento do uso da internet já mencionado em outro momento, cabendo “aos pais e responsáveis regerem o horário de uso, tornando a responsabilidade compartilhada por ligar e desligar a *Starlink* entre o líder da comunidade, agente de saúde, professor; eles mesmos se organizam”.

Outro fator narrado por ele: “ainda estamos longe de alcançarmos o patamar dos ocidentais ou até mesmo dos nossos parentes que têm mais contato ou estudo sobre tecnologia, a gente precisa de capacitação, formação para nós e para nossos professores”. Sendo assim, percebe-se a necessidade de uma parceria com novas instituições que possam proporcionar esses cursos que possivelmente ajudarão no manuseio de aparelhos e conectividade.

Essa preocupação dessa capacitação torna-se evidente na fala do senhor Benjamim, ao mesmo tempo em que ele sublinha a questão das oficinas já realizadas nos eventos concretizados nas comunidades, reforçando o fortalecimento da cultura com a dança, os ritos, jogos e o fortalecimento das políticas públicas.

B) Adaptação dos Saberes Locais ao Digital

A reconstrução de algumas atividades permite que as crianças e adolescentes de Duraka mantenham parte de suas tradições, mas em novos formatos. Por exemplo, competições físicas tradicionais podem ser

apresentadas em plataformas digitais, emaranhando elementos culturais locais com tecnologias modernas.

Nessa ocasião, o diálogo com o senhor Benjamim se aprofundou no contexto do conhecimento local, baseando-se nas estruturas da caça, da pesca, nos meios de subsistência mesmo, explorando as possibilidades de introduzir, agora em que a humanidade se encontra, meios de continuar interagindo com a família, as crianças, adolescentes e jovens, ou seja, vivenciar as novas ferramentas e as possibilidades com que as mudanças contribuem para as comunidades.

Segundo o senhor Melvino, há a necessidade de: “inserção de conhecimentos indígenas, costumes, ritos e tradições nas plataformas digitais, o que se torna um meio de fortalecimento linguístico do local ou região.”

Nos jogos e brincadeiras das crianças, adolescentes, jovens e adultos, a internet é algo que se agrega à cultura local, até porque a cultura é dinâmica, ela se molda conforme o ritmo apresentado a ela, integrando novos jogos digitais, novas plataformas e aplicativos, elementos que se apresentam fortes, sobretudo pela introdução do jogo *free fire*, interessante aos olhos das crianças, adolescentes e jovens, daí a luta pelo fortalecimento linguístico estar entre as demandas dos povos indígenas, no contexto de sua inserção no mundo tecnológico.

Diante da necessidade de manter e ao mesmo tempo expandir a cultura, o senhor Melvino disse que “uma parceria foi criada com a Unicamp baseada no jogo *free fire*, na busca de elevar o potencial linguístico da língua *nheengatu*”, que em breve será “lançado na comunidade Tabocal no Alto Rio Negro, mantendo a junção do útil ao agradável aos olhos dos criadores com intuito de manter as crianças e adolescentes conectados com a língua materna”.

Uma questão foi bastante mencionada pelo senhor Melvino, justamente vendo a preocupação dos mais velhos, nesta indagação devido ao mergulho que os atores sociais vêm apresentando numa velocidade que impressiona e divulga esse cenário atual.

O senhor Melvino narrou, ainda, que existe parceria com as instituições como a Universidade do Estado do Amazonas-UEA, Instituto Federal do Amazonas-IFAM, Federação das Organizações Indígenas do Rio Negro-FOIRN, Secretaria de Estado de Educação e Desporto Escolar-SEDUC e Secretaria

Municipal de Educação Escolar Indígena-SEMEDI, no quesito que envolve o desenvolvimento local, visando a contribuição desses órgãos que viabilizem essa troca de experiência.

O que foi constatado no campo é exatamente o que o senhor Melvino destaca, que os atores sociais possuem um gama de riquezas em seus próprios conhecimentos nas brincadeiras ou jogos que eles realizam. O enfoque central permite compreender o quanto eles são independentes nas suas criatividades.

Podemos dizer que, apesar da “mudança que ocorre nas brincadeiras tradicionais feita pelas crianças, elas carregam consigo a responsabilidade de manter viva as brincadeiras que não existem mais entre os adultos” (FERNANDES, 1979).

Por esse motivo, a maioria vive numa dialética cultural, precisando relacionar sua experiência natural ao novo elemento introduzido na rotina. O que antes era visto quase como impossível de chegar até eles, agora é real. A convivência precisa ser respeitada por ambas as partes desse dilema cultural.

No diálogo realizado com o senhor Melvino, observei o quanto sente necessidade de ver “criança sendo criança; no meu tempo, a gente brincava, criava de tudo, gostávamos de inventar, isso era tão bom, velhos tempos”. Hoje em dia, “as crianças não querem se dedicar ao que vivemos, porque o mudo deles é outro”.

Desse modo, ocorrem as conexões dos sentidos, como nas palavras de Weber (1991), no ritmo em que as brincadeiras se juntam e se misturam acaba criando uma “salada mista⁴” de brincar, seja nas brincadeiras típicas ou populares, justamente pelo fato de as brincadeiras serem reinventadas, recriadas pelas crianças.

A memória da sua infância lembrada pelo senhor Melvino já gera uma reflexão sociológica e ao mesmo tempo antropológica sobre o brincar no período contemporâneo, trazendo uma reflexão relacionada ao momento em que estamos inseridos na sociedade.

⁴Brincadeira que envolve ritmos, música, dança, a relação está justamente nessa mistura de várias frutas que resultam numa verdadeira salada de frutas. Utiliza-se uma metáfora para simbolizar a complicação que o brincar envolve na vida das crianças, especificando as diferenças em virtude das influências socioculturais, mostrando, também, a potencialidade que a criança possui no ato de brincar, criando, imaginando o seu mundo lúdico.

O lugar do brincar de forma livre e espontânea cria uma expectativa no sentido de como vem sendo desenvolvido na comunidade esse momento de brincar, seja pelas instituições sociais como a família, a escola, a igreja e os meios de comunicação social, ou a sua própria maneira de brincar chama a atenção, proporcionando um olhar mais aguçado que necessita ser um olhar cauteloso e generoso para essa fase crucial da criança.

C) Integração de Valores Culturais no Ambiente Digital

As crianças e jovens de Duraka começam a integrar o mundo digital com o contexto cultural indígena, compartilhando elementos das tradições através de fotos e vídeos em redes sociais, como forma de preservar e reconstruir o que ainda é importante em suas culturas.

O retrato que se tem da criança que vive em comunidade, é sobretudo o de uma vida pacata, onde os adultos dão o comando de tudo. Percebe-se, ainda, que nessa conjuntura de controlar o instinto da criança diante do brincar, da sua liberdade e de suas facetas, os adultos, sem compreender, receiam o desentendimento com crianças.

Por não conseguir compreendê-las, os adultos se contrariam em meio às suas atitudes, muitas vezes de forma repressora, norteados pelas relações de poder, cujo relato se dá através dessa desenvoltura tecnológica. É quando os adultos cedem à birra da criança, permitindo o uso de um aparelho eletrônico (vídeo games, televisão, tablet, celulares) para distraí-las e acalmá-las, sendo assim, abafando a oportunidade de realizar suas “peraltices⁵”, que é o brincar.

Ao se tratar de mídias sociais, basicamente as novas tecnologias e a globalização, exibindo performances inéditas, com a disseminação das tecnologias digitais na rotina das crianças, têm proporcionado novos contextos de brincadeira na vida delas, sobretudo pelo fato de oferecerem a possibilidade de diversão aparentemente segura e longe das violências que ocorrem constantemente.

As demais características, amplas e cheias de metamorfose dentro das tecnologias digitais no contexto da brincadeira, abrangem e contribuem extraordinariamente para a exibição de uma cultura lúdica contemporânea criada num ambiente virtual.

⁵É o termo popular muito usado para retratar o ato de brincar das crianças. Que na ótica dos adultos é uma versão negativa do brincar.

O senhor Melvino relembra a importância do ato de brincar, incluindo os afazeres do cotidiano, estabelecendo um vínculo da sua infância vivida de maneira livre, sensata e cheio de mistérios que envolvem a natureza e seus elementos primordiais na vida de todos, em especial da criança.

Neste mesmo cenário as narrativas da psicóloga irmã Maria Aparecida, que é conhecida carinhosamente como irmã Cidinha, a forma que a ela pediu para ser citada no trabalho, do setor de pessoal de São Gabriel da Cachoeira-SEDUC destacam o “quanto é desafiador este momento em que nos encontramos, pois a internet está aí, a tecnologia é algo que prende a atenção das crianças, adolescentes, jovens e nós também adultos”.

Ela ainda enfatiza: “o que leva a acreditar que a chegada da tecnologia na vida das crianças recria um mundo totalmente absurdo aos olhos dos adultos”, demonstrando o quanto o mundo digital desconfigura a ingenuidade das crianças, o que causa a perda da sua essência.

Ao encontro dessa descrição fazemos uma ressalva a partir das conclusões de Sarmento: “A hipervalorização das competências infantis vai a par da diabolização das próprias crianças face à ‘perda da inocência’ que as tecnologias presumivelmente propiciam” (Sarmento, 2012, p.173).

É necessária, portanto, uma compreensão mais nítida em relação a este momento em que as crianças estão nascendo, pois são crianças nascidas literalmente na era digital, com influências da globalização que vem se transformando numa velocidade constante.

Buckingham (2000) menciona, no entanto, que a visão promovida pelos chamados “otimistas tecnológicos” é igualmente básica e distorcida, pois as crianças tendem a ser vistas como possuidoras de qualidades inerentes, que se ligam de um modo único às características essenciais de cada meio de comunicação.

Como as crianças são os principais atores sociais incumbidos nesta era digital, ou seja, os entusiastas que Tapscott (1999) chamou “geração net”, estes “nativos digitais” são vistos como que dotados de uma forma poderosa de “alfabetização midiática”, pois o momento em que estão inseridos leva-os ao desconhecido e ao mesmo tempo, a descobertas de seu potencial nesta era digital.

Diante desta abordagem, a psicóloga ainda fez referência ao que podemos chamar de “contraponto social”, o que envolve a escola, com a inclusão do novo Ensino Médio, enfatizando projetos em que a tecnologia é a base, porém o Estado não oferece ferramentas que possam ser usadas como auxílio para os alunos em sala de aula.

Isso é bastante comum no interior do Estado do Amazonas, onde a conectividade tem sido o elo principal desse dilema conhecido como tecnologia e tradição, tais abordagens recaindo sobre a modernidade e a forma de como lidar com tudo isso, além de dinamizar a cultura dos povos originários.

Por isso, esta abordagem refere-se à potencialidade humana diante dos dispositivos eletrônicos, ferramentas e aplicativos digitais que fornecem a possibilidade de desenvolvimento cognitivo dos atores sociais já mencionados.

Referindo-se, por fim, ao patamar das abordagens eletrônicas, podemos dizer que as crianças e os adolescentes marcam uma era de mudanças em diversos eixos de afetividades tradicionais e virtuais.

2.3 Os Efeitos no Comportamento das Crianças e Adolescentes com as Brincadeiras da Era Virtual

A) Mudanças no Desenvolvimento Social e Cognitivo

As brincadeiras da era virtual, como jogos online, redes sociais e aplicativos, oferecem um novo tipo de interação, mas também alteram o modo como as crianças de Duraka socializam e desenvolvem habilidades. O tempo passado em telas pode substituir atividades físicas ao ar livre, afetando o desenvolvimento motor e as interações face a face.

Apesar das diversas discussões sobre tecnologias que possam ser apropriadas por crianças, sabemos que a principal atividade na infância passa por inúmeras influências, mudanças diretamente relacionadas com o local inserido. Um fato marcante é a conectividade generalizada com uma cultura altamente tecnológica, e a retirada das crianças das ruas com o intuito de segurança.

Com a integração de novas experiências híbridas no tempo e espaço, além da diminuição gradual do dilema real x virtual, a sigla acabou ficando em desuso, dando mais espaço nas brincadeiras. Pois o aperfeiçoamento tecnológico possibilitou novos dispositivos eletrônicos e de comunicação, sendo

a mobilidade a sua principal característica, em destaque a geração das tecnologias móveis.

Neste contexto, trago as falas da psicóloga Irmã Cidinha: “a tecnologia é o novo, onde as crianças, adolescentes e jovens estão envolvidos diretamente com os equipamentos eletrônicos, seja o celular, tablet ou notebook, pois as brincadeiras agora tiveram outro sentido, outra forma de brincar”.

Neste sentido, Couto (2013) chama a atenção para “alguns fatores que contribuíram para a mudança da consideração da infância como a conhecemos e que, de certa forma, colaboram para a emergência de uma cultura infantil inovadora: o contato com diversas manifestações multiculturais”.

O autor ainda destaca:

a complexidade das transformações presentes no cotidiano em relação à cidade, às famílias e às formas de interação com as tecnologias móveis; o hibridismo entre tradicionais e novos modos de brincar e se divertir; o fascínio e a ludicidade com os jogos eletrônicos, as redes sociais digitais e a conectividade, entre outros (COUTO, 2017).

São fatores observados nitidamente nas comunidades indígenas, com destaque para a comunidade Ilha de Duraka, onde percebi o quanto a influência tecnológica vem se acoplando na realidade lúdica das crianças, adolescentes e jovens, colaborando para uma dinâmica cultural envolvendo as brincadeiras ocidentais oriundas de jogos *online*.

Tais relações estabelecidas entre os infantes e as diversas ferramentas tecnológicas seja no tempo ou no espaço, abre um leque dentro das múltiplas culturas, uma delas “cibercultura infantil”, que abrange o mundo das crianças conectadas, seus hábitos, ideias e comportamentos como sujeitos que interagem, produzem e compartilham informações na rede (COUTO, 2013).

Assim, a diversidade cultural bastante dinamizada alteraria o que antes era considerado “cultura tradicional”, onde as crianças eram passivas por somente receber a cultura, embora criassem seu próprio mundo lúdico, com informações que se agregassem ao seu desenvolvimento.

Com a tecnologia ao seu alcance, a criança passou de um ser social que só recebia a cultura, para ser protagonista que cria e divulga suas invenções tecnológicas, como jogos, canais de Youtube, *Tik Tok*, das quais, além de ser

criador passa a ser um consumidor, que constrói e divulga as novas culturas digitais.

Mergulhando nas narrativas com a Irmã Cidinha, ainda nesse contexto, diz que “ao mesmo tempo que se usa a tecnologia a nosso favor, também serve para outras coisas negativas, que são capazes de denegrir a alma inocente da criança, digo isso no sentido de exploração em diversas dimensões”.

Nas comunidades indígenas a mudança é límpida, mas o cuidado deve ser redobrado, do mesmo jeito que há plataformas confiáveis ou oficiais, existem também os *fakes* que abordam crianças, adolescentes com a finalidade de ganhar dinheiro, fama, entre outras regalias, que acabam sendo fiscados por pessoas não confiáveis e com outros interesses.

Philippe Queau, por sua vez, verifica os riscos da virtualização, visando os efeitos psicológicos criados pelo uso excessivo dos universos virtuais. Diz o autor:

A tecnologia da simulação virtual não pode senão reforçar este risco de desrealização, ao dar um caráter pseudo-concreto e pseudo-palpável a entidades imaginárias. Se não tomarmos cuidado, estas técnicas, em suma, são particularmente perigosas, já que nos seduzem, pelo funcionamento “ideal” sem privar-nos de nenhuma das ilusões sensoriais sem as quais poderíamos rapidamente nos cansar. Torna-se fácil esquecer o mundo real e refugiar-se no conforto flexível e eficaz em que esses meios de idealização nos mergulham. (QUEAU, 1996, p. 98-99).

Segundo a Irmã Cidinha, que faz parte de uma casa de apoio para crianças e adolescentes que sofreram algum tipo de violência, “a tecnologia de certo modo faz esses atores sociais se isolarem, o vínculo muitas vezes acaba sofrendo uma ruptura familiar”. Ela mergulha, com essa fala, em numa reflexão que trata da inclusão digital, de crianças e adolescentes, especialmente nos aspectos da educação, cultura, lazer e/ou profissionalismo, abrindo portas de oportunidades a eles.

De acordo com Negroponte (1995), existe uma mentalidade descentralizadora crescendo na sociedade, trazida pelos sujeitos do mundo digital, que fazem parte de uma nova geração ativa, livre de muitos dos antigos preconceitos, e livre tanto dos percalços infligidos pelas fronteiras geográficas, como também dos impostos pelo tempo.

Parece que todas as modificações por ora apresentadas aos indivíduos contrastam com a ótica da realidade vivida nas comunidades indígenas, ressaltando que todos necessitam de uma educação tecnológica de responsabilidade mútua pelos agentes usuários desse novo cenário totalmente digital.

B) Isolamento Virtual e a Conectividade Global

Embora as crianças em Duraka tenham mais acesso ao mundo externo por meio da internet, existe o risco de isolamento dentro da própria comunidade. Ao passar muito tempo online, podem perder o contato com as práticas sociais que envolvem a comunidade e a família.

Lévy (1996, p.17) afirma que "a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado, por sua vez, de *virtus*, força, potência. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal", ou seja, é algo que não existe na forma física, mas percebido aos olhos de todos.

Durante as rodas de diálogos com alguns moradores da comunidade de Duraka, percebi o quanto a questão do controle social tem causado uma inquietação nos moradores. Esse relacionamento é feito justamente por ser algo duvidoso, sem segurança de saber quem está por trás desse mundo virtual.

Porém, o processo de colonização⁶ vem ao encontro da realidade atual que a humanidade perpassa com a globalização. A velocidade pela qual a tecnologia vem se transformando e transformando a vida do povo das comunidades.

A facilidade que a prática da exibição tecnológica vem apresentando no cotidiano das comunidades digitais acaba atrelando a compreensão das redes no contexto dos processos psicológicos e sociológicos que basicamente são a composição do Eu e sua representação no meio onde se encontra.

⁶O colonialismo denota uma relação política e econômica, na qual a soberania de um povo reside no poder de outro povo ou nação, o que constitui a tal nação em um império. Diferente dessa ideia, a colonialidade, se refere a um padrão de poder que emergiu como resultado do colonialismo moderno, mas que em vez de estar limitado a uma relação formal de poder entre dois povos ou nações, mas bem se refere a forma como o trabalho, o conhecimento, a autoridade e as relações intersubjetivas se articulam entre si, através do mercado capitalista mundial e a ideia de raça. Assim, ainda que o colonialismo preceda a colonialidade, a colonialidade sobrevive ao colonialismo. Ela se mantém viva em manuais de pesquisa, no critério para um bom trabalho acadêmico, na cultura, no senso comum, na autoimagem dos povos, nas aspirações dos sujeitos, e em tantos outros aspectos da nossa experiência moderna. Nesse sentido, respiramos colonialidade na modernidade cotidianamente. (MALDONADO-TORRES, 2004:131)

Compreender como a criação de plataformas e aplicativos digitais influencia no comportamento e na atitude da criança e/ou adolescente, de que forma isso pode comprometer sua interação com os outros. Entretanto, não é fácil se deparar com isso, mas é a realidade atual.

Porém, o que se observa é a grande adesão, principalmente por parte das crianças, adolescentes e jovens que buscam se adentrar cada vez mais nesses espaços digitais, sejam eles *chats*, *facebook*, *games* ou outros, onde podem adotar identidades fictícias, ou criadas por outras pessoas.

Entretanto, toda essa configuração tecnológica abrange um certo desconforto social, além do isolamento desse grupo de livre e fácil acesso ao mundo cheio de informações, estando sujeitos ao afastamento do âmbito familiar, escolar, dentre outros locais de socialização.

Nos orbes ilusórias como afirma Turkle (1997) pode-se inventar personagens com performances idênticas ou similares, na “vida *off-line*”. Mantendo um desempenho de acordo com essa personagem. Contudo, a autora faz uma ressalva em relação a esta cultura, que nos permite refletir na nossa própria identidade, sendo fluida, múltipla e complexa.

Essa relação é notória no momento de interação nos jogos virtuais. Esses atores sociais talvez não estejam totalmente isolados no espaço digital, mas, interagem virtualmente com novos participantes das diversas plataformas existentes neste universo de informações e comunicações.

Entramos, pois, nessa abordagem dicotômica da passagem de canalização para interculturalidade, muito bem abordado pela irmã Cidinha “Por que não deixar a criança ou adolescente se aventurar, por que não permitir este acesso? São tantas indagações que freiam esse processo de acompanhamento evolutivo que os atores sociais possuem”, pois as habilidades que elas possuem facilitam sua rotina.

As próprias crianças acabam tendo essa responsabilidade em manusear certos aparelhos, acessar certas plataformas ou redes sociais, onde se tornam vulneráveis ao anseio dos maus fatores virtuais, causando certo constrangimento, que aumenta o risco de isolamento.

Tal isolamento se tornou uma grande e vasta preocupação no município de São Gabriel da Cachoeira, por parte de órgãos públicos, pois em meados dos anos de 2000 até atualmente, ocorreram muitos suicídios, a maioria na faixa

etária de crianças e adolescentes, criando grupos que pudessem ajudar as que sobreviveram durante os episódios. Apesar de haver o CREAS – Centro de Referência Especializado de Assistência Social, que tenta ajudar na medida do possível. Até o momento, não foi criado nenhum centro de apoio em relação a esses acontecimentos.

A Irmã Cidinha relata ainda que: “não podemos ficar presos numa ilha, literalmente, devemos buscar o entrelaçamento com os conhecimentos tradicionais e/ou ocidentais, pois a interculturalidade é de fato uma troca de conhecimentos”.

Segundo a irmã Cidinha: “Estamos sujeitos a diferentes panoramas virtuais, mas isso não significa que estamos totalmente isolados do mundo real, sabemos sim, da responsabilidade que temos enquanto ser social das vantagens e desvantagens que o mundo globalizado nos oferece”.

Nesse contexto, entre as falas da irmã Cidinha sobre a grande descoberta em torno do acesso à internet, as ferramentas digitais e tudo o que a tecnologia pode ofertar, podemos dizer que, todo esse conhecimento adquirido devido a essa troca de conhecimento enriquece bastante, mostra o quanto devem ser as concepções diante dos desafios contemporâneos.

Sendo assim, podemos dizer que o mundo virtual não é habitável, mas pode ser vivenciado, somado a novas experiências, permitindo adquirir novos elementos e conceitos com óticas diferenciadas, porém similares ao lúdico dependendo do seu usuário.

Do mesmo modo que ocorrem os desafios que abrangem os atores sociais que nascem conectados, existem também, junto a eles, uma rede de colaboração dentro dessa nova geração carregada de habilidades, informações e facilidades que se aprimoram conforme as suas necessidades. Essa nova geração busca por melhoria nas plataformas digitais, cria ambientes virtuais que facilitem seus acessos à melhoria dentro do seu mundo virtual.

C) Influências de Modelos Culturais Externos

A era virtual também traz consigo influências externas, expondo as crianças a modelos culturais e globais que podem competir com as tradições locais. Isso gera um conflito entre os valores tradicionais de Duraka e a cultura consumista e global promovida pelos jogos e aplicativos.

O cenário atual tem proporcionado um destaque ao protagonismo tecnológico na vida dos infanto-juvenis, principalmente no que diz respeito à linguagem, em especial no que tange à cultura de socialização, seja ela virtual ou presencial.

Com base nos estudos de Menezes, nos quais se verifica como os jovens se posicionam frente às possibilidades de encontro/contato em tempos de globalização, observamos que:

vivendo em um cenário cultural marcado cada vez mais pela incerteza, mobilidade, transitoriedade, que exige abertura para mudanças, os adolescentes são afetados por linguagens cada vez mais temporárias e provisórias com as quais se identificam e mandam sinais de reconhecimento para os outros, seja pelo estilo de roupas, gêneros musicais ou participação em grupos. É essa dinâmica de identificação e reconhecimento em intenso movimento nesse seguimento que os faz sensíveis ao contexto cultural contemporâneo e às suas possibilidades de sociabilidade. (MENEZES, 2005, p. 245).

Sendo assim, muitos grupos de jovens que possuem afinidades entre si, acabam se tornando menos tolerantes e respeitosos com outros que não fazem parte de seu ciclo social, porém com modos de conviver da melhor forma possível entre eles.

Este panorama a que se refere é um panorama pertencente a essa nova geração, definida por Don Tapscott como “Geração Net” ou *N-Gen* (Tapscott, 1999, p.1) ou ainda Geração Digital. A gênese retratada por Tapscott são os atores sociais nascidos do início da década de 80 ao final da década de 90, uma geração distinta, principalmente os americanos, que desfrutam de diversas ferramentas interativas como computadores, aparelhos celulares, e *smartphones*.

Segundo o teórico Tapscott (1999), os “atores sociais da contemporaneidade estão sujeitos a diversas características específicas geradas a partir da completa inserção e exposição às tecnologias digitais, ou seja, são sobretudo de uma determinada classe que tem poder de ditar os modelos de identificação”.

Como a cultura é dinâmica em todos os lugares, de todas as formas, nas comunidades não é diferente, sendo assim, em diversas dimensões e aspectos. Um exemplo de moldes externos na vida dos povos originários é a criação da

rádio *Waurif*⁷ com altos papos voltados para o público infantojuvenil, com programas dedicados aos jovens, informações sobre a realidade política, lutas em prol de melhoria para a população, educação, e cultura entre outros.

Segundo a Irmã Cidinha, “as ferramentas digitais possuem os dois lados da moeda, um onde os autores sociais estão sujeitos aos aliciadores virtuais, ao mesmo tempo que se torna uma aliada ao campo de denúncias sobre esta mesma questão de aliciadores virtuais”.

Trago ainda neste mesmo contexto a facilidade com que a tecnologia se tem estabelecido na vida comunitária, conforme a irmã Cidinha nos diz: “a tecnologia, a internet e os aparelhos digitais ajudam bastante os alunos que são nossos jovens e adolescentes de hoje na construção de sua cultura, quando estudam fora do estado, e precisam compreender sua cultura adormecida”.

Outro exemplo colocado por ela neste diálogo foi que: “um dos filhos de uma família conhecida dela está estudando em Campinas em São Paulo, onde ele precisou descrever os métodos da tinta específica na utilização das artes da pintura corporal, e a família descreveu todo processo pelo celular”.

Transcrevo ainda uma das inúmeras experiências da irmã Cidinha com o povo Bororo do Mato Grosso, em que um indígena filmava uma cena da realidade deles, e o povo, por sua vez, não aceitou que ele se utilizasse daquela ferramenta para registrar o ritual, que isso não faz parte de suas culturas.

O rapaz, por sua vez, lhes disse: eu posso usar roupas diferentes, calçar um tênis, utilizar coisas que não fazem parte da nossa cultura, posso ver o mundo, sentir o mundo, não importa o que eu faça, isso não significa que deixei de ser um bororo.

Isso significa que, não importa por quantas mudanças os indígenas terão que passar, ou seja, mudando muitas coisas que fazíamos antes, o que nós éramos antes, a criança jamais vai deixar de ser quem ela realmente foi, os seus costumes, suas crenças e seus ritos continuarão na sua vida, pois é a sua essência.

Esperançar nos coloca em ação, tecer conexão de vida, em novos processos da educação, novas conexões culturais, tecer fios de resistência, utilizar esses meios tecnológicos para continuar existindo, não importa de qual

⁷Nome indígena na língua nheengatu que significa encontros de pessoas para uma roda de diálogo e informações.

eixo esta iniciativa parta, seja dos pobres, negros, mulheres e/ou migrantes, a resistência será símbolo de luta pela sua existência.

Neste sentido, Gomes (2000, p. 93) chama a atenção para o fato de que, “entre nós, é interessante destacar a verdadeira competição que os veículos de comunicação, sobretudo a televisão, operam com o imaginário da população infantil. Enquanto objeto cultural, um real transformado a partir de uma imagem que os fabricantes de brinquedos têm da infância”.

Ao mesmo tempo em que o mercado capitalista ecoa na vida da população, seja urbana ou rural, ele insere um meio de comunicação vasto, principalmente na vida das crianças e adolescentes, ferramentas capazes de transformar o lúdico em uma mera imagem ou em um desenho animado. Mas, vale ressaltar a contribuição que o mundo real determina na vida do imaginário da criança, o quanto o meio em que ela se encontra pode fazer a diferença.

O processo de colonização dentro de nós, escrito nas discussões dos conhecimentos, nos remete a uma passagem de colonização para a interculturalidade, uma luta de resistência e de valorização dos conhecimentos, mudança de configuração, em que o diálogo se torna evidente para associar o mercado consumista, em que o capitalismo fala mais alto.

As coisas mais incríveis da vida devem ser apreciadas e aproveitadas intensamente, pois suas modificações são inéditas e cada período nos transmite uma flexibilidade dualística.

2.3.1 A Dança e o Teatro no Contexto Digital para as Crianças de Duraka

A dança e o teatro, enquanto formas de expressão cultural e corporal, encontram no contexto digital novas possibilidades de envolvimento para as crianças de Duraka, permitindo que tradições e criatividade se fundem com tecnologias emergentes, ampliando os horizontes de comunicação, identidade e expressão artística.

A) A Expressão Cultural no Contexto Digital

Aplicativos digitais como o *TikTok*, com vídeos curtos e envolventes, se tornaram ferramentas poderosas para as crianças de Duraka expressarem sua criatividade. Danças tradicionais ou novas coreografias inspiradas em ritmos globais podem ser criadas e compartilhadas *online*, trazendo visibilidade à cultura indígena.

Por se tratar de plataformas digitais como ferramentas de expansão cultural, diga-se de passagem, que o dualismo tecnológico – as duas faces da tecnologia - abrange uma abordagem totalmente da vida real diante das inúmeras possibilidades de expressão, seja ela, corporal, artística ou teatral.

Todo mecanismo virtual, presente de alguma forma em nossas vidas, nos oportuniza a criar e vivenciar novas experiências, desta forma ajudando a divulgar a arte e a cultura dos povos originários, principalmente na questão de danças, ritos, crenças e tradições, das quais a globalização nos tem afetado. Cabe a todos conduzir-se, dentro das possibilidades, na face positiva deste aparato virtual que se encontra em constante transformação, nesse aspecto se que incluindo os dispositivos do IA, inteligência artificial.

De certo modo, as críticas às ferramentas digitais que abordam as diversas dimensões e aspectos culturais, nos remetem à conectividade em vários horizontes, com ramificações de diferentes crenças, culturas e tradições que só vêm agregar ao conhecimento que temos, da mesma maneira que outras pessoas podem conhecer e agregar as nossas culturas às delas.

Um dos aplicativos virtuais que mais tem sido utilizado pelos atores sociais é justamente o que contribui no seu desenvolvimento afetivo e cognitivo, como já mencionado, pois os jovens carecem de afetividade, que muitas vezes é encontrada no mundo digital, pois, mesmo não estando fisicamente próximos, estão virtualmente conectados e de alguma forma interagindo, socializando.

Nesse viés, estão os diálogos, as conversas que os educadores sociais da FOIRN, da Secretaria Municipal de Juventude, Esporte e Lazer - SEMJEL, do IFAM, organizam como eventos com a finalidade de ajudar os jovens nessa educação indígena, as abordagens tecnológicas podendo ser um caminho de divulgação da cultura, seja na dança dos povos indígenas, nos ritos de passagem, nas brincadeiras e nos jogos tradicionais, além disso, na valorização e fortalecimento da sua língua, onde se encontra a sua verdadeira identidade.

Os meios de comunicação e informação⁸ são os mecanismos de expandir e manter as culturas das diversas gerações, em diferentes regiões, passivos de

⁸A primeira Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação (CMSI), realizada em Genebra em 2003, representou um marco importante para promover a inclusão digital global. Entretanto, a exclusão de discussões específicas sobre os povos indígenas revelou uma lacuna significativa, já que suas necessidades de acesso às tecnologias de informação e comunicação (TICs) não

conhecer novas culturas que possivelmente se adentrem em seu cotidiano como um eixo na construção de novos conhecimentos.

A realidade atual vem ao encontro das narrativas de duas experiências distintas, mas, que nos levam ao mesmo entendimento. Primeiro, descrevo a existência de uma rede conectada e realizada pelos alunos da comunidade no alto Rio Negro, onde eles são os protagonistas, são eles os responsáveis por criar e manter essa plataforma.

Outro fato marcante são as diversas plataformas, *links* que existem como meio de formação, capacitação e porque não dizer uma “revolução” que se estende a uma explosão de conhecimentos que formam os professores, que abrem várias oportunidades de aprender a se conectar com os novos mecanismos de crescimento pessoal e profissional.

A oportunidade de conhecer outras culturas, seja no âmbito infantojuvenil, ou em outras fases da vida, cria uma abrangência significativa no comportamento social, afetivo, cognitivo ou cultural. Ambos são os processos representativos na vida do sujeito dentro da sociedade contemporânea.

B) Teatro Digital e a Reconstrução de Rituais

As crianças e os adolescentes utilizam a plataforma para recriar performances culturais e teatrais, adaptando-as ao formato digital. Isso pode incluir encenações de histórias tradicionais ou representações da vida comunitária, reconstruindo rituais e práticas culturais de forma moderna.

Como já descrito em outro momento, as crianças, adolescentes e jovens vêm reescrevendo uma nova maneira de ver o mundo, com um olhar mais conectado, pois são capazes de se reinventar, recriar, assim, estabelecer os seus contatos expandindo seus conhecimentos, retratados na comunidade.

Soares (2002, p. 152) define o letramento em contexto digital como “um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela”. Este feito é uma ferramenta que reconfigura os modos de expandir a cultura indígena e demais culturas pelos continentes a fora. Indicando uma nova geração de uma convivência cercada por tecnologia, uma classe social envolvida nas mídias tecnológicas diversas,

foram adequadamente contempladas, perpetuando a exclusão digital dessas comunidades, já submetidas a barreiras socioeconômicas e geográficas (Costa, 2023).

bem como em outros tantos mecanismos tecnológicos, possibilitando uma nova forma de aprender ou ver a vida.

Surge, assim, um novo ambiente em que a globalização dos mundos digitais integra a convivência dos sujeitos da sociedade. Parece indiscutível a maneira como a velocidade das transformações vem se atrelando ao desenvolvimento tecnológico, permitindo vivências de experiências inéditas.

Neste contexto está a experiência dos alunos no evento ocorrido em Campinas no Rio Xié, em que o uso da tecnologia lhes permitiu agregar ideias que se somaram na construção de um cenário na apresentação de uma lenda indígena, conhecido como “A Cunhã da Floresta e o Curupira”. Como os alunos eram apenas convidados, eles juntamente com seus professores não levaram seus artesanatos para o encontro, e tiveram que improvisar as vestimentas, os adereços, principalmente o cenário.

Diante desta arte, podemos perceber o quanto a afetividade e a parceria entre os professores e alunos deram certo. Esta parceria é fundamental, pois além de influenciar, atua como incentivo, ajuda a construir a autoestima, a percepção e a confiança dos alunos para consigo mesmo e com os seus docentes, sendo, ainda, um componente essencial na harmonia e no equilíbrio da personalidade humana.

Dentro desse mesmo patamar e com esses sentimentos aflorados, eles foram bastante criativos na montagem da arte cinematográfica com materiais retirados da natureza, as vestimentas foram feitas de folhas da palmeira de açai, da bananeira, dos bambus, entre outros, mas o resultado foi surpreendente: o teatro foi todo envolto da cultura indígena, eles utilizaram o aparelho celular para gravar e filmar o teatro, bem como registrar cada cena e o movimento de cada participante.

Na vida cotidiana, desenvolvemos nossos próprios sentimentos, encontramos várias situações diferentes que geram emoções sendo reconhecidas por meio de algumas expressões corporais. É necessária a interação social de ambos por meio das atividades e da escrita para que eles possam se envolver e compartilhar ideias, demonstrando suas potencialidades.

Sobre estas e outras questões, a irmã Cidinha disse: “A internet pode ajudar a gente a resistir, mas também podemos nos perder, mas a minha esperança é resistir, seja com ou sem internet, tecnologia, e por aí vai”. De fato,

ela tem razão, a nossa luta por resistência não pode parar, não podemos estagnar; pelo contrário, precisamos trazer a tecnologia para ser a nossa principal aliada nessa abordagem.

Entretanto, podemos observar o quanto a tecnologia tem influenciado a vida de diversas pessoas em diferentes locais do mundo inteiro, percebendo-se, ainda, o quanto a conectividade diminui essa distância, expandindo conhecimentos e agregando novas culturas.

Bem como existem oportunidades de desenvolvimento dos atores sociais no seu cotidiano através desses mecanismos que abordam o lado positivo da tecnologia, a plataforma digital possibilita avanços, principalmente no que se refere ao modo de brincar ou jogar das crianças e adolescentes.

C) Desafios e Oportunidades na Apropriação de Tecnologias

No caso do Tik Tok, é um aplicativo que oferece oportunidades de protagonismo e visibilidade cultural para as crianças de Duraka, mas também pode desviar a atenção das brincadeiras físicas e coletivas. A interação constante com o aplicativo pode gerar uma dependência das crianças em relação ao mundo virtual, distanciando-as das experiências sensoriais da vida em comunidade.

Das quais, cabe discutir o conceito de massa, e para entender como os indivíduos se socializam. Martin-Barbero (2003) enfatiza em um dos seus estudos voltados ao meio de comunicação e suas mediações. Ao fazer uma análise das obras de Marx, Tocqueville e Ortega, o autor discute o conceito de sociedade de massa:

é um fenômeno psicológico pelo qual os indivíduos, por mais diferentes que sejam seus modos de vida, suas ocupações ou seus caracteres, estão dotados de uma alma coletiva que lhes faz comportarem-se de maneira completamente distinta de como o faria cada indivíduo isoladamente (MARTIN-BARBERO, 2003, p.60).

Diante dessa conjuntura, o estudo da mídia-educação permeia o estudo dos usos sociais das tecnologias e das mediações. Fantin (2006) realiza uma pesquisa sobre mídia-educação e, primeiramente, aponta que “os sentidos culturais das sociedades contemporâneas se organizam cada vez mais a partir das mídias, que sendo parte da cultura exercem papel de grandes mediadoras

entres os sujeitos e a cultura mais ampla, modificando as interações coletivas” (FANTIN, 2006, p. 25).

Nessa abordagem, é importante lembrar o quanto a tecnologia tem contribuído para a expansão da cultura dos povos originários, o que tem sido muito bem retratado pelas atividades realizadas pelos alunos e professoras de Duraka em eventos fora da comunidade. Um dos quais permitiu uma conexão de interculturalidade entre eles.

Durante muito tempo a educação tradicional de gerações vem se transformando com a perspectiva de melhoria e inovação, moldando o protagonismo de conhecimentos formais e tradicionais em um dos aspectos desafiadores na vida cotidiana nas diversas comunidades indígenas.

Um dualismo de fases humanas em torno de constantes variações perpassa por mudanças dos saberes ancestrais de um povo, com culturas e modos de vida diferenciados de outros povos e lugares distintos. Diante desse cenário de informações, os usos e costumes tradicionais das comunidades vêm se transformando intensamente e sua convivência em seu espaço de compartilhamentos está evoluindo substancialmente.

“Para qualquer ser vivo, o espaço é vital, não apenas para a sobrevivência, mas, sobretudo, para o seu desenvolvimento. Para o ser humano, o espaço, além de ser um elemento potencialmente mensurável, é o lugar de reconhecimento de si e dos outros, porque é no espaço que ele se movimenta, realiza atividades, estabelece relações sociais” (LIMA, 1995, p. 187).

Dentro desses espaços, busca-se o entendimento para conhecer e compreender de que forma a cultura é transmitida por gerações, os saberes que envolvem todo artifício icônico da comunidade. Neste sentido, Weigel percebe que “Geertz ajuda-nos a compreender que a cultura é o grande instrumento de humanização. É o conjunto de códigos que orientam o comportamento humano e organizam o mundo” (WEIGEL, 2000, p. 41).

Dentro das comunidades, a tecnologia pode somar nas questões de educação, informação e comunicação. Ademais, muitos aplicativos digitais podem ajudar na divulgação da própria cultura dos saberes tradicionais indígenas, favorecendo o turismo sustentável, a agricultura de subsistência, auxiliando no monitoramento do clima, conservação ambiental, biodiversidade,

divulgação de documentários, mensagem de educação, saúde, política, meio ambiente etc.

Cada etapa vivenciada pela criança cria possibilidade de adaptação ao ambiente exterior, dialogando com o mundo infantil com que ela está acostumada, ou seja, tudo isso libera o acesso direto às novidades triviais no seu dia a dia.

2.4 A Visão dos Pais das Crianças sobre o Uso da Internet nas Brincadeiras de Crianças

A visão dos pais sobre o uso da internet nas brincadeiras de crianças reflete um conflito intergeracional marcado pela tensão entre tradições lúdicas do passado e as novas possibilidades digitais do presente. Enquanto os pais mais velhos, muitas vezes, valorizam as brincadeiras físicas e coletivas que marcaram sua própria infância, as crianças, assim como os pais mais jovens, encontram no ambiente digital um espaço para criatividade, interação e aprendizado. Esse embate evidencia a necessidade de diálogo entre gerações para equilibrar os benefícios da tecnologia com a preservação das interações sociais e de desenvolvimento motor e emocional proporcionados pelas brincadeiras tradicionais.

A) Conflitos entre Tradição e Modernidade ou Conflito Intergeracional

Muitos pais de crianças da comunidade Duraka, pertencentes a gerações anteriores, podem se sentir divididos entre a aceitação do uso da internet para o entretenimento e o receio de que isso esteja contribuindo para o afastamento das crianças das práticas culturais tradicionais. Alguns podem ver o uso da tecnologia como uma ameaça à transmissão de saberes ancestrais.

A diversidade por meio dos detalhes das brincadeiras proporciona a elas movimentos corporais abrangentes no período do entretenimento, ocasionando transformações significativas em suas vidas. Preti e Rodrigues (2009), afirmam que a sociedade contemporânea vem passando por inúmeras mudanças no âmbito familiar, sendo uma das causas, o uso intensivo e sem limites das tecnologias digitais.

Atualmente, a maioria das pessoas que reside na comunidade vem aceitando pouco a pouco a implantação da internet, que por sua vez causou um

certo desconforto ao observarem a mudança ocorrida no contexto social das crianças, adolescentes e jovens de Duraka.

Esse feito tem o poder de domínio nos atores sociais, como já mencionado em outro momento, pois a tecnologia abrange diversos lugares sem pedir permissão, alterando o convívio de todos. Entretanto, tais mudanças são favoráveis à comunidade, principalmente em relação à comunicação e à informação. Conforme o grupo focal de pais e avôs de crianças da comunidade, dizem que: “o mundo gira, com ele a transformação chega, a gente não pode parar o tempo, a gente precisa acompanhar, mas é muito difícil quando a gente não sabe o que tanto o celular mostra e fala para nossos filhos”.

As plataformas digitais oferecem inúmeras oportunidades com o intuito de ressignificar os processos de ensino aprendizagem, e, partindo desse pressuposto e expondo experiências, conhecimentos adquiridos dos povos indígenas, sem filtros ou estereótipos. Assim, a democracia no protagonismo digital é uma das características que conduzem à formação de laços entre indígenas, já que não é necessário ser uma “Cara conhecida” para representar um movimento social (MAGALHÃES, 2018. p. 120).

Nestes aspectos, cada invenção e criação desses mecanismos proporciona novidades que se agregam à vida dos infantes, porém não necessariamente por completo; de certo modo, como bem observado no campo, as crianças e adolescente não estão totalmente sucumbidos à tecnologia, pois, apesar das grandes proporções estabelecidas pelos aplicativos virtuais, os atores sociais ainda brincam no final da tarde de futebol de campo, vôlei, futsal e de pira também no rio quando vão tomar banho, independente do horário.

Segundo Borges (2022), “com a televisão e os computadores, muito do processamento de informação do cérebro é transferido para as telas”. Com a TV, o axioma particular é delongado para uma memória ativa grupal ao reportar em uma tela “as principais combinações sensoriais que utilizamos para criar internamente os sentidos”. Nesta ocasião, reporta-se à chegada da energia elétrica nas comunidades, pois as mudanças que aconteceram lá atrás, foram agregadas na comunidade, e quanto à internet, juntamente com suas ferramentas tecnológicas, também serão anexadas.

Nas falas deste grupo focal de pais, fui contemplada com várias narrativas em que a comunidade teve que passar por inúmeras transformações, seja dentro

de alguma família, local sagrado, perdas e ganhos de experiências adquiridos por cada um deles, principalmente nas mudanças que vêm ocorrendo desde as guerras chamadas por eles de revoluções, por incrível que pareça cada um deles narrou um acontecimento histórico, mas que elevou seus conhecimentos a ponto de compreender o que se passa hoje com a nova geração.

Diante desses fatos, percebemos a verdade entre a evolução dos povos indígenas relacionados à tecnologia que vem se desenvolvendo num constante dualismo, mas que continua persistindo no favorecimento de ambos os campos.

De acordo com Couto (2012, p. 19), “na atualidade, quando o mundo é traduzido em informação, tempo real e ciberespaço, o processo simbiótico da cultura está vinculado às tecnologias do virtual”

Dentro desta perspectiva digital, não podemos esquecer que os principais sujeitos aliados da tecnologia são os jogos e brincadeiras de crianças online, com o propósito de desenvolver os aspectos corporais no quesito cognição, físico, sociocultural nas comunidades indígenas.

O uso excessivo das tecnologias, portanto, tem gerado distanciamento entre as pessoas, ocasionando danos no convívio familiar, os filhos e pais estão conectados com o mundo virtual, próximos fisicamente, porém, distantes mentalmente. Isso não significa dizer que o uso da tecnologia seja algo tenebroso, mas, precisa ser adequado, buscando o equilíbrio entre o mundo digital e a realidade local, ainda mais em se tratando de transformações nas brincadeiras de criança.

As expectativas no momento são se adequar às inovações tecnológicas aderindo às plataformas digitais, viabilizando o acesso a diversas culturas, meios e modos diferentes de outros lugares do mundo.

Sendo assim, compreende-se e reconhece-se que as redes tecnológicas devem alcançar a todos, por se caracterizarem como uma nova morfologia social na percepção de Castells (1999, p.108), o qual diz, ainda, que a difusão da lógica das redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura”. Ou seja, existe uma interligação conectiva entre vários conjuntos associadas às necessidades de aprimoramento digital pelos indivíduos na sociedade como um todo.

Refletindo com Giddens (2012, p. 104) sobre a expansão da tecnologia de informação, houve também o alargamento e a consequente possibilidade de

comunicação e conexão entre diferentes atores sociais no mundo, provocando rupturas. Constitui-se, logo, um tema não fácil, quando se procura compreender as sociedades e culturas amazônicas, seus diferentes tipos de socializações, seus costumes, crenças e saberes.

De antemão o que percebemos é a conexão existente nesse viés de possibilidades implantadas por enquanto no âmbito de formação, informação e comunicação. Acima de tudo, os diversos *links* disponíveis para a formação de professores, de moradores de todas as fases, o importante realmente é se atentar no que é viável ao seu desenvolvimento.

Para tanto, é compreensível observar o cuidado que as pessoas mais velhas da comunidade têm em relação a essas novidades que chegam cada vez mais cedo na vida das crianças, adolescentes, jovens e adultos. Todo o repertório tecnológico cria um panorama virtual fundindo ludicidade que a própria comunidade pode aprimorar no mundo virtual, juntando o útil ao agradável, permitindo uma boa relação.

B) Preocupações com o Tempo de Tela e a Saúde

Em sua grande maioria, como em outros lugares do mundo, existe a preocupação em relação ao uso excessivo da internet, principalmente relacionados ao tempo destinado ao movimento estático em frente a uma tela dos *games*, dos *smartphones*, até mesmo da televisão.

Outro fator que tem causado uma constante preocupação não somente aos pais, mas aos médicos e a toda cadeia científica é justamente a questão de se alimentar, pois a alimentação é uma hora sagrada como dizia a minha avó. No entanto, os atores sociais não criam este hábito de alimentação saudável e correta, muito menos a questão da prática de atividades físicas alinhando-se ao bem-estar e a uma qualidade de vida melhor.

Os pais também expressam preocupação com o tempo excessivo que as crianças passam *online*, temendo que isso afete negativamente a saúde física, com a falta de atividades ao ar livre, e mental, com o isolamento social. Eles se preocupam com as consequências de uma vida sedentária e das pressões que as redes sociais podem exercer sobre seus filhos.

Uma coisa que chamou a atenção foi justamente, observar o oposto do pensamento dos pais, pois, apesar de as crianças, os adolescentes e os jovens passarem bastante tempo próximas à antena *Starlink* da comunidade, o tipo

físico deles é bastante compatível à idade e ao comportamento dos grupos que se formam ao redor da antena.

Como já abordado em momentos distintos do trabalho, esses atores sociais ainda continuam realizando algumas brincadeiras que são mais lembradas por eles, como a pira, que é uma espécie de pega-pega, a queimada, apostas de apneia, canoagem, estas atividades são feitas todas no rio, algumas em solo, porém numa intensidade menor, onde jamais pararam ou esqueceram de sua rotina.

Tudo isso foi observado no período em campo para a pesquisa e que foi marcado por atividades de cunho exploratório. Esta fase pode ser dividida em duas etapas. A primeira consistiu nas observações de campo realizadas no âmbito do diálogo de que resultou a produção de alguns artigos sobre o brincar em comunidades indígenas, marcadas por pertencimentos sociais distintos.

A segunda se deu no contexto de uma palestra sobre conflitos de geração, que realizei para os professores, os alunos da rede estadual e os moradores da comunidade da Ilha de Duraka. Ao longo da minha estada na comunidade, pude ouvir depoimentos significativos sobre os conflitos que circundam a geração atual com as antigas, em relação à experiência lúdica infantil em Duraka, e componho, a partir disso, uma contextualização inicial do campo a ser investigado que abrange a questão da implantação da internet e suas tecnologias na vida que atinge os atores sociais.

Diante desses feitos, elas acentuaram minha percepção quanto à precisão de escolha das ocorrências, consideradas operações prévias “interdependentes, associando-se e influenciando-se mutuamente” (FLORESTAN FERNANDES, 1959, pg.16).

As proposições iniciais, ao definir problemas científicos dos projetos de pesquisa, determinam quais são os aspectos da realidade a serem observados pelo sujeito-investigador e como deverão cair sob seu campo de observação. Isso significa que certos elementos subjetivos, essenciais para a organização da experiência do sujeito-investigador, são dados de antemão e orientam suas atividades cognitivas de caráter exploratório. Todavia, esses elementos subjetivos não se refletem na determinação do conteúdo da experiência, a não ser em um sentido dinâmico, mas neutro: o de colocar o sujeito-investigador em posições favoráveis à percepção, direta ou indireta, de ocorrências ou de processos que precisam ser registrados e reconstruídos (FLORESTAN FERNANDES, 1959, p. 17)

Por estas e por outras indagações foi que a pesquisa se adentrou de vez no campo, para compreender de fato o que ocorre neste contexto que envolve a conectividade e a tradição, principalmente no que se remete às brincadeiras de criança que são influenciadas pela nova tecnologia, plataformas e aplicativos digitais.

A fase primordial da pesquisa foi marcada por duas etapas exploratórias, os principais elos determinantes que apresentaram o objeto de estudo. Entre elas o dualismo existente na quantidade significativa das brincadeiras que ainda fazem parte do cotidiano da criança na realidade sociocultural distinta, e a dependência de alguns mecanismos eletrônicos que interferem nas brincadeiras infantis em relação aos aspectos estruturais da organização comunitária na percepção dos moradores mais velhos de Duraka.

Isso não significa que a pesquisa esteja direcionada à abordagem quantitativa, mas sim qualitativa, que frisa a ótica dos diálogos, questionários semiestruturados, observação participante e grupo focal, que se aprofundam nas conversas com os atores sociais, que abrangem uma comunidade bastante sucinta no que diz respeito ao seus e à comunidade em geral.

Por isso, tornou-se tão substancial o levantamento realizado por meio do diálogo, por meio do qual o caminho a ser tecido pela observação participante envolvendo a rotina do cotidiano das pessoas que residem na comunidade que não é regra, mas sim exceção por alguns. Relacionando o olhar diversificado nas brincadeiras infantis, ao mesmo tempo em há o manejo de aparelhos tecnológicos que envolvem jogos *online* que geram incidentes conflituosos nesse contexto.

As apropriações criativas de modelos adultos, feitas pelas crianças durante suas experiências lúdicas, dependem de um aproveitamento do tempo e do espaço capaz de lhes oferecer minimamente as condições para uma monitoração reflexiva da ação (GIDDENS, 2003). No que diz respeito ao que muitos pais avaliam como “sendo o melhor para suas crianças”, o contato direto com a natureza que as brincadeiras na comunidade proporcionam em bem-estar e qualidade de vida, e não apenas o sedentarismo visado pela ótica relacionada aos aparelhos tecnológicos implantados porventura na comunidade de Duraka.

Até certo ponto, essas observações em relação às brincadeiras lúdicas relacionadas à preocupação com o tempo cedido às telas, manipulam conteúdos

de significação social, enriquecem padrões de conduta, questionam valores. Este campo de existência na cultura infantil de aprendizagens depende de uma certa autonomia adquirida pelos infantes para gerenciarem suas ações lúdicas e disponibilizarem, através delas, os conhecimentos compartilhados num processo significativo de socialização, criando-se, assim, uma educação da criança pela criança através dos elementos da cultura infantil (FLORESTAN FERNANDES, 2004).

C) A Possibilidade da Visão Positiva da Internet para as Crianças e Jovens

Alguns pais, mais novos, por outro lado, reconhecem as oportunidades que a internet pode trazer para a educação de suas crianças. Eles consideram o uso da tecnologia como uma forma de conectar as crianças a novas ideias, como ferramentas educacionais e até mesmo como forma de aprendizado intercultural, desde que haja uma mediação cuidadosa entre o digital e o tradicional.

A consequência das tecnologias de informação e comunicação - TICs nas comunidades indígenas pode ser considerada a partir de dois eixos principais: de uma vertente elas podem simular um alcance negativo, ao trazer programas, pautas ou valores não adequados às culturas indígenas; por outro lado, as tecnologias da comunicação podem ser uma ferramenta favorável na criação de conteúdos, sendo um acesso de divulgação e recuperação do conhecimento da própria comunidade.

Como nos recomendam Valadares, Braga e Barbin (2005, p. 2) em um artigo sobre a recuperação das línguas indígenas da Amazônia no Brasil:

Quando as TICs, introduzidas em qualquer comunidade, seja ela indígena ou não indígena, traz consigo a mídia, a cultura popular e no caso das comunidades indígenas, a língua majoritária. Ela ainda causa impactos nas tradições locais ao mesmo tempo em que afeta a estabilidade sociocultural anteriormente existente. Por outro lado, paradoxalmente, as TICs oferecem a essas populações, novos formatos que podem ser utilizados para a preservação, promoção e fortalecimento de suas línguas e culturas. (VALADARES, BRAGA E BARBIN 2005, p. 2).

Sendo assim, o contorno digital transcende clássicos registros indígenas, cujo alicerce é a memória oral, colaborando para a valorização de línguas, saberes e conhecimentos, que só atualmente estão sendo reconsiderados e

readquiridos pela ciência oficial, porém também percorrendo sérias precipitações da biopirataria, em face do que os indígenas estão em alerta.

Neste apontamento a “nova literatura indígena” está tentando suprir a circunstância passada, como Churchill (1992, p. 38) indicou, o “objetivo desta literatura relacionada aos indígenas foi criá-los [...] a partir de um escasso mínimo dos fatos necessários para outorgar à ficção resultante em um elo de veracidade”. Pois, atualmente, a luta do povo indígena é justamente pela introdução da literatura, língua materna e conhecimentos tradicionais dentro do currículo escolar, para que as novas gerações possam usufruir deste contexto futuramente.

Neste processo pela inserção de valores e culturas na busca por equilibrar este dualismo de conhecimentos, cabe debater e discutir a formação de professores no sentido destacado por Freire (1996 [2015], p. 25) “Quem forma se forma e reforma ao formar” nos remete a analisar que os professores e demais trabalhadores se formam, mediante as normas processuais engrenadas na sociedade.

Isso não significa dizer que seja necessariamente no espaço escolar, que vão vivenciar esses processos, apropriando-se, por opção, os conceitos que incorporam às suas práticas. Essa formação sugere uma perspectiva que se configura a partir das escolhas feitas no convívio com o outro.

Em suma, a utilização de uma antena Starlink em uma comunidade indígena representa uma inovação transformadora, ao oferecer acesso à educação digital e inclusão dessas comunidades remotas na rede global de conhecimento. A conexão proporcionada por essa tecnologia tem o potencial de transformar a educação, reduzir desigualdades sociais e abrir novas oportunidades de desenvolvimento para crianças e adolescentes. Contudo, é indispensável que questões financeiras, logísticas e de manutenção sejam cuidadosamente endereçadas, de forma a garantir a sustentabilidade e a eficácia desse recurso tecnológico a longo prazo.

Paralelamente, destaca-se a urgência na criação de políticas públicas e sociais que promovam não apenas o acesso à tecnologia, mas também a valorização e a disseminação da cultura indígena por meio de ferramentas digitais. Essa integração deve ser pautada pelo respeito às práticas culturais tradicionais, reafirmando o protagonismo dos povos autóctones na preservação

de suas identidades e na expansão de sua cultura para além das fronteiras de suas comunidades.

Este capítulo enfatizou, ainda, a importância de equilibrar o uso de tecnologias digitais com a preservação das práticas culturais e do convívio comunitário. Esse equilíbrio é essencial, especialmente para crianças e adolescentes, que devem ser incentivados a interagir tanto com o ambiente natural, os rituais e brincadeiras tradicionais, quanto com o mundo digital. A proposta, portanto, é harmonizar as transformações trazidas pela internet, aplicativos e jogos digitais com as práticas culturais e sociais das comunidades, adaptando o tempo e os conceitos digitais ao cotidiano coletivo.

Por fim, é preciso reconhecer que a relação entre linguagem, cibercultura e as práticas comunitárias é complexa. Os dispositivos tecnológicos exercem influência direta nas práticas culturais e de comunicação, configurando novas formas de interação e aprendizagem. Nesse sentido, torna-se indispensável aprofundar as pesquisas sobre os impactos dessas mudanças, buscando uma coexistência que valorize tanto a riqueza das tradições quanto a contribuição da modernidade tecnológica.

Esse equilíbrio permitirá que as comunidades indígenas preservem seus conhecimentos e identidades, ao mesmo tempo em que se beneficiem das possibilidades oferecidas pela era digital.

CAPÍTULO III – O MUNDO VIRTUAL NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA

“Tudo o que não temos ao nascer e de que precisamos quando grandes nos é dado pela educação”

Rousseau

Neste capítulo vamos compreender de que modo as manifestações socioculturais influenciam direta e indiretamente na vida dos atores sociais, mesmo que de relance, pois a cultura de todos os moldes é bastante dinâmica e em um tempo de mudanças constantes. Os povos indígenas do Rio Negro são reconhecidos nacional e internacionalmente como um dos protagonistas com grande atuação nos múltiplos aspectos das suas vidas socioculturais.

Nesse processo de ressignificação da dualidade nas brincadeiras ancestrais na era digital e dos impactos do uso da internet, incluindo plataformas como Tik Tok na sociabilidade e educação das crianças da Ilha de Duraka, percebe-se a importância da reconstrução da compreensão em entender como a tecnologia e o mundo virtual transformam brincadeiras tradicionais em novas formas de expressão cultural e educacional.

3.1 – A Percepção das Professoras das Escolas Indígenas sobre a Tecnologia Digital

A ótica de renovação na atualidade traz consigo uma dinâmica que envolve desafios nesse novo cenário cheio de mecanismos tecnológicos digitais, principalmente após a pandemia mundial, em que a maioria, se não todos os professores em diversos lugares, principalmente da “cabeça do cachorro”, tiveram que se reinventar, ou melhor, aprender a lidar com o novo, e a manusear ferramentas com receio, porém carregados de informações e meios de comunicação.

A) Adaptação ao Currículo Diferenciado na Educação Escolar Indígena e a Capacitação Tecnológica

Dentro desse viés curricular diferenciado identificamos um trabalho árduo e minucioso, que requer muita luta ao inserir cultura dentro dos conhecimentos ocidentais, no que a compilação nem sempre é bem recebida em ambos os eixos temáticos.

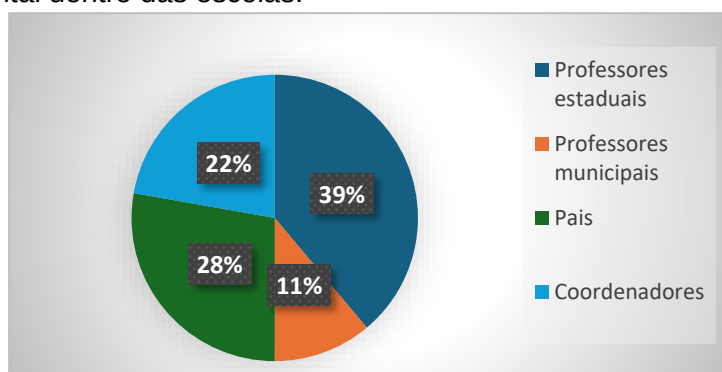
Segundo Bittencourt (2003), certas disciplinas no currículo, opcionais ou obrigatórias, reconhecidamente legitimadas pela escola, estão ligadas não somente a questões didáticas, mas se relacionam com o significado político que esses saberes desempenham em uma determinada conjuntura educacional,

Estado, deputados e partidos políticos, associações docentes, professores e alunos, entre outros, são agentes que integram a constituição das disciplinas escolares, por intermédio de suas ações, delimitam sua legitimidade e seu poder (BITTENCOURT, 2003, p.10).

Diante desses detalhes relacionados às políticas curriculares educacionais, existe uma luta travada entre as políticas públicas e os povos originários, na realidade este duelo volta-se à inclusão dos conhecimentos indígenas dentro das salas de aula.

Entretanto, podemos acompanhar por meio do gráfico abaixo, os resultados da pesquisa, as divergências entre quem apoia os conhecimentos tradicionais em sala de aula, agregando o suporte da tecnologia/internet como uma das ferramentas essenciais para aprimorar os conhecimentos tradicionais aos conhecimentos educacionais. Já os que não concordam com esses conhecimentos, pelo contrário, acreditam que apenas se retrocede nesse ensinamento do que é conhecido pelo povo ocidental.

Gráfico 1: Quantidade de pessoas que apoiam o ensino cultural juntamente com o ensino ocidental dentro das escolas.



Fonte: Rosiane Henrique

O conhecimento do conteúdo específico está relacionado com o conteúdo a ser ensinado, e está ligado a determinada área de atuação, incluindo conceitos e bases epistemológicas (SHULMAN, 2005).

Realizou-se uma amostragem partindo de 15 (quinze) pessoas entre coordenadores, gestores, professores e pais de alunos. Em 39% os professores estaduais apoiam e aderem aos ensinamentos tradicionais indígenas dentro do

ambiente escolar, e 11% representam os professores municipais que se propuseram a trabalhar com atividades teóricas, envolvendo textos, contos, vídeos e demais materiais didáticos como base para o ensino tradicional. Já 28% representam a porcentagem dos pais que aderem ao conhecimento tradicional como forma de ensinar e repassar os saberes tradicionais aos seus filhos e uma pequena parcela de 22% concebe a participação dos coordenadores dentro da pesquisa, em que suas opiniões sobre o ensino e aprendizagem refletem-se nesta dualidade, pelo que se faz necessário trabalhar os dois ensinamentos em que se preza a cultura tradicional envolvendo-se dentro da cultura ocidental.

Segundo Shulman (2005), o conhecimento curricular corresponde à compreensão dos programas, do currículo, sua organização e os meios de que dispõe para isso, o que inclui o conhecimento dos recursos disponíveis para estruturar e desenvolver um determinado conteúdo para o ensino tanto tradicional quanto ocidental.

A configuração do gráfico acima nos remete a um cenário de extrema curiosidade em busca da compreensão pelo currículo escolar indígena, cujo diálogo com o senhor Melvino ressalta que: “há uma certa resistência pela própria população indígena em estudar a sua cultura, porque acham que isso é um retrocesso dentro dos aprendizados escolares”. Com isso, as línguas maternas são usadas apenas para compreender o que a cultura ocidental aborda, ou seja, um meio de entender as informações.

Esse grupo pertencente ao gráfico menciona a quantidade em porcentagens dos professores que concordam e reafirmam a importância de inserir os conhecimentos tradicionais por meio das novas ferramentas tecnológicas, ou seja, unir o útil ao agradável, até porque a tecnologia pode influenciar esses novos currículos, com conteúdo e temáticas muito interessantes de se trabalhar nas salas de aula.

Luciano & Tuxá (2010) salientam que a execução da política de Educação Escolar Indígena está direcionada por diretrizes que devem ser cumpridas. Porém, destaca como preponderante na gestão em EEI,

A inoperância dos agentes governamentais para com a Educação Escolar Indígena, marcada pelo despreparo técnico, pelo pouco reconhecimento da especificidade indígena, pela ineficiência e pela ausência de vontade política, exige que providências sejam tomadas para superar os entraves e os bloqueios nessa inoperância do gerenciamento das políticas

públicas de Educação Escolar Indígena, fazendo valer as conquistas postas na legislação (LUCIANO & TUXÁ, 2010, p.56).

O que podemos observar com isso é que o Estado e seus governos são orientados a pensar numa política educacional a partir dos princípios da igualdade social, da diversidade cultural, da especificidade multiétnica, do bilinguismo e da interculturalidade. Porém, isso não acontece, pois nem todas as orientações são seguidas pelas instituições educacionais.

Sem contar as dificuldades encontradas em diversos aspectos, uma delas é justamente a falta de apoio e de incentivo, pois o que se percebe é a falta de comunicação entre essas instituições que têm a responsabilidade em ajudar.

B) Desafios de Infraestrutura em São Gabriel da Cachoeira

Para que as mudanças sejam realmente concretizadas, é necessária uma parceria concreta principalmente na construção de bases sólidas quanto à educação escolar indígena. Destacamos a importância dos trabalhos produzidos por indígenas, pois são eles os verdadeiros conhecedores de seus desafios pelos quais enfrentam todos os dias essa temática midiática *versus* conhecimentos tradicionais. Envolvendo a dualidade geracional em diversos aspectos socioculturais.

Um exemplo bastante nítido sobre a problemática que envolve a educação escolar indígena foi observado no encontro ocorrido em 2024 na Casa do Saber – FOIRN em que uma pequena parte dos professores concordava com esse trabalho que envolve tradição e conectividade, mesmo sabendo das dificuldades existentes diante deste modelo ocidental, em que foram discutidos assuntos relevantes a respeito desta modalidade, com várias instituições, com a presença da representante do MEC, momento de expor as demandas da escola e de seus denominadores comuns existente em cada localidade do Rio Negro.

Na ocasião, verificou-se a falta de estrutura, escolas inadequadas, falta de professores específicos e diversos, sendo que a grande maioria dos presentes narrava o quanto precisa se adaptar com o pouco que existia. Além disso, a cobrança por melhoria na qualidade de ensino e aprendizagem dos alunos por parte das entidades só aumenta, a falta de humanidade para com os professores enfermos, ou seja, falta de apoio, torna-se um verdadeiro colapso dentro dos ensinamentos escolares, fala bastante entoadada justamente em relação a essas mudanças e como trabalhar nessa era digital dentro do contexto

escolar se a maioria dos professores não possuem capacitação para isso, se quem deveria ensinar uma nova diretriz de educação tecnológica não sabe manusear.

Além dessa falta de formação e capacitação dos docentes, um grande desafio nas escolas atuais, é a infraestrutura tecnológica. Miranda (2021) destaca que “muitas escolas não possuem os recursos tecnológicos necessários, como computadores, *tablets* e acesso à internet de qualidade, o que limita o uso das tecnologias digitais no ambiente educacional” (MIRANDA, p.17, 2021).

Toda essa falta de infraestrutura adequada que impede que as crianças, adolescentes e jovens usufruam de oportunidades de ensino e aprendizagem corretos e eficazes na Ilha de Duraka, assim como em outras comunidades indígenas.

O eco mais relevante não é apenas a falta de infraestrutura, porém, do próprio interesse pelos professores em buscar novas metodologias de ensino, mas a garantia por equipamentos modernos, a estrutura e o apoio incondicional em diversos ramos, o que é necessário para que, de fato, a educação escolar indígena se sobressaia aos olhos do mundo.

Porém nem tudo são faltas ou necessidades. Pelo contrário, um exemplo bastante recorrente, que se percebe no Brasil, foi a criação de iniciativas como o Centro de Inclusão Digital Indígena (CIDI), que ajudou a oferecer equipamentos e treinamento para comunidades indígenas, embora dificuldades relacionadas à infraestrutura e à sustentabilidade energética ainda sejam grandes desafios para a plena inclusão digital dessas comunidades, especialmente em regiões remotas da Amazônia e outras áreas isoladas (Costa, 2023).

Podemos comparar o estudo de Ludmila Cavalcante numa pesquisa relacionada à educação do campo no Brasil, justamente a educação escolar indígena que ocorre atualmente e que tem sido objeto de diversas políticas públicas ao longo dos anos, visando atender às necessidades específicas das populações rurais e indígenas. Essas políticas buscam promover a inclusão social e melhorar a qualidade do ensino nas áreas rurais, indígenas e quilombolas, reconhecendo a importância da educação como um direito fundamental e um fator de desenvolvimento local.

Diante dessas análises das políticas públicas atuais, surgem diligências expressivas para aperfeiçoar a educação que se estende ao território rural, indígena, quilombola e outros. A importância das ações concretas de políticas públicas que visam minimizar barreiras logísticas enfrentadas pelos estudantes do campo, é observada também nas aldeias e comunidades indígenas do Rio Negro.

Em partes existe a possibilidade de capacitação e aperfeiçoamento restrito a professores, porém o que ocorre é a falta de esforço de ambas as partes para uma efetivação de cursos e capacitações, alguns professores por terem dificuldades em acessar ou manusear as ferramentas tecnológicas, outros por não possuírem aparelhos adequados e alguns por irresponsabilidade, não ligando para essa necessidade de aprimoramento digital.

Com a falta desses subsídios, as políticas acabam por ter um alcance restrito e uma eficácia limitada. Além disso, Freitas (2011, p. 46) aponta que “a formação contínua dos professores é um dos pilares para a implementação eficaz das políticas públicas na educação do campo”. É essencial a formação de docentes para que eles possam adaptar as políticas às realidades locais e aplicar práticas pedagógicas que sejam relevantes para os discentes.

A maioria das capacitações são encontradas em sites e *links* proporcionados aos docentes, cabendo a eles pesquisarem e se apropriarem do que vai contribuir para o seu crescimento pessoal e profissional.

O estado juntamente com o município e ONGs expandiram as antenas Starlink em diversas comunidades indígenas por meio de projetos, com a finalidade de diminuir a distância geográfica, dando acesso imediato às informações e comunicações.

Desse modo, Loureiro e Marchi (2021) afirmam que essa ‘era digital’ não faz parte da grande maioria de pesquisadores, docentes e/ou pais, pois é um fenômeno social novo na vida de muitos nativos digitais que nasceram em período anterior ao tempo tecnológico em que a sociedade atualmente se encontra.

Desde modo, para auxiliar a compreensão da realidade que perpassa a educação escolar indígena, é imprescindível entender alguns pontos concretos em que divergem opiniões da realidade vivida em comunidades.

C) Os dois lados de uma moeda

Para uma melhor compreensão desse dilema, precisamos entender as dualidades vigentes nos comportamentos e atitudes observados durante o campo, estabelecendo vínculos em diversas linhas do tempo e das transformações socioculturais.

A grande maioria dos conflitos intergeracionais surge dos temas atualizados, como, por exemplo, a chegada da Starlink/internet na comunidade de Duraka, que trouxe consigo novas oportunidades, novos elos de informação e comunicação, novos desafios, mas também a desconfiança, a insegurança.

O que percebemos é que o trabalho em conjunto entre as pessoas que residem em Duraka em parceria com outras instituições busca realizar a compreensão e a expansão ligadas à cultura, em especial à língua materna, aos seus costumes, crenças, ritos, danças e outros.

São inúmeros os desafios conflitantes, porém é necessário que se faça uma avaliação sobre tudo o que pode estar sendo ocasionado por este meio de interligação dos povos originários em especial na vida das brincadeiras de crianças, adolescentes e jovens na comunidade de Duraka.

Pinheiro (2007, p. 29) acrescenta que “a colaboração com a comunidade é essencial para a eficácia das práticas avaliativas, pois permite uma melhor compreensão das necessidades e expectativas dos alunos”. Diante dessas observações podemos compreender que a participação no processo de avaliar o contexto em que os autores sociais se encontram torna-se importante para colaborar com um maior engajamento e relevância das práticas educativas.

Devido a essas indagações, é instigante demonstrar por meio de tabelas, os principais resultados, entre o dualismo sobre educação, internet, brincadeiras, jogos, danças, ritos, cultura em geral que envolve diversos atores sociais e diferentes épocas.

C.1) Oportunidades de Ensino Intercultural

A tecnologia é vista pelas professoras como uma ponte para expandir as possibilidades de ensino, permitindo que as crianças indígenas se conectem com o mundo exterior sem deixar de lado suas raízes culturais. Os docentes enxergam a possibilidade de criar materiais didáticos digitais que incluem narrativas e conhecimentos tradicionais em formatos modernos, como vídeos, *podcasts* e jogos.

A maioria dos docentes destaca, atualmente, os debates relacionados à tecnologia digital dentro da educação escolar e nos costumes tradicionais indígenas. Esses aparatos tecnológicos juntam uma extensa variedade de ferramentas, como plataformas educacionais até aplicativos interativos, com a finalidade de melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

O crescente interesse nessas práticas pedagógicas que envolve tecnologia se interliga às atividades pedagógicas, para aperfeiçoar o ensino moderno e tradicional, engajando os alunos de maneiras inovadoras aos conceitos do ensino-aprendizagem no cotidiano das comunidades indígenas. Conforme a tabela abaixo, podemos compreender a situação dualística entre educação tradicional (indígenas) e educação ocidental (*kariwas*/brancos), principalmente no que se refere à arte de ensinar e aprender brincando.

Quadro 1: informações relevantes obtidas na roda de conversa, diálogos observações, relacionadas as influências no ensino-aprendizagem das crianças e no seu cotidiano.

PERGUNTAS	PROFESSORES	ADULTOS	PESQUISADORA(EU)
Como a tecnologia pode influenciar o ensino-aprendizagem na educação?	Em resumo, a consonância das falas de todos os professores: “A tecnologia traz inúmeras metodologias que ajudam a gente a trabalhar com dinâmica de diversos conteúdos didáticos onde podemos incluir os conhecimentos tradicionais em sala de aula com os alunos, mesmo com a maioria dos pais não concordando com esta ligação de tradicional com a modernidade.	A internet trouxe coisas boas para quem quer aprender e evoluir, mas trouxe também a parte ruim, onde deixa eles (crianças/adolescentes) bastante preguiçosos, ligados no celular; a gente não sabe o que estão fazendo ou com quem estão falando, se estão realmente estudando; não querem fazer mais nada.	O que se percebe entre as respostas dos atores sociais é que são relevantes, porém são as suas percepções, sendo que as crianças e os adolescentes, mesmo conectados nos aparelhos digitais, não deixaram de realizar seus afazeres escolares e não esqueceram de brincar coletivamente.
De que modo a internet pode contribuir na vida, no cotidiano e no desenvolvimento das crianças e adolescentes da comunidade?	De várias maneiras, uma delas sendo pesquisar assuntos no youtube que eles não entenderam, criar canais que permitam a eles expandirem a cultura da comunidade, as brincadeiras e eventos como torneios, assembleias e festas e tantos outros eventos importantes que acontecem aqui na comunidade de Duraka.	Para eles é importante usar a internet porque eles gostam e sabem como usar, já a gente não consegue ver como pode ajudar eles, mas quando eles precisam lá fora da comunidade, podem mandar mensagem para quem tem celular, daí a gente ajuda eles em alguma coisa, e isso já aconteceu, com alguns jovens que foram estudar em São Paulo, pediram ajuda para	Diante dessas observações, o que se vê é uma ferramenta que ajuda na divulgação das atividades da comunidade, a junção de quem sabe manusear juntamente com os atores sociais que conhecem e sabem fazer a cultura continuar viva no meio das crianças e adolescentes, bem como na questão da sustentabilidade e

		explicar a cultura para eles.	preservação de seu ambiente sociocultural.
Qual a importância da internet na vida das crianças e adolescentes?	Para a maioria das crianças e adolescentes a gente vê que usam mais para os jogos online, assistir vídeos no Tik Tok, acessar suas redes sociais e por aí vai, mas quando a gente pede para eles fazerem algo no celular, tipo pesquisar e criar, eles fazem e fazem bem rápido, porque eles sabem como usar, já nasceram sabendo mexer no celular, tablet e outros aparelhos digitais.	Podemos dizer que, para quem sabe mexer é bom, quando usa para pesquisar coisa da escola, alguma coisa que vai servir para a vida deles no futuro, o que a gente vê é que tem gente que aproveita para ganhar dinheiro criando alguma coisa na internet que dá muito dinheiro, então para quem não quer estudar, pode trabalhar usando celular, mas eles gostam muito mesmo é de jogar no celular.	As rodas de diálogo apontam para vários aspectos em virtude das atitudes das crianças e dos adolescentes, porém nem tudo que se vê é o que realmente acontece, pois os atores sociais conseguem se conectar em diversas dimensões, uma delas é por meio de jogos <i>online</i> , como por exemplo a febre entre as crianças e os adolescentes no mundo inteiro, sendo o <i>Free Fire</i> .

Fonte: Rosiane Henrique

Primeiramente a investigação buscou validar e concretizar os discursos e posicionamentos de grupos sociais em relação ao tema da pesquisa, principalmente quanto ao fenômeno que é uma febre na vida cotidiana de crianças e adolescentes, a internet e seus jogos online. Portanto, as brincadeiras tradicionais ou tecnológicas tornam-se protagonistas envolvendo as crianças e os adolescentes num leque de informações e transformações.

O fluxo de construção deste estudo demonstra quão complexa é a compreensão e a experiência lúdica da cultura infantil nesta *vibe* de conectividade e pela cultura da convergência, que integra textos, sons, imagens em sistemas únicos e globais de comunicação (Castells, 2005; Jenkins, 2008), e pela série cada vez mais delicada que distingue o homem das tecnologias.

Entretanto, apesar da familiaridade com que crianças e adolescentes lidam com as tecnologias como fins lúdicos dentro de suas rotinas cotidianas, este é um fenômeno contemporâneo que é apresentado como basicamente “cultura infantil”, principalmente quando se trata de discussões legalizadas socialmente, por construções de conhecimento da ciência, adotando decisões unilaterais sem nenhuma forma de participação ou diálogo com as crianças e/ou os adolescentes da comunidade.

A inclusão das tecnologias digitais na educação tanto infantil quanto dos jovens e adultos é confirmada pela necessidade de seguir as transformações digitais que caracterizam a sociedade contemporânea. Na era virtual, novas

competências e habilidades são solicitadas, e a educação possui um papel relevante na preparação das futuras gerações para esses desafios atuais. Além disso, as tecnologias digitais possibilitam uma repaginação do aprendizado, aperfeiçoando-se às necessidades individuais e coletivas das crianças e adolescentes, colaborando para um desenvolvimento mais expressivo.

Primeiramente, percebe-se o quanto as tecnologias digitais têm facilitado o acesso a recursos educacionais diversificados. Costa et al. (2014, p. 23) asseguram que “as ferramentas digitais proporcionam um leque de opções pedagógicas que permitem aos educadores adaptarem o ensino às particularidades de cada aluno”. Com essa inclusão ao acesso, permite-se a construção de um ambiente de aprendizagem mais equitativo, onde todos os atores sociais podem encontrar materiais conforme as suas especificidades.

Já Miranda (2021) destaca que “os aplicativos educacionais e os jogos digitais são capazes de capturar a atenção das crianças de forma lúdica, tornando o aprendizado eficaz” (p. 15). Essa característica lúdica é a base na educação escolar, pois promove o ensino aprendizagem mais dinâmico aos atores sociais.

Um fator não menos relevante é a nova performance do ensino, que é facilitada pelo uso de tecnologias digitais. Santana (2022) observa que “as plataformas digitais permitem que os educadores criem planos de aula personalizados, ajustando o conteúdo e a dificuldade das atividades de acordo com o desenvolvimento individual de cada criança” (p. 8). Esse ajuste individualizado é importante para garantir que todas as crianças possam progredir em seu próprio ritmo, sem sentir-se pressionadas ou entediadas.

C.2) Preocupações com a Desconexão com a Natureza

Muitos docentes também têm receio de que o uso excessivo da tecnologia leve ao afastamento das crianças de práticas culturais fundamentais, como a interação com a natureza, os rituais e as atividades manuais. Eles defendem o uso equilibrado da tecnologia, para que a educação digital complemente, em vez de substituir, o aprendizado tradicional.

As brincadeiras tornaram-se uma abordagem interpretativa das atividades voluntárias e espontâneas das práticas e do prazer de brincar, pois o divertimento ocasionado pelo jogo nas suas diversas maneiras, livre da intencionalidade adulta, insinuando o comprometimento por parte da criança que

brinca. Certamente, o que se pode assegurar é que a brincadeira é essencial na vida do ser humano.

Além das brincadeiras tradicionais, a língua materna, considerada a raiz de identidade cultural de vários povos, compreende-se na interpretação de como este elemento se torna crucial para manter o jovem conectado com sua originalidade que se compõe juntamente com o seu ambiente local.

Márcia Kambeba afirma que

Respeitar a cultura do outro, deve ser também uma constante na vida de todos os que vivem na cidade e na aldeia, pois, compreende-se que identidade não se perde com a saída do indivíduo de seu lugar (aldeia), ele é e será sempre o mesmo com ou sem aldeia, vivendo na cidade, comendo com garfo e faca, vestindo terno e gravata porque seu ser é carregado de memórias e representações identitárias. E não existe uma cara de “índio”, um estereótipo, existe o “indivíduo” que carrega a responsabilidade em sua afirmação de ser quem é: Tukano, Kambeba, Guaraní, Tembé, Mundurucu, Macuxi, Kayapó, Pataxó, Tupinambá, Kocama, Tikuna, Mura, Suruí, Arara, Parakanã, Cariri-Chocó, Gavião, Miramha, Assurini, Matis, Kaingang, Xavante, Terena entre outros (KAMBEBA, 2020, p. 63).

Do mesmo jeito que a língua materna é essencial para dar continuidade à existência dos povos indígenas, a tecnologia chega com o intuito de somar e expandir a cultura desses povos, de maneira inclusiva.

A importância do protagonismo de preservação da cultura dos povos autóctones através das brincadeiras, dos aprendizados escolares e curiosidades dos infantes diante das tecnologias digitais pode ser destacada por Santana (2022), quando observa o quanto “as tecnologias digitais permitem que as crianças assumam um papel ativo na sua aprendizagem, explorando conteúdos de forma interativa e personalizada” (p. 14). Esta dinâmica favorece um aprendizado mais significativo para as crianças e adolescentes, o que motiva o ensino e a expansão dos conhecimentos tradicionais.

Conforme as observações realizadas, o docente tem um desempenho extremamente crucial, segundo Miranda (2021), para quem “o papel do professor é essencial para garantir que as tecnologias digitais sejam usadas de maneira eficaz e segura, promovendo um ambiente de aprendizagem positivo” (p. 18). A intervenção do professor na forma de orientar o uso adequado das tecnologias

serve para assegurar que elas sejam utilizadas na forma equilibrada, educativa e construtiva.

Principalmente no que tange às brincadeiras e aos jogos de crianças e adolescentes, até porque são atividades práticas criativas com ou sem regras, pois o que importa mesmo para este público é a diversão e o entretenimento.

De acordo com Brougerè (1998b), o jogo/brincadeira tem uma característica de atividade como incerta, o resultado, de antemão ninguém sabe, é um espaço construído a partir de múltiplas decisões.

É preciso resgatar o trabalho com a imaginação material para a vida dos infantes, na medida em que alimenta e dá vida à imaginação formal, que é uma abstração simplificada da realidade.

Muitas são as modalidades e/ou tipos de brincadeiras no meio infantil enquanto possibilidades de diversas interpretações da criança em seu ambiente, da sua forma de inserção social e que denotam a peculiaridade das diferentes infâncias. Kishimoto (1997, p. 35-40) ao abordar a temática das brincadeiras infantis e/ou jogos, enfatiza o entendimento e o entretenimento da diversidade de brincadeiras como, por exemplo, as tradicionais, o “faz de conta” e as de construção, dentre outras que fazem parte do universo infantil, mas que se aplicam incontestavelmente no contexto de livre arbítrio das ações de brincar das crianças, adolescentes e jovens.

Os atores sociais aprenderam a brincar de modo lúdico observando os mais velhos da comunidade. Conforme Maher (2006, p. 18), “o modelo de aprendizagem indígena passa pela demonstração, pela observação, pela imitação, pela tentativa e erro”, algo confirmado pela experiência do brincar na infância vivida.

A utilização de tecnologias nas brincadeiras infantis cria uma discussão entre benefícios e desafios em diversos aspectos observados tanto na escola quanto na vida natural do cotidiano.

Com tantas oportunidades e inovações nas brincadeiras, os atores sociais, retomam as brincadeiras contidas no seu ambiente social, ou seja, as brincadeiras que realizavam antes da tecnologia fazer parte da vida delas, ou que aprenderam juntamente com novas brincadeiras digitais.

3.2 – Os Desenhos Infantis na Era da Cibernética

Ao longo das modificações entoadas pelas tecnologias, as televisões são os maiores aliados ao mundo lúdico, em questão de entretenimento e diversão nas telinhas, essas ferramentas tecnológicas são mecanismos de inúmeras transformações que tem moldado o cotidiano infantil.

A) Modificações nas Representações Culturais das crianças e jovens

Com a introdução de dispositivos digitais, os desenhos infantis de crianças indígenas têm passado por uma transformação. Antes, os desenhos eram marcadamente influenciados por elementos da cultura local, como a natureza, os animais, e os rituais comunitários.

Na era da cibernética, essas representações estão sendo misturadas com ícones e influências externas, como personagens de jogos e filmes globais. Com a presença da tecnologia, as crianças de Duraka ainda incorporam elementos da sua cultura nos desenhos digitais, criando uma espécie de hibridização entre o tradicional e o moderno.

Neste contexto, podemos dizer que, a gamificação pode aumentar a motivação das crianças e adolescentes, promovendo e desenvolvendo habilidades para solucionarem possíveis problemas durante as diversas mudanças ocorridas constantemente.

Neste cenário, o uso de tecnologias digitais surge como um atalho que facilita escolhas relacionados ao tema escolar ou cultural do cotidiano. Essa observação destaca a tecnologia como meio de ampliar diversas possibilidades de diálogo e envolvimento dos sujeitos sociais, fortalecendo o diálogo comunitário.

Para compreendermos melhor como esta evolução do brincar se transformou durante toda essa fase infantil, vamos adentrar um pouco no passado.

No que se refere aos jogos e brincadeiras, podemos dizer que à medida que as crianças, adolescentes, jovens e até mesmos adultos no ato do brincar vão se descobrindo, do mesmo jeito que ocorre nas brincadeiras *online*, tudo são descobertas, novidades do momento, mas que aos poucos vão se tornando parte da rotina do dia a dia das pessoas dentro e fora da comunidade.

Neste contexto das brincadeiras digitais de crianças e adolescentes possui uma transformação tanto no meio em que estão inseridas, assim como

ocorre no mundo virtual. Como afirma Huizinga (2005, p. 59), “a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão”. Pois em cada aplicativo, plataforma ou até mesmo em jogos virtuais permitem essa aventura lúdica na vida das crianças e adolescentes.

A seguir, verificaremos o tempo de uso, ou melhor, quanto tempo cada ator social dedica-se, conectado nos aplicativos e plataformas digitais. Tais informações foram obtidas através das observações em vários momentos do dia na comunidade.

Deste modo, foi possibilitado coletar informações mais precisas, observando a rotina do cotidiano das crianças e adolescentes. Embasando o trabalho de campo dentro das porcentagens abaixo.

Gráfico 2: Tempo estipulado pelos atores sociais na conectividade da internet (mundo virtual com a realidade).



Fonte: Rosiane Henrique

Diante desta realidade apresentada no gráfico acima, mostra-se o tempo de uso da internet pelos atores sociais: crianças de 6 a 10 anos, passam de uma a três horas do seu tempo livre ligados nas telinhas do celular, a maior parte são meninos com 24% deles que ficam conectados na internet nas horas vagas de seu tempo, já as meninas representam 19% desse uso livre conectadas nos aplicativos digitais. Entretanto, o grupo de adolescentes entre 12a 15 anos, representam 39%, uma representatividade maior que os demais, pois usam seu tempo conectados por muito mais horas, de 3 a 10 horas, muitos ficam próximos ao centro comunitário, onde se localiza a antena Starlink, até que o responsável aparece para desligar a internet. Sendo que a maioria são meninos como já mencionado anteriormente.

A representação do mundo que a criança deseja encontra-se na experiência lúdica, pois a sua luta para ter acesso na vida social torna-se mais

ampla. Como diz Huizinga (2005, p. 16), referindo-se à função do jogo, trata-se de uma “luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa”. Algo que lhes remete ao imaginário criando um palco de profunda reflexão de que a brincadeira de criança e adolescentes é mais do que um simples momento de entretenimento e lazer.

A inventividade da cultura infantil comprova que os sentidos expressos de uma cultura para outra são barganhas em meios em que se encontram, e que “a cultura é uma aposta feita com a natureza” (SAHLINS, 1990, p. 09). E as experiências lúdicas infantis determinam o interesse em mostrar imensas evidências do interesse das crianças e adolescentes pelo mundo real que as cerca, local regido por adultos, bem como que o mundo virtual concede espaço para a fantasia e o simbolismo infantil.

Vale considerar, que “(...) sob o símbolo, é preciso saber atingir a realidade que representa e que lhe dá a sua verdadeira significação” (DURKHEIM, 1989, p. 30). A aparência da brincadeira voltada a lutas, com os aspectos que configuram o contato corporal indiscriminado, são todas as características que podem estar relacionados a um campo de simbologias capaz de fornecer uma intervenção mais sistemática da experiência.

Todos esses momentos se refletem no bem-estar das crianças e dos adolescentes juntamente com a qualidade de vida desses autores sociais no meio em que estão inseridos e no mundo que criam real e virtualmente.

B) Uso da Tecnologia para Reforçar a Cultura Local

Uma parte dos docentes da comunidade de Duraka incentiva as crianças a utilizarem as ferramentas digitais para recriar elementos tradicionais como ilustrações de mitos e histórias, contos e lendas como simbolismo cultural verberando o tradicional entrelaçado ao digital.

Esse é o momento em que a cultura tradicional transborda seus encantos e magias juntamente com a exibição do digital. Um exemplo bastante curioso foram as criações de cenários apresentados após os eventos diários ocorridos em outras comunidades.

Quadro 2: informações relevantes obtidas na roda de conversa, diálogos observações relacionadas às ferramentas digitais, sua intervenção e seus benefícios.

PERGUNTAS	PROFESSORES	ADULTOS	PESQUISADORA(EU)
As ferramentas digitais (internet) ajudam no	Em questão de ensino aprendizagem, a	As crianças e adolescentes daqui da comunidade	Cada um dos sujeitos sociais desenvolve suas habilidades no

desenvolvimento das crianças e adolescentes?	conclusão dessas falas dos professores foi a seguinte: a internet ajuda sim, porque possui várias plataformas e sites e links que podem ajudar a solucionar dúvidas; basta eles pesquisarem, até mesmo os jogos online os ajudam a desenvolver habilidades de estratégia.	aprendem rápido quando as coisas são negócio de internet, eles gostam e aprendem rápidos porque sabem usar, e eles gostam, às vezes ajuda a desenvolver o pensamento, a opinião deles muitas vezes.	tempo específico de cada um, uma coisa é certa, o divertimento, as gargalhadas, a socialização são nítidas quando todos se envolvem, ou seja, quando todos estão conectados. O diálogo é extremamente fluido entre eles.
De que modo a tecnologia pode interferir no desenvolvimento dos atores sociais?	Eles param no tempo, muitas vezes se isolam, não querem ajudar em casa, não participam das atividades que acontecem na comunidade, já têm vergonha, não gostam de falar. Preferem estar com o celular, conectados em jogos ou aplicativos digitais.	Em tudo, deixa eles mais preguiçoso, alguns pais também são culpados, porque acostumaram os filhos a ficar em casa sem fazer nada, eles já não ajudam; antes da internet, eles gostavam de brincar e participar das coisas	Apesar dessa chuva de informações, percebem-se as controvérsias do diálogo formal e informal entre compreender o que acontece e equilibrar o uso dessa ferramenta, como mencionado em outros momentos, elas gostam do que veem nas telinhas do celular, aprendem as estratégias, performances, coreografias e outros,
Qual é a principal intervenção da internet nas brincadeiras de crianças e adolescentes?	O tempo que as crianças e adolescentes gastam conectados nos jogos online, só que esse tempo gasto muitas vezes é o período que eles têm para se desaviarem, as brincadeiras os deixam elétricos, sempre querem ser melhores que os outros, mas, por outro lado, as crianças acabam aprendendo muita coisa com os jogos, aplicativos, entretenimentos digitais a que eles têm acesso.	As crianças e adolescentes hoje em dia só brincam de jogar bola depois que o celular descarrega ou quando a antena Starlink está desligada, se a gente olha só alguns brincando de pira quando vão tomar banho, ou quando tem torneio na comunidade, aí eles gostam e participam em peso, se não é só ligado nesse negócio de internet no celular.	As crianças de todas as idades gostam sim de brincar, mas do jeito delas, do mesmo modo que os adolescentes também brincam, cada um do seu modo; correm, pulam, dão gargalhadas, contam histórias, fazem comparação do que aconteceu na escola, mas que já olharam em outros locais por meio da internet ou aplicativos digitais, em plataformas ou links. Muitas vezes a brincadeira acaba se reinventando entre eles.

Fonte: Rosiane Henrique

Geralmente, cada efeito dos pequenos e grandes detalhes do cenário infantil encontra-se baseado na ficção ou na realidade vivida, sendo aprimorado

nas pesquisas relacionadas ao entretenimento infantil, às brincadeiras e aos jogos naturais ou virtuais.

Podemos ver como as parlendas, as coreografias, as lendas, os mitos e as brincadeiras, quando organizadas, favorecem esse entendimento, lazer, confiança, promovendo uma monitoração reflexiva da ação (GIDDENS, 2003), através de um processo de racionalização que reorganiza os termos da própria ação. Nesse caso, a propagação resolve o dilema em que o adulto não sabe o que fazer diante de enormes desafios trazidos pela tecnologia.

Shapiro (2014) concorda com a potencialidade e desenvolvimento dos jogos eletrônicos como expansões da cognição humana.

“(...) Tarja Susi examina o desempenho humano no jogo de computador. O jogo que constitui seu estudo de caso revela as sutis influências que movimentos e posturas corporais desempenham na resolução de problemas e sugere maneiras em que a cognição pode se estender a ambientes físicos e virtuais” (SHAPIRO, 2014, P. 3).

Mas a intervenção tecnológica na vida das crianças e adolescentes proporciona a compreensão em apreender um pouco mais da flexibilidade infantil, que segue a práxis, por meio da racionalidade da ação lúdica promovida pela experiência.

É conveniente considerar que a performance não é fruto de uma inspiração qualquer, mas sim de elementos lúdicos essenciais. São “elementos da cultura adulta, incorporados à infantil por um processo de aceitação e nela mantidos com o correr do tempo” (FLORESTAN FERNANDES, 2004, p. 215).

Por mais arriscada que possa ser a interpretação da imagem refletindo na vida do adulto, isso não caracteriza a realidade das crianças, muito menos quando se trata da violência que ocorre no cotidiano de algumas pessoas. Pelo contrário, uma refinada capacidade de distinguir o que é real do imaginário terá de ser acionada pelos atores sociais para que não se confunda com a realidade atual.

Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas. Assim é que são raras as crianças que se enganam quando se trata de discriminar no recreio uma briga de verdade e uma briga de brincadeira. Isso não é fácil para os adultos, sobretudo para aqueles que em suas atividades quotidianas se encontram mais afastados das crianças. Não dispor dessas referências é não

poder brincar. Seria, por exemplo, reagir com socos de verdade a um convite para uma briga lúdica. Se o jogo é questão de interpretação, a cultura lúdica fornece referências intersubjetivas a essa interpretação, o que não impede evidentemente os erros de interpretação (BROUGÈRE, 1998, p. 108).

Constantemente o que percebemos é que a dualidade entre o real e o virtual inerente à internet dispõe de elementos que influenciam diversos aspectos que impactam a realidade dos atores sociais. São exemplos desse problema os aplicativos, plataformas e links, hoje correntes nas vidas das crianças e adolescentes. Da mesma maneira que os ambientes sociais, esses lugares virtuais proporcionam encontros que estão correlacionados com as atitudes deles que incorporam suas experiências de vida.

Por sua vez, nas experiências que as crianças e adolescentes adquirem durante seu contato com o meio ambiente, com a natureza e os meios de convivência do seu ciclo social estabeleceram-se vínculos transformadores ainda mais depois da pandemia, quando os aparelhos digitais tiveram a inserção na vida de todos. “O consumismo, por sua vez, expandiu-se, devido ao aprimoramento de aplicativos de celulares, revelando-nos a dificuldade, no cenário atual, de um retrocesso possível para a destruição dos biomas” (JACOB, 2023).

Isso diante das diversidades culturais e tecnológicas que vieram para contribuir e transformar as narrativas de como ampliar a cultura infantil, tradicional e digital mesmo com os entraves ocasionados pelo cotidiano da vida.

C) A Criatividade Expandida pelas Ferramentas Digitais

O acesso aos aplicativos e plataformas digitais, como apps de jogos, o Tik Tok, o Instagram e o Facebook expandem as possibilidades criativas das crianças, permitindo que elas explorem novas formas de expressar suas vivências.

Neste sentido, Jacob (2023), aponta que a tecnologia não impede que os mitos e narrativas orais das cosmologias indígenas de diversos povos, quilombolas ou não indígenas, continuem vivos no que se refere à literatura escrita por eles em tempos mais atuais, na qual “a fusão entre homem e natureza é corriqueira, dada à recorrente aparição dos transmorfos ou *tricksters*”, que são personagens que assumem a figura humana, e, em outro momento, camuflados com a roupagem de animais conhecidos pelos indígenas do Rio Negro como

*macritários*⁹. “Eis, aí, o já citado perspectivismo ameríndio, que se faz presente na literatura indígena, habilitando essas obras como verdadeiras cartilhas para a educação do homem não indígena” (JACOB, 2023).

Como podemos perceber, a cultura tradicional se insere na modernidade, pois mesmo com a cultura ocidental presente, as histórias, mitos, ritos fazem parte da vida da comunidade. Dessa maneira, os conhecimentos ancestrais de diferentes épocas convivem com os conhecimentos ocidentais.

A tecnologia com sua ampla e vasta ferramenta proporciona vários meios de comunicação e informação. Tais aparatos podem influenciar nas escolas, no cotidiano, no lazer envolvendo jogos e danças tradicionais, como bem observamos na comunidade de Duraka.

Assim, demonstrando que “a formulação discursiva de uma regra já é uma interpretação dela e (...) pode em si e de si mesma alterar a forma de sua aplicação” (GIDDENS, 2003, p. 26). Essa transformação é ora guiada por intencionalidade, ora gerada pela imprevisibilidade da ação improvisada (ORTNER, 2006) e pelas consequências impremeditadas da ação (GIDDENS, 2003).

O lado positivo da tecnologia é justamente a contribuição de inúmeras plataformas que os atores sociais podem utilizar como meio de expandir seus conhecimentos tradicionais da cultura indígena: suas artes, crenças, culinária e demais artefatos que se agregam a cultura.

“Em certas condições, uma situação de interações sociais, que requer que os sujeitos coordenem entre si as suas ações ou que confrontem os seus pontos de vista, pode acarretar uma modificação subsequente da estruturação conjuntiva individual”, ou seja, o crescimento de cada um dos sujeitos. (CLERMONT, 1978, p. 288).

Mesmo os indígenas tendo interesse em adquirir conhecimentos ocidentais, Brandão já enfatizava que eles possuíam hábitos culturais próprios que os padres classificavam como “maus costumes” Brandão (2002, p.15). O autor afirma que “toda cultura humana é fruto direto da educação e que toda educação é cultura”.

⁹ Espécie de onça encontrada nas mitologias do povo Baré que viviam no Rio Orinoco na Venezuela, mas que com passar do tempo reintegraram novamente aos povos do rio - os Baré do Rio Negro.

A dialética da expansão da cultura indígena por meio da tecnologia nos encanta pelas ferramentas digitais que proporcionam inúmeras possibilidades de mostrar um legado socioeducativo de socialização de crianças e adolescentes no mundo das artes, da dança, ritos, lendas e histórias narradas.

3.3 – O Processo Socioeducativo e a Sociabilização das Crianças com as Danças e o Teatro na Escola

A dança e o teatro são meios educativos de descobrir os talentos infantis, porém exigem cuidado em vários aspectos, seja ele motor, cognitivo e social. Entretanto, são vínculos que proporcionam a socialização, a criatividade e, acima de tudo, a diversão existente na infância.

A) Integração da Tecnologia nas Artes Performáticas

A introdução de dispositivos audiovisuais permite que as crianças gravem e compartilhem suas danças e encenações teatrais, o que fortalece o processo de sociabilização. São uma parte central da educação indígena, podendo as gravações, ser documentadas e transmitidas digitalmente, criando uma ponte entre o mundo físico e o virtual.

Nesse sentido, as diversas possibilidades e performances que a tecnologia fornece com seus inúmeros recursos geram uma ferramenta a mais para a educação escolar, por meio da qual professores e mecanismos tecnológicos podem assumir, em conjunto, um papel imprescindível no desenvolvimento da criança e dos adolescentes.

Fomentar a educação através da dança escolar não se resume a buscar sua execução em “[...] festinhas comemorativas [...]”, tampouco oferecer a ideia de que “[...] dançar se aprende dançando.” (MARQUES, 2003, p. 19). Para esta autora, o estudo e a compreensão da dança “[...] vão muito além do ato de dançar.”

Apesar das dificuldades encontradas nas escolas da comunidade em momentos de descontração ou ensaios envolvendo a dança, o teatro, tudo se transforma em um palco lúdico, carregado de boas gargalhadas, brincadeiras, entrosamento, ou seja, a socialização ganha espaço entre os atores sociais, transmitindo segurança, confiança e, acima de tudo, a alegria em fazer parte do espetáculo.

Trabalhar a dança e o teatro com crianças e adolescentes indígenas é uma experiência desafiadora, por se tratar de tarefa que ajuda a desenvolver vários aspectos, ainda mais nestas fases cruciais da infância. O intuito maior é conhecer o contexto e a partir dele os processos educacionais, lúdicos, estéticos, textual e de apresentações que influenciam o cotidiano infantil.

Uma das experiências é a ligação que os autores sociais possuem ao se conectarem com a natureza, escutando histórias contadas pelos mais velhos, cuja representatividade se encontra no simbolismo dos elementos naturais.

Conforme afirma Junqueira (2002):

Como a história da sociedade não está registrada em livros, seu aprendizado é feito através dos relatos, das histórias, da lembrança de eventos. Muitos documentos dessa história, ou seus marcos distribuem-se pela região: um morro, uma curva do rio, uma areia, uma velha árvore, uma pedra de grandes proporções podem ser o elo com o passado, o local que abrigou outrora momentos importantes da história (JUNQUEIRA, 2002, p. 60).

Sendo assim, a natureza é o local de criação, um espaço dentro do qual “se constrói o conhecimento a partir de uma experiência tátil complexa – ou seja, de contato direto do corpo e dos sentidos interconectados do corpo com o ambiente do entorno” (S. THIAGO, 2007, p. 60). As narrativas são os eixos que funcionam como estrutura de organização da história tradicional, passando das narrativas orais ao textual no processo de tradução cultural.

Já Pavis (2008) aponta que “a teatralidade está relacionada à potencialidade visual, um desdobramento visual da enunciação”. Neste contexto, os indígenas executam a teatralidade conforme a narrativa, atendendo mais uma vez aos fatores externos da natureza e/ou comunidade.

Além disso, as histórias contadas pelos pais, avôs, líderes e os mais velhos, acabam sendo distintas, pois cada um deles dá uma ênfase diferente. A visão e a habilidade fazem com que se concretize virtualmente a história contada. Gallois (1994, p. 26) diz que “aquilo que um narrador nos contará um dia jamais será o que outro narrador nos dirá.”

Por isso vale ressaltar o quanto as histórias dos ancestrais contadas hoje podem ajudar na contextualização da dança, do teatro e da vida vivida pelas crianças, adolescentes e jovens que se adentram no mundo virtual da contemporaneidade.

A improvisação nos momentos das apresentações surgia espontaneamente, pois, de certo modo, todos do grupo acabavam colocando em cena a imaginação do virtual e da fantasia que tinham a partir da narrativa dos mitos, lendas, ritos ou danças que haviam escutado em algum momento da vida.

Presenciar as cenas e improvisações das crianças e adolescentes indígenas realizando movimentos, encenações nos eventos, nas danças ou jogos sobre algum mito, lenda ou algo relacionado, além de despertar o interesse na sua própria cultura, ajuda a observar como eles se envolvem naquele contexto.

Contudo, é indispensável a improvisação durante as apresentações teatrais ou de danças, seja na comunidade ou na escola, pois o improviso é o caminho para chegar à cena principal ou à dramática, e como “é do conhecimento de todos que o teatro nasce da improvisação, do ponto de vista de qualquer termo teatral nela contido” (CHACRA, 1983, p. 39):

A improvisação tem uma história longa, tão antiga como a do homem. Ela vem desde as épocas primitivas, perdurando como manifestação até o presente. Todas as formas de arte tiveram uma de suas origens na improvisação. O canto, a dança e os rituais primitivos assumiram formas dramáticas num jogo em que um dos polos é a atualidade improvisada. (CHACRA, 1983, p. 39):

Tais demandas fazem parte desse espetáculo infantil num mundo cheio de fantasias e criatividade, onde os atores sociais podem expor todo sentimento, poder e travessura.

B) Uso das Plataformas Digitais para Reforçar o Teatro, a Dança e as Brincadeiras de Criança

Os aplicativos como Tik Tok e YouTube permitem que as crianças ensaiem e reproduzam performances culturais, ao mesmo tempo em que se conectam com jovens de outras regiões, promovendo intercâmbio cultural.

As brincadeiras, jogos e as demais manifestações sociais de crianças são experiências declinadas pela sociedade adulta, que utiliza uma máscara que esconde frustrações, levando-os a afirmar que as “coisas de crianças” são irrelevantes.

Por estas e outras condições, o teatro, a dança e os jogos se tornaram peças fundamentais para o desenvolvimento das crianças, influenciando as

manifestações sociais ocidentais ao molde de vida da comunidade, emaranhando as demais culturas de diversas regiões do mundo inteiro.

De acordo com Benjamin (1984), os adultos outrora desejaram o que uma criança hoje deseja e, agora, sorriem com um ar de superioridade, desconsiderando os anos de vida da criança. “Converte-os em época de doces devaneios pueris, em enleação infantil que precede a longa sobriedade da vida séria” (BENJAMIN, 1984, p. 23).

As crianças e adolescentes das comunidades possuem hábitos diferentes das crianças que vivem nos centros urbanos ou grandes cidades. Para eles, tudo é natural, o seu modo de vida, de sobrevivência, de entretenimento. Diferente da maneira das demais crianças que vivem nas grandes cidades, esses atores sociais procuram adentrar no mundo dos jogos virtuais do mesmo jeito que as crianças da cidade, que possuem acesso direto às plataformas e redes sociais.

Conforme afirma Santana, (2009):

Na virada do milênio, as concepções culturais emergentes germinaram no campo da educação valores como respeito ao receptor, intertextualidade, fragmentação de um discurso anteriormente linear, pluralismo, utilização de meios tecnológicos inovadores, dentre outros fenômenos que vislumbraram, a um só tempo, ruptura e crise, face ao convívio com procedimentos desgastados, embora recorrentes – didáticas autoritárias, práticas repetitivas, o novo que se acha belo porque desconhece memória e tradição. (SANTANA, 2009, p. 29).

Assim, do mesmo jeito que Santana se refere ao ensino de Arte, podemos fazer referência ao que está relacionado ao ensino realizado em sala de aula ou em comunidade, onde se tem procurado bases de fundamentação em “obras e conceitos revelados na arte contemporânea, no fazer dos artistas, no pensar dos críticos, nas práticas culturais comunitárias, nas propostas de museus e instituições culturais, sem ignorar, contudo a realidade da sala de aula” (SANTANA, 2009, p. 29).

Quanto às danças, podemos dizer que dentro das comunidades as crianças possuem as festas folclóricas e tradicionais como parte da cultura, mas nem sempre os atores sociais estão disponíveis para as práticas corporais que envolvem a dança.

Entretanto, torna-se essencial essa busca por aprimorar esses movimentos que ajudam a desenvolver a coordenação motora, a parte física, mental, principalmente social.

C) Socialização através da Brincadeira, da Dança e do Teatro

A dança e o teatro continuam a ser práticas importantes para a socialização das crianças indígenas, permitindo que elas pratiquem a cooperação, o trabalho em equipe e a criatividade. Essas atividades são essenciais para o desenvolvimento das crianças durante todo esse processo, em que adquirem experiências junto à natureza e que vão se transformando em habilidades motoras globais e específicas.

Os povos amazônidas “têm na natureza uma grande referência. Dir-se-ia que a grande floresta, a terra e os rios representam o ponto de equilíbrio da própria vida.” (TORRES, 2005, p. 18). A cultura infantil amazônica configura uma perceptibilidade dessa interdependência entre a natureza e o ser humano em suas realidades sociais, pois “os nativos conhecem o solo, a flora, a fauna, a cheia e a vazante dos rios, os períodos secos e chuvosos, os perigos que a mata apresenta, enfim, têm uma relação harmoniosa com a natureza adaptando-se a ela conforme suas leis” (TORRES, 2005, p. 19).

A percepção dos pais e professores indígenas sobre o uso de tecnologias digitais nas brincadeiras, nas danças e nas demais atividades culturais, abrange todo processo socioeducativo das crianças na escola indígena, cujo objetivo é compreender como os adultos da comunidade avaliam os efeitos das mudanças tecnológicas na formação social e cultural das crianças.

Contudo, o que se estabelece neste paradigma é buscar nos mitos/narrativas inspiração para o indígena como uma forma de chegar a uma representação capaz de despertar sentimentos de afetos, alegria e superação.

Esse processo da criança, enquanto vivência e experiência, conduz ao retorno simbólico da infância, carregado de especificidades culturais, envolvendo a realidade ou uma determinada formação social, podendo se transformar ou reconstruir novas histórias através de situações, momentos ou novas personagens criados na comunidade.

Na questão da simbologia somente o tempo revela sua especificidade e sentido para o ator social que o inventou, neste caso a criança. Tais revelações são marcadas pelas origens do tempo e do espaço segundo cada cultura. “É

uma espécie de gesto simbólico, porque a criança enquanto sujeito vai mergulhando cada vez mais num espaço e num tempo que sacralizam a sua ação de construção criativa” (LIMA; BOTH; SILVA, 2013, p. 49).

É interessante rever as estratégias para ampliar métodos e performances que despertem o interesse e o vínculo das crianças pelas danças ancestrais, jogos que interpretem dentro e fora do teatro questões e situações ligadas à natureza e ao foco cultural.

Intercalando as principais vivências da vida cotidiana na comunidade que influencia as manifestações sociais, tais experiências, consolidadas na vida do infante demonstram o real espetáculo que transborda nas brincadeiras cotidianas criadas na rotina da criança, acostumando-se a tudo que lhe é concedido pela natureza, pela vivência e convivência com os demais sujeitos da sociedade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras, a tecnologia e demais fatores que entrelaçam a vida infantil na modernidade criam uma dualidade na qual se apresentam, de um lado, as ferramentas digitais coloridas e atrativas e, de outro lado, os jogos e as brincadeiras tradicionais que fazem parte da identidade do grupo social estudado.

Com a pesquisa percebe-se que as brincadeiras e jogos tradicionais não caíram no esquecimento das crianças, adolescentes e jovens da Ilha Duraka, entre as brincadeiras tradicionais e outras, promovidas pelo uso da tecnologia.

Os desafios são nítidos em relação ao uso do tempo e espaço das crianças, adolescentes e jovens, bem como percebe-se que há conflito intergeracional na vida do povo indígena residente em Duraka. Tais conflitos originaram-se com a chegada da antena Starlink implantada na comunidade, interferindo, no ponto de vista dos mais velhos, no modo de vida das crianças e adolescentes, principalmente no tangente ao uso do tempo e espaço para as brincadeiras e jogos tradicionais.

Notamos que, para os mais velhos, a internet fez com que todos parassem de realizar seus afazeres tradicionais em uma nova dinâmica, já que antes eram realizados com calma e durante tempos específicos do dia.

Na observação da realidade dos moradores da Ilha Duraka, porém, o que realmente acontece é que com a implantação da Starlink há uma dinâmica temporal e espacial distinta daquela vivenciada pelos mais velhos durante suas vidas. A comunidade incorporou no dia a dia o uso da internet no tempo diário da comunidade. Ou seja, a comunidade fez com que as atividades tradicionais, antes realizadas por todos se reduzisse consideravelmente em termos de tempo para que pudessem desfrutar da internet. Por isso, a sensação de perda foi sentida pelos mais velhos, e, para alguns, gera um desconforto, pois, como são apegados à tradição e a percebem como parte de suas identidades culturais, não compreendem esta ressignificação temporal e espacial do cotidiano, sentindo como se as tradições estivessem desaparecendo completamente - assim como eles e suas identidades. Alguns alegam que os jogos e brincadeiras tradicionais não ocorrem mais. Porém, as crianças, adolescentes e jovens

apenas reduziram seu tempo de brincar no rio e o tempo com a família e demais pessoas, entre outras atividades presenciais.

No campo, percebe-se que os jogos e as brincadeiras não deixaram de acontecer, porque crianças, adolescentes e jovens que têm a vantagem de estarem rodeados pela natureza são seres vivos dinâmicos. O que factualmente ocorreu é que eles diminuíram o tempo de praticar as atividades ao ar livre, como no mundo todo após o advento da internet. Isso não significa, de forma alguma, que esqueceram suas tradições ou suas identidades. A testagem da hipótese esclarece que o aluno tem interesse etnoeducacional, mas também tem interesse pelo mundo digital. Os dois interesses caminham concomitantemente. Há uma redistribuição de tempo e espaço, o que não parece ser uma preferência.

Um dado importante que precisa ser apresentado na qualidade do resultado é que, mesmo com esse dualismo na comunidade e o uso do tempo reduzido para as atividades tradicionais, percebemos que, os atores sociais investigados (crianças, adolescentes e jovens) sempre estiveram interligados seja física ou virtualmente, ou seja, mesmo no mundo virtual, sempre conectados uns com os outros, aproveitando o momento da melhor maneira possível com os colegas, familiares e outros, à maneira deles, mas sempre juntos, como manda a melhor tradição da Ilha Duraka. Nessa perspectiva de conectividade, o brincar continua sendo o meio mais viável de comunicação das crianças, adolescentes e jovens. Mesmo sendo tão criticados pelos mais velhos da comunidade, esses infantes permanecem com uma conectividade única entre o grupo social e realizam juntos suas atividades no seu mundo lúdico, tanto digital quanto presencialmente.

Diante desse cenário, a pesquisa responde à questão-problema de como não permitir que o mundo digital seja prevalente ao aluno, à criança, ao adolescente ou ao jovem, preocupação mostrada nos relatos dos membros da comunidade nos Capítulos II e III. No entanto, para responder à pergunta, foi necessário dividir a questão-problema conforme as descobertas foram surgindo com a pesquisa de campo.

Tornou-se importante entender as seguintes questões: (a) O aluno considera os conhecimentos etnoeducacionais simplesmente importunos por preferir o digital?; b) A criança, adolescente e jovem consegue ter o aprendizado de suas tradições formalmente ou de forma lúdica e engajada pelas novas

tecnologias?; (c) Trabalhar o conhecimento etnoeducacional, de forma lúdica, diferenciada, pode despertar o interesse deles?; (d) Qual é a função dos pais em relação ao conhecimento etnoeducacional na vida dos filhos? Essas perguntas foram conectadas com os objetivos geral e específicos da pesquisa.

Quanto ao objetivo geral da pesquisa foram investigados e descritos na pesquisa os impactos sociais da era digital, com a chegada da tecnologia por meio da internet da Starlink e suas transformações na cultura infantil da Ilha de Duraka, em São Gabriel da Cachoeira, Amazonas. Os impactos na pesquisa são fatos que, quando observados, sempre possuem diversos lados e a valoração de uma situação apresentada como positiva ou negativa é baseada na própria experiência daqueles que a descrevem. Então, para evitar adjetivos aos fatos que foram constatadas na pesquisa, tem-se o seguinte: (a) é cabal a ruptura do entendimento que o mais velho “sabe tudo”, quando as respostas de um questionamento podem estar acessíveis em um telefone celular conectado com a internet; (b) com a internet e sua conectividade, os ambientes presenciais diminuíram o seu tempo diário de relação com à “ cultura tradicional” (jogos e brincadeiras que têm por base o contato com a natureza) ; e (c) os laços e diálogo nas famílias, onde as conversas eram feitas de forma presencial, com crianças correndo e brincando em qualquer lugar da comunidade, modificaram-se para um número maior de troca de mensagens (conversas) no ambiente digital. Nos termos das Ciências Sociais, reconhecem-se os seguintes impactos: (a) a dinâmica temporal e espacial modificou-se para os infantes; (b) ocorrem conflitos intergeracionais pela falta de compreensão do estado das coisas; e (c) há uma cabal transformação na sociedade contemporânea, principalmente no quesito de informação, plataformas digitais e meios de comunicação, que afeta essas comunidades tradicionais.

Uma questão observada e descrita no Capítulo II, que necessita de destaque, é a nova roupagem tecnológica dentro dos jogos e brincadeiras infantis. Os jogos e brincadeiras não deixaram de acontecer, apenas se modificaram quanto ao seu meio de ser realizado hoje, que passou de presencial para digital. Entretanto, isso não impede o diálogo em família, com a vizinhança e outros, pelo contrário, atualmente ela se intensificou por meio das ferramentas tecnológicas, pois os infantes passam muito tempo dividindo suas emoções por meio de mensagens, imagens e *emojis*.

Além disso, a impressão que tivemos, particularmente nas rodas de conversas, é que a tecnologia permitiu que a curiosidade infantil se multiplicasse. É claro que os comentários dos infantes para os mais velhos causam um certo incômodo nas pessoas que, por não terem tanta facilidade em lidar com esses mecanismos tecnológicos, se sentem excluídas do acesso tecnológico. Entretanto, apesar dos desafios que a tecnologia apresenta, como insegurança, desconfiança dos mais velhos, gerando uma preocupação constante na vida das pessoas, ela também contribui de forma expressiva nas modificações positivas na comunidade. As informações, as notícias e tudo o que acontece em outros lugares podem ser acompanhados em tempo real, principalmente em relação à diminuição da distância geográfica. Por exemplo, todos têm acesso às notícias de outros familiares que se encontram em diferentes localidades do Brasil e transfronteiriças, os comunicados de interesse público são acessíveis, levando para as comunidades tradicionais em tempo real as informações importantes sobre os desastres naturais causados pelas mudanças climáticas para que possam se defender das situações difíceis, ou seja, criando a comunicação virtual por meio das ferramentas tecnológicas, com a finalidade de favorecer a sociedade como um todo.

No Capítulo III, no âmbito da educação formal, a impressão que obtivemos com as conversas individuais é que todas essas transformações são causadas pelas antenas Starlink, as quais chegam carregadas de muitas informações importantes para a educação formal e para garantir uma posição no mercado de trabalho. No entanto, essa é uma questão dual, no entendimento do corpo de Coordenadores e Docentes, ou seja, que possui duas dimensões. Uma negativa, pois prende as crianças, adolescentes e jovens no mundo virtual, e estas acabam diminuindo os contatos com as pessoas presencialmente, afetando, assim, a sociabilização, atividade crucial para a formação psicossocial de jovens e adultos; e outro positivo, porque a internet ajuda nas atividades de eixos educacionais, como pesquisas e tarefas escolares, além de instigar a curiosidade na vida infantil, o que se comprovou no Capítulo II, por meio da observação e das conversas informais.

Quanto aos objetivos específicos, pode-se dizer que, ao analisar o cotidiano das crianças, adolescentes e jovens no conteúdo nos Capítulos I e II percebe-se o quanto os moldes modernos influenciam diretamente na vida

sociocultural da comunidade. A cultura é dinâmica por si só, ou seja, em constante mudança. Mas, agora, está influenciando diretamente o cotidiano dos atores sociais estudados, no modo de comunicação, de brincar e de dialogar entre si. Ressalta-se, novamente, que a vida da comunidade não parou, todas as atividades continuam, mas redimensionadas no tempo e no espaço com aspectos diferentes, se compararmos o antes e o depois da chegada da antena Starlink na comunidade de Duraka. Esse objetivo específico ampliou a análise sobre como a cultura local se enriquece nas suas formas das práticas tradicionais, envolvendo uma forte influência na infância e na adolescência, como comprovado no Capítulo I.

Quanto ao segundo objetivo específico, analisa-se o processo de reconstrução das brincadeiras ancestrais na era digital no Capítulo II, e observou-se o quanto se torna relevante o uso da internet como forma de socialização das crianças, adolescentes e jovens, seja por meio dos jogos virtuais, pelas plataformas digitais como o Tik Tok, Facebook e Instagram, disponibilizando meios de comunicação e compartilhamento de conhecimentos e estratégias em jogos virtuais ou tradicionais. Um exemplo de como a tecnologia e o mundo virtual transformam as brincadeiras tradicionais, a ressignificando com novas roupagens, constatamos em uma preponderância nas atividades de dança, teatro e brincadeiras. Os sujeitos pesquisados acabam se soltando, criando e recriando o seu próprio mundo com mais liberdade, garantindo um divertimento mais prazeroso nas suas brincadeiras sejam elas presenciais ou digitais. As crianças, adolescentes e jovens depois da instalação da antena Starlink têm a sensação de estarem incluídas na sociedade brasileira, elas estão marcando presença, subindo imagens da sua cultura e atividades tradicionais, reafirmando que possuem uma identidade cultural que precisa vir à tona e os *likes* que recebem transmitem segurança de que são socialmente aceitas. A pesquisa tem limites e não foram avaliados os impactos dos *likes* e *dislikes* no grupo social analisado, o que poderá ser objeto de futura pesquisa de doutorado.

Um resultado vinculado diretamente com o segundo objetivo específico é que, quanto mais o mundo digital é trabalhado de forma adequada, no contexto da educação tecnológica, as crianças, adolescentes e jovens da Ilha Duraka, aprendem com mais facilidade. Uma orientação assertiva cria formas para que esses infantes unam o útil ao agradável, ou seja, que consigam realizar suas

práticas de cultura tradicional e postá-las nas plataformas digitais. Levando aos quatro cantos do mundo como são sua cultura, seus costumes, suas crenças e tudo aquilo que faz parte do seu mundo cada vez mais diversificado.

Outro resultado bastante curioso, que merece destaque e que foi obtido no Capítulo II, é a responsabilidade dos pais e avós, na qualidade de responsáveis legais dos menores. Alguns por não saberem manusear ou tendo dificuldade com as tecnologias dos aparelhos, acreditam que os equipamentos interferem bastante no convívio das pessoas dentro da família e da comunidade. Alguns, conscientes de suas responsabilidades, apontam com tristeza que compreendem que essa geração nasceu neste mundo tecnológico, ou seja, que para elas “tudo é fácil de manusear.” Outros pais, que não possuem o senso da responsabilidade de sua posição, oferecem o aparelho digital aos filhos em tenra idade - 2 ou 3 anos -, com o intuito de se livrar das birras das crianças, só que não estão vendo o quanto esse é um malefício destacado na pesquisa no Capítulo III por alguns pais e professores.

Percebe-se, com os dados extraídos do Capítulo III, que a educação em casa é tão importante quanto a educação na escola e que todas as ações dos pais trarão impactos aos seus filhos. Existe uma dualidade nos impactos da tecnológica e isso é um grande problema para os pais da Ilha Duraka, quando não conseguem ter a compreensão de qual é o seu papel, a sua posição perante o acesso da tecnologia. Um efeito danoso no comportamento desses pais é que acabam perdendo a própria autonomia de decisão sobre a educação do seu filho. Quando surge, por parte dos pais, a cobrança ou a reclamação pelo uso prolongado dos aparelhos digitais, os infantes respondem com as birras ou com frases feitas que demonstram cabalmente que sabem quais são as atitudes de seus pais.

O terceiro objetivo específico que é o de explorar a percepção dos pais e professores indígenas sobre o uso de tecnologias digitais nas brincadeiras e no processo socioeducativo das crianças, adolescentes e jovens na escola indígena levou a pesquisa exploratória para a questão dos conhecimentos etnoeducacionais e a sua importância na vida dos povos indígenas, na sua cultura, tradição, costumes, entre outras questões.

Na pesquisa, percebeu-se que os equipamentos digitais são uma novidade que enriquece seus conhecimentos, se bem utilizados auxiliam o seu

desenvolvimento e afloram suas curiosidades, desde que sejam compatibilizados com outras atividades bucólicas e lúdicas. Os pais precisam entender que possuem um papel importantíssimo ao trazerem para dentro de casa esse diálogo por meio das brincadeiras, dos contos, das lendas e histórias na hora do jantar, num final de semana em família ou atividades na comunidade. Em qualquer momento quando desfrutem em comunidade uma atividade de lazer se faz necessário abordar os conhecimentos etnoeducacionais, ressaltando a tradição de forma suave e não como uma obrigação, mas, sim, como um momento de prazer entre avôs, avós, pais e filhos para trabalhar o coletivo harmoniosamente.

Ainda sobre essa questão, para unir o conhecimento pedagógico que já foi criado dentro das políticas públicas, deve haver um programa ou conjunto de ações engajadas transversalmente. Busca-se sempre realizar diferentes atividades envolvendo os alunos prazerosamente dentro do conhecimento tradicional, desenvolvendo atividades que relacionem o conhecimento etnoeducacional com o que está estabelecido nas bases comuns curriculares, pois os atores sociais gostam do conhecimento tradicional e do etnoeducacional, quando é lúdico. Não adianta a escola ter um profissional específico da área de saberes especiais, que fique explicando em um quadro-negro as palavras ou as tradições de uma determinada etnia. O que faz este profissional é continuar insistindo no mesmo assunto, falando de “mesmices.” Nas pesquisas, ficou claro que essa técnica de ensino não resultará em nada. A única forma de as crianças, adolescentes e jovens se engajarem efetivamente com a etnoeducação é o perfil da brincadeira, do lúdico, da diversão, do entretenimento, seja presencial ou digital. O mais incrível é que para os sujeitos da pesquisa não há diferença, desde que seja divertido, colorido e movimentado.

Por esses e outros motivos, a sincronização dos conhecimentos etnoeducacionais deve ser equilibrada e andar sempre de mãos dadas com a tecnologia, só assim, a verdadeira evolução de conhecimentos tradicionais e ocidentais farão sentido na vida das crianças, adolescentes e jovens da Ilha Duraka e das comunidades indígenas do Rio Negro e demais localidades onde estão os povos originários.

A tradição indígena reflete-se na dança, no rito, na crença, que contagia e influencia o lúdico de toda e qualquer pessoa. Não adianta pressionar o

aprendizado da forma brusca estabelecida na base comum curricular, é preciso criar meios que difundem os conhecimentos, sejam eles quais forem, de forma branda e suave, envolvendo a todos, mas, principalmente dando responsabilidade à família, para que as brincadeiras e os ensinamentos tragam, acima de tudo, o bem-estar da comunidade.

Tocando nessa vertente, a pesquisa pontua aqui o caso de sucesso da etnoeducação. O que realmente vem dando certo, o que vem contribuindo no desenvolvimento e socialização das crianças, adolescentes, jovens e outros são as atividades corporais.

Os sujeitos da pesquisa relatam experiências felizes como as apresentações e competições que realizaram nos eventos com outras comunidades em que estiveram presentes e que são um momento de pura diversão e felicidade, mas em que, ao mesmo tempo, estão adquirindo conhecimentos tradicionais. Uma das vantagens do universo virtual é justamente o envolvimento deles com a postagem de imagens, vídeos curtos e *stories* de suas danças, das apresentações das lendas em formato de teatro.

Agora, apresenta-se o caso do ensino do bilinguismo como um insucesso. Na Ilha Duraka, fica nítido haver muitas dificuldades para a reconstrução do bilinguismo. Parece que a questão não ocorre apenas em Duraka, mas os dados da pesquisa são da Ilha. Os resultados desse insucesso serão aqui expostos com limitações porque este não foi o enfoque da pesquisa, mas percebeu-se que há falta de material produzido pelos indígenas e isso é um dos fatores que mais interfere nessa descontinuidade de identidade cultural.

Existem vários cientistas indígenas com inúmeras produções científicas que necessitam de apoio para irem mais além e fomento, como, por exemplo, um Edital específico, para poderem publicar seus trabalhos de mestrado e doutorado. Assim, poderiam contribuir na continuidade de levar seus conhecimentos tradicionais aos quatro cantos do mundo, e em diferentes idiomas, criando um espaço para os indígenas construírem um acervo digital ou físico de livros acadêmicos, que ajudariam muito na resistência e na garantia de nossas identidades culturais.

Por fim, após todas estas considerações descritas acima sobre o trabalho de pesquisa, aproveito a oportunidade para apontar que mestrandos e doutorandos indígenas vêm se fortalecendo em São Gabriel da Cachoeira.

Somos conhecidos como **Canoa de Ciências Indígenas do Rio Negro**, e estudamos em diversas instituições dentro e fora do Amazonas, buscando meios de promover os resultados e nossas pesquisas e trabalhos de campo. Temos por missão evidenciar a importância da cultura indígena a par da cultura ocidental e vice-versa.

Contudo, as parcerias com instituições de fomento, ainda insuficientes, são importantes, mas, até agora, não estão sendo possíveis, por entraves burocráticos. São importantes para oportunizar a divulgação desses trabalhos, que somam estudos sobre a realidade das comunidades indígenas, e seus dilemas, oportunidades de caminhos para o futuro. É imprescindível, portanto, que as instituições de fomento como a FAPEAM, a CAPES e os demais colaborem para desenvolver materiais que possam colaborar para os professores de saberes específicos. Pedagogos indígenas e demais docentes que compõem o grupo de etnoeducação carecem de condições reais para cumprir com os componentes curriculares estabelecidos pelas políticas públicas, garantidoras da nossa identidade cultural. Ressalto que tanto os mestrandos como os doutorandos merecem uma oportunidade para mostrar seus trabalhos acadêmicos mundo afora.

5. REFERÊNCIAS

AMARO, M. M. S. **Tecnologias na educação infantil**. Trabalho de conclusão de especialização, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Curso de Especialização em Mídias na Educação, (2015). Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/133898>. Acesso em 08 ago. 2024

ARIÈS, PHILIPPE. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

AZEVEDO, M.M. Povos Indígenas no Alto Rio Negro: um estudo de caso de nupcialidade. In: PAGLIARO, H., AZEVEDO, MM., and SANTOS, RV., comps. **Demografia dos povos indígenas no Brasil** [online]. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2005, pp. 33-57.

BARRA, Camila Sobral e DIAS, Carla. (Org.). **Barcelos indígena e ribeirinha: um perfil socioambiental**. São Paulo: ASIBA/FOIRN/ISA, Instituto Socioambiental, 2013.

BARRETO, Maria das Graças de Carvalho. **O Jardim das imagens, a infância e suas flautas sagradas. (Tese de Doutorado)**. Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia da Universidade Federal do Amazonas. Manaus: UFAM, 2012

BARROS, M. BORGES, L.; MEIRA, M A Língua Geral. **Revista de Antropologia**, v. 39 nº 1, São Paulo, USP, 1996.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Traduzido por Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003.

BENEDETTI, Adriane Cristina. Indígenas e novas tecnologias: o uso de dispositivos de telefonia móvel na organização e mobilização Guarani no sul do Brasil. PRACS: **Revista Eletrônica de Humanidades do Curso de Ciências Sociais da UNIFAP**, Macapá, v. 13, n. 3, p. 63-80, jul./dez. 2020.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. Traduzido por Marcus Vinícius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.

BITTENCOURT, Circe. 2003. História e pesquisa. In: OLIVEIRA, Marcus A. Taborda de, RANZI Disciplinas escolares, Maria Fischer (Org). **História das disciplinas escolares no Brasil: contribuições para o debate**. Bragança Paulista: Edusf. pp. 09-38.

BHABHA, Homi. **O local da cultura**. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

BORGES, Maria Letícia Cânovas **Tecnologias ancestrais na arte-educação: reflexões a partir de um pensamento sistêmico e cosmovisões de povos originários** Bauru: Ed Nova, 2022.

BRANDÃO, C. F. **A teoria dos processos de civilização de Norbert Elias: o controle das emoções no contexto da psicogênese e da sociogênese. (Tese de Doutorado)** Marília, S.P.: Universidade Estadual Paulista – UNESP, 2000.

_____; PRETTO, N. de L. Apresentação. In: BONILLA, M. H. S.: PRETTO, N. de L. (orgs.). **Inclusão digital: polêmica contemporânea**. Salvador: EDUFBA, 2011, p. 09-13.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na Era das Mídias Digitais**. São Paulo: Edições Loyola. (2000).

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.

BOURDIEU, Pierre. O espírito de família. In: _____. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas: Papirus, 1996.

BUCHILLET, D. - *Maladie et mémoire des origines chez les Desana du Uaupés. Conceptions de La maladie et de La thérapeutique d'une société amazonienne. Tese de doutorado*. Université de Paris. Nanterre.1983

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4º ed, São Paulo: EDUSP, 2007.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede: A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, M. (2005). *A sociedade em rede*. Vol. I; 8a ed. Trad. Roneide Vanancio Majer com colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra.

CHACRA, Sandra. **Natureza e Sentido da Improvisação Teatral**. São Paulo: Perspectiva, 1983.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CHURCHILL, W. **Fantasies of the Master Race: literature, cinema and the colonization of American indians**. Boulder: Common Courage Press. (1992).

CLERMONT, A. N. P. **Desenvolvimento da inteligência e interação social**. Lisboa: Horizontes Pedagógicos, 1978.

COSTA, Marina. **Direito de inclusão digital dos povos indígenas**. Dialogando, 2023. Disponível em: <https://dialogando.com.br/inclusao-digital-povos-indigenas>. Acesso em: 18 agosto, 2024

COSTA, Gilvana et al. **Tecnologias digitais: possibilidades e desafios na educação infantil**. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL SOBRE EDUCAÇÃO, 2014, Florianópolis. Anais. Florianópolis: UFSC, 2014.

COUTO, E. **A infância e o Brincar na Cultura Digital**. Perspectiva, Florianópolis, v. 31, n. 3, 897-916, set./dez. (2013).

COUTO, Edvaldo Souza. **Corpos voláteis, corpos perfeitos: estudos sobre estéticas, pedagogias e políticas do pós-humano**. Salvador: EDUFBA, 2012.

DEL PRETTE, Z.; DEL PRETTE, A. **Psicologia das habilidades sociais na infância: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Petrópolis 2017.

DINIZ, Laíse Lopes. **Relações e trajetórias sociais de jovens Baniwa na escola Pamáali no médio rio Içana** – Noroeste Amazônico, Manaus, (Dissertação de Mestrado). Manaus: UFAM, 2012

DÜRKHEIM, Émile. **De La división del trabajo social**. Buenos Aires: Schapire, 1973.

FANTIN, M. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FERNANDES, Florestan. **Fundamentos empíricos da explicação sociológica**. São Paulo. Ed. Nacional, 1959.

_____. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2004.

FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Lisboa: Âncora, 2005.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática pedagógica**. 52. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

FREITAS, Helana Célia. **Rumos da educação do campo**. Em aberto, v. 24, n. 85, 2011.

GALLOIS, Dominique e CARELLI, Vicent. **Diálogo entre povos indígenas: a experiência de dois encontros mediados pelo vídeo**. São Paulo: CTI, 1993.

GIDDENS, Anthony. **A Constituição da Sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

GOMES, M. O. Jogo, educação e cultura: senões e questões. **Psicologia em estudo**. 5. (2). 2000. p. 91-98

GRANDO, B. S.; XAVANTE, S. I.; CAMPOS, N. da S. Jogos/brincadeiras indígenas: a memória lúdica de adultos e idosos de dezoito grupos étnicos. In: GRANDO, B. S. (Org.). **Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola**. Cuiabá: Ed. UFMT, 2010. p. 89-122.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Stuart Hall; tradução Tomaz Tadeu da Silva e Guaracira Lopes Louro - 11ª. edição - Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

_____. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HAROCHE, Claudine. A invisibilidade proibida. In: AUBERT, Nicole; HAROCHE, Claudine. **Tirania da visibilidade: o visível e o invisível nas sociedades contemporâneas**. São Paulo: FAP Unifesp, 2013.

HECK, E.; LOEBENS, F.; CARVALHO, P.D. **Amazônia indígena: conquistas e desafios**. **Estudos Avançados**, 19: 237-255, 2005

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Sistema Agrícola Tradicional do Rio Negro. Brasília, DF: IPHAN. 2019.

LE BOULCH, J. **A educação pelo movimento: a psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

JACOB, Livia Penedo. A literatura indígena brasileira diante de Gaia: ensaiando o fim. Gragoatá, Niterói, v. 28, n. 61, e56313, mai.-ago. 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/gragoata.v28i61.56313>. Acesso em: 20 janeiro, 2024.

JENKINS, H. Cultura da Convergência. Trad. Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph. 2008

JUNQUEIRA, Carmem. **Antropologia indígena: Uma introdução**. História dos Povos Indígenas no Brasil, pag. 60. São Paulo, EDUC- Editora da PUC-SP, 2002.

KAMBEBA, Márcia Wayna. **O lugar do saber**. Série Saberes Tradicionais - Vol. 1. São Leopoldo: Casa Leiria, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2011. p. 15–48.

LE BOULCH, J. **A educação pelo movimento: a psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

LÉVI-STRAUSS, C. **O pensamento selvagem**. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2007.

LÉVY, P. **O que é o Virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34. 1996.

LIMA, M. W. S. **Arquitetura e educação**. São Paulo. Studio Nobel, 1995.

LIMA, Antônia Silva de; BOTH, Ilaine Inês; SILVA, Maria Rita Santos da. **Tempos, espaços e relações sociais na formação da criança**. In: MOURÃO, Arminda Rachel Botelho (Orgs) et al. *Desafios Amazônicos: Educação Infantil em Manaus*. Manaus: EDUA, 2013.

LOPES DA SILVA, A.; MACEDO, A. V. L. da SILVA; NUNES, A. (Orgs.) **Crianças Indígenas: ensaios antropológicos**. São Paulo: Global, 2002.

LOUREIRO, C. C.; MARCHI, R. DE C. **Crianças e Mídias Digitais: um diálogo com pesquisadores**. *Educação & Realidade*, v. 46, n. 1, 2021.

LUCIANO, Gersem José dos Santos. TUXÁ, Rosilene. *Educação Escolar Indígena: Estado e Movimentos Sociais*. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 19, n. 33, p. 15-22, jan./jun. 2010.

MAGALHÃES, M. **Net-ativismo: protestos e subversões nas redes sociais digitais**. Lisboa: ICNOVA, 2018.

MAHER, Terezinha Machado. **A formação de professores indígenas: uma discussão introdutória**. In: GRUPIONI, Luís Donisete Benzi (org.). *Formação de professores indígenas: repensando trajetórias*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2006, p. 11-38.

MARQUES, Isabel A. **Dançando na escola**. São Paulo: Cortez, 2003.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**. Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2003.

MEIRA, M. (org.) **Livro das Canoas: documentos para a história indígena da Amazônia**, São Paulo, NHII-USP/FAPES P. 1994.

MENEZES, A. **A importância das brincadeiras tradicionais na educação infantil**. São Paulo: Atlas, 2014.

MIRANDA, João. **O impacto das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem**. *Revista Tecnologias Digitais na Educação*, v. 3, n. 2, 2021. Acesso em: 16 setembro, 2024.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

OLIVEIRA, José Aldemir. *Urbanização da Amazônia: novas integrações e velhas exclusões*. In: OLIVEIRA, Guidotti (Org.) **A igreja arma sua tenda na Amazônia**. Manaus: EDUA, 2000.

ORTNER, Sherry. **Poder e Projetos: reflexões sobre a agência**. In: GROSSI, Miriam; ECKERT, Cornelia; FRY, Peter. *Conferências e diálogos: saberes e práticas antropológicas*. Blumenau: Nova Letra/ABA, p. 45-80, 2007.

PAVIS, Patrice. **O teatro no cruzamento de culturas**. Trad. Nanci Fernandes. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PEREZ, A. "Los bale (Baré)", in **Los aborígenes de Venezuela**, vol. III, Caracas. 1988

PINHEIRO, M do S Dias. **A concepção de educação do campo no cenário das políticas públicas da sociedade brasileira**. Belém– PA, UFPA, 2007. Disponível em: <https://www.gepec.ufscar.br/publicacoes/educacaonocampo/aconcepcaodeeducacaodocamponoenariodas.pdf>. Acesso em: 03 de ago. 2024.

QUÉAU, Phillip. Real e Virtual. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. 2ª ed. São Paulo: Editora 34, 1996.

QUEIROZ, Carine Monteiro de. **Brincadeiras no território indígena Kaimbé**. Salvador, Edufba, 2012.

RAMOS, Alcida Rita. **Sociedades Indígenas**. São Paulo: Ática, 1988.

RIBEIRO, E.; EUZÉBIO, F. **A importância das brincadeiras tradicionais para a valorização do folclore brasileiro**. São Paulo: Saraiva, 2013.

RIBEIRO, B. 90 Objetos Rituais, Mágicos e Lúdicos. In: RIBEIRO, Berta. **Dicionário do Artesanato Indígena**. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Ed. USP, 1988. (p.285-318).

ROCHA FERREIRA, Maria Beatriz. VEIGA, Juracilda. Jogos dos povos indígenas: tradição, cultura e esporte na escola indígena. Cap. 06, In: Juracilda, ROCHA FERREIRA, Maria Beatriz (Orgs.). **Anais do VI encontro sobre leitura e escrita em sociedades indígenas**: desafios atuais da educação escolar indígena. Campinas: São Paulo: ALB, Núcleo de Cultura e Educação Indígena; Brasília: Ministério do Esporte, Secretaria nacional de Desenvolvimento do Esporte e do Lazer, 2005.

SAHLINS, Marshall. **Ilhas de história**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990

SANS, Paulo de Tarso Cheida. **A criança e o artista**. São Paulo: Papyrus, 1994.

SANTANA, Mary Delane Gomes de. As tecnologias digitais: importância e desafios para o fazer docente e o protagonismo discente. *Revista Educação Inclusiva*, v. 8, n. 1, 2022.

SANTANA, Arão P. **Metodologias contemporâneas do ensino de teatro: em foco a sala de aula**. In: TELLES, Narciso e FLORENTINO, Adilson (org.) - *Cartografias do ensino do teatro*. Uberlândia: EDUFU, 2009. P (29-35)

SARMENTO, M. J. Sociologia da infância: correntes e confluências. In: SARMENTO, M. J; GOUVEA, M. C. S. (Org.). **Estudos da infância**: educação e práticas sociais. Petrópolis; Rio de Janeiro: Vozes, 2008. p. 17-39.

SEEGER, A. **Os índios e nós: estudos sobre as sociedades tribais brasileiras**. Rio de Janeiro: Campus, 1980.

SEEGER, Anthony; DA MATTA, Roberto; VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. A construção da pessoa nas sociedades indígenas brasileiras. **Boletim do Museu Nacional**, n. 32, 1979.

SHAPIRO, L. **The Routledge Handbook of Embodied Cognition- Routledge**. New Iorque, Routledge, 2014.

SHULMAN, L. S. Conocimiento y enseñanza: fundamentos de La nueva reforma. Profesorado. Revista de currículum y formación Del profesorado, v. 9, n. 2, p. 1-30, 2005.

SOARES, M. B. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. In: **Educação e Sociedade/Centro de Estudos Educação e Sociedade – Vol. 23**, n. 81. São Paulo: Cortez, 2002.

STETSENKO, A. From relational ontology to transformative activist stence on development and learning: expanding Vygostky's (CHAT) Project. In: JOMES, P. J. (ED.). **Marxism and education**: renewing the dialogue, pedagogy and culture.

TASSINARI, A. **Concepções indígenas de infância no Brasil**. Revista TELLUS, ano 7, n. 13, p. 11 25, out. 2007.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital: a crescente e irreversível Ascensão da Geração Net**. Trad. Ruth Gabriela Bahr. Revisão. Luiz Ricardo Figueiredo. São Paulo: Makron Books, 1999.

TOCANTINS, L. **O rio comanda a vida a vida – uma interpretação da Amazônia**. 9ª Edição. Manaus: Editora Valer/Edições Governo do Estado, 2000.

TORRES, Iraildes Caldas. **As novas amazônidas**. Manaus: Editora da Universidade Federal do Amazonas, 2005.

TURKLE, Sherry. **Life on Screen**: identity in the age of the Internet. New York: TouchstoneEdition, 1997.

VARGAS, Jamil Charão; ZAVELINSKI, Angélica Lopes. Práticas Docentes no Ensino Fundamental: Reflexões Sobre o Brincar e o Estudar. **Revista Didática Sistêmica**, v. 13, n. 2, 2011.

VARNHAGEN, F.A. de **História Geral do Brasil**, Melhoramentos/INL, São Paulo, 1975.

VICENTE José Gil. Crítica e Sociedade. **Revista de cultura política**, Uberlândia, v. 10, n. 2, 2020.

VIGOSTSKY, L.S. **Imaginação e criação na infância**: ensaios comentados. São Paulo: Ática, 2009.

WEBER, Max. Comunidade e sociedade como estruturas de socialização. In: FERNANDES, F. **Comunidade e sociedade: leituras sobre problemas conceituais, metodológicos e de aplicação**. São Paulo: Editora Nacional e Editora USP, 1973.

WEIGEL, Valéria Augusta Cerqueira de Medeiros. **Escola de Branco em Maloka de Índio**. Manaus: Editora da Universidade do Amazonas, 2000.

ANEXOS

Anexo I – Carta de Apresentação



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA DA
AMAZÔNIA



São Gabriel da Cachoeira, 22 de setembro de 2024

DE: Rosiane Henrique Melgueiro

Professora de Educação Física na Escola Estadual Irmã Inês Penha - SEDUC
Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia –
PPGSCA/UFAM

Para: Sr Zeferino Namuncurá Borges – Líder da Comunidade da Ilha de Duraka

Carta de apresentação

Prezados comunitários,

Eu, **Rosiane Henrique Melgueiro**, professora da SEDUC, mestranda do curso de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia-UFAM, pertencente ao grupo étnico Baré, submeti um projeto de pesquisa com o tema “O uso da internet e aplicativos digitais: elo entre tecnologia e transformação nas brincadeiras de crianças indígenas na Ilha de Duraka”, aprovado em 2023, na linha de pesquisa I - Sistemas simbólicos e manifestações socioculturais, tendo como Orientador o Professor Dr. José Gil Vicente.

O objetivo geral da pesquisa é o de investigar os impactos sociais da era digital, com a chegada da tecnologia por meio da internet da Starlink e suas transformações na cultura infantil da Ilha de Duraka em São Gabriel da Cachoeira, Amazonas.

Os objetivos específicos são: (i) Investigar os aspectos socioculturais da Ilha de Duraka e compreender como as tradições e brincadeiras infantis moldam a infância das crianças e adolescentes em diferentes faixas etárias (6-10 anos e 12-15 anos) - Este objetivo visa analisar a riqueza cultural local e a forma como as práticas tradicionais influenciam a infância e a adolescência; (ii) Analisar o processo de ressignificação das brincadeiras ancestrais na era digital e os impactos do uso da internet (incluindo plataformas como Tik Tok na sociabilidade e educação das crianças de Duraka - Busca entender como a tecnologia e o mundo virtual transformam brincadeiras tradicionais em novas formas de expressão cultural e educacional; e (iii) Explorar a percepção dos pais e professores indígenas sobre o uso de tecnologias digitais nas brincadeiras e no processo socioeducativo das crianças na escola indígena - O objetivo é compreender como os adultos da comunidade avaliam os efeitos das mudanças tecnológicas na formação social e cultural das crianças.

Nessa perspectiva, peço apoio e permissão aos senhores, na pessoa do Capitão Zeferino Namuncurá Borges para fazer a pesquisa etnográfica exploratória descritiva de natureza qualitativa com o consentimento, a colaboração da Comunidade de Ilha de Duraka. Em contrapartida me coloco a disposição dos comunitários no que precisar, dentro das possibilidades.

Para isso necessito da carta de anuência para que eu possa dar início ao trabalho de pesquisa dentro da comunidade.

Conto com o apoio de todos, agradeço a atenção expressando estima e consideração.

Atenciosamente,



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA DA
AMAZÔNIA



Documento assinado digitalmente
ROSIANE HENRIQUE MELGUEIRO
Data: 27/09/2025 22:06:22-0300
Verifique em <https://validar.jf.gov.br>

Rosiane Henrique Melgueiro
Mestranda do PPGSCA/UFAM



Documento assinado digitalmente
JOSE GIL VICENTE
Data: 27/09/2025 22:22:33-0300
Verifique em <https://validar.jf.gov.br>

Prof. Dr. José Gil Vicente
Orientador



Documento assinado digitalmente
CAIO AUGUSTO TEIXEIRA SOUTO
Data: 27/09/2025 21:52:03-0300
Verifique em <https://validar.jf.gov.br>

Prof. Dr. Caio Augusto Teixeira Souto
Coordenador do PPGSCA/UFAM

Anexo II – Carta de Anuência

CARTA DE ANUÊNCIA

CARTA Nº 0001/2024

Município: São Gabriel da Cachoeira - Amazonas Comunidade/Aldeia: Ilha de Duraka

Nós lideranças e comunitários declaramos para os devidos fins que aceitamos a senhora Rosiane Henrique Melgueiro, etnia Baré, como mestrande do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia PPGSCA - UFAM, para atuar como pesquisadora em nossa comunidade, com o compromisso de fazer valer o seu estudo de pesquisa "O uso da internet e aplicativos digitais: elo entre tecnologia e transformação nas brincadeiras de crianças indígenas na Ilha de Duraka", específica e de qualidade. Este documento é de extremo comprometimento do assinante.

Em 22 de Setembro de 2024.

NOME DO CACIQUE GERAL	ASSINATURA
Zeferino Namuncurá Borges	

Anexo III

Relatório de Pesquisa de Campo

Este relatório apresenta os colaboradores desta pesquisa, que contribuíram com informações e alguns dados, onde as observações, anotações foram essenciais para a construção desta dissertação, dando informações e sugestões neste processo de arquitetura deste trabalho, seguem os nomes e os dados dos colaboradores.

Segue abaixo a relação dos nomes dos colaboradores e suas respectivas funções:

1. Melvino Fontes – Coordenador do Departamento de Educação Escolar Indígena da FOIRN.
2. Custódio Benjamim da Silva - Coordenador da Educação Escolar Indígena da SEMEDI
3. Maria Aparecida Marques – Psicóloga da SEDUC
4. Zeferino Namuncurá Borges – Líder da Comunidade da Ilha de Duraka
5. Cleide Maria – Diretora da Escola Municipal Duraka Kapuamu
6. Vanilce Carneiro Borges – Coordenadora e professora das Salas Anexa à Escola Estadual Indígena Yepamahsã Imikohorimahsã.
7. Aline dos Santos de Souza – Professora da Escola Estadual
8. Jackson Pedrosa – Pai de aluna ambos os moradores da Comunidade de Duraka.
9. Reginaldo Lima Vieira – Professor e pai de aluno da Comunidade de Duraka.
10. Elizete Fonseca Fontes – Avó de muitas crianças da Comunidade de Duraka.

Anexo IV – Questionário



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS – IFCHS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA
AMAZÔNIA – PPGSCA



Questionário de pesquisa de campo

Nome: _____

Idade: _____ Etnia: _____

Perguntas relacionadas ao tema do trabalho:

1. O aluno considera os conhecimentos etnoeducacionais simplesmente importunos por preferir o digital?
2. A criança, adolescente e jovem consegue ter o aprendizado de suas tradições formalmente ou de forma lúdica e engajada pelas novas tecnologias?
3. Trabalhar o conhecimento etnoeducacional, de forma lúdica, diferenciada, pode despertar o interesse deles?
4. Qual é a função dos pais em relação ao conhecimento etnoeducacional na vida dos filhos?
5. Como a tecnologia pode influenciar o ensino aprendizagem na educação?
6. De que modo a internet pode contribuir na vida, no cotidiano e no desenvolvimento das crianças e adolescentes da comunidade?
7. Qual a importância da internet na vida das crianças e adolescentes?
8. As ferramentas digitais (internet) ajudam no desenvolvimento das crianças e adolescentes?
9. De que modo a tecnologia pode interferir no desenvolvimento das crianças e adolescentes?
10. Qual é a principal intervenção da internet nas brincadeiras de crianças e adolescentes?

Título do Estudo: Conectividade e Tradição: a reconstrução das brincadeiras ancestrais na educação escolar indígena na ilha de Duraka, Médio Rio Negro

Pesquisador Responsável: Rosiane Henrique Melgueiro

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O (A) Senhor (a) está sendo convidado (a) a participar de uma pesquisa. Por favor, leia este documento com bastante atenção antes de assiná-lo. Caso haja alguma palavra ou frase que o (a) senhor (a) não consiga entender, converse com o pesquisador responsável pelo estudo ou com um membro da equipe desta pesquisa para esclarecê-los.

A proposta deste termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) é explicar tudo sobre o estudo e solicitar a sua permissão para participar do mesmo.

O objetivo desta pesquisa é investigar como as brincadeiras podem ser ressignificadas no contexto escolar indígena, considerando a influência das tecnologias e a mediação dos professores na reconstrução dessas práticas culturais. Além disso, compreender como essas transformações podem influenciar no cotidiano dos moradores da comunidade de Duraka. Bem como, buscar meio para equilibrar esta dualidade que se encontra neste paradigma atual.

Se o(a) Sr.(a) aceitar participar da pesquisa, os procedimentos envolvidos em sua participação são os seguintes: Retirar um tempo médio de uma hora do seu dia para a nossa entrevista e diálogo sobre o tema do trabalho.

No nosso estudo, os possíveis riscos ou desconfortos decorrentes da participação na pesquisa são: a impaciência pela decorrente situação relacionada a temática, que pode causar um estresse emocional, desconforto, entre outros. Contudo, esta pesquisa também pode trazer benefícios. Os possíveis benefícios resultantes da participação na pesquisa são entender de que forma o resultado da pesquisa possa favorecer a possível compreensão de que maneira a internet e a tecnologia podem ajudar no desenvolvimento das crianças e adolescentes. Além de aprimorar novas plataformas que provavelmente possa expandir a cultura local. A fim de beneficiar a todos da comunidade da Ilha de Duraka.

Sua participação na pesquisa é totalmente voluntária, ou seja, não é obrigatória. Caso o(a) Sr.(a) decida não participar, ou ainda, desistir de participar e retirar seu consentimento durante a pesquisa, não haverá nenhum prejuízo ao atendimento que você recebe ou possa vir a receber na instituição. Solicitamos também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos, publicar em revista científica nacional e/ou internacional. Ressalto que os participantes não pediram sigilo, pelo contrário, se sentem lisonjeados que os seus nomes apareçam nos trabalhos futuros.

É assegurada a assistência durante toda pesquisa, bem como é garantido ao Sr.(a), o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais

sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que o(a) Sr.(a) queira saber antes, durante e depois da sua participação

Caso o(a) Sr.(a) tenha dúvidas, poderá entrar em contato com o pesquisador responsável Rosiane Henrique Melgueiro, pelo contato: (97) 984318855, email: rosianehenrique16@gmail.com, Rua: D, n. 86, Bairro: Tiago Montalvo São Gabriel da Cachoeira

Declaração de Consentimento

Concordo em participar do estudo intitulado: Conectividade e Tradição: a reconstrução das brincadeiras ancestrais na educação escolar indígena na ilha de Duraka, Médio Rio Negro

_____ Nome do participante ou responsável _____ Assinatura do participante ou responsável	Data: ____/____/____
--	------------------------------------