

Resgate, prática e legado da memória ancestral lúdica dos mais velhos em uma comunidade indígena Guarani Mbyá de Viamão, Rio Grande do Sul

Thales Albuquerque Ferraz¹, Giulia Toffoli Rodrigues², Rafaela da Silva Zilio², Marina Toffoli Santos², Arthur Magno Lisboa², Iury de Almeida Accordi², Andréia Ambrósio Accordi³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Viamão.
Viamão, RS

A visão de infância dos Mbyá Guarani parte do brincar como tônica primordial do especificamente infantil, sendo que as brincadeiras sempre são transmitidas dos mais velhos para os mais novos, oralmente, nunca por meio da escrita. Porém, verifica-se que os próprios indígenas estão percebendo a necessidade, atualmente, de encontrar formas de registrar midiaticamente sua cultura, como forma de divulgar seu modo de vida e suas tradições aos não indígenas. Objetiva-se desenvolver atividades visando o registro e a prática de jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciados por indígenas mais velhos, da comunidade Guarani-Mbyá do Cantagalo, em suas infâncias e adolescências por meio de resgate das suas memórias ancestrais. O público-alvo prioritário é dividido em dois estratos: os mais velhos, que contam suas memórias e os mais jovens, que as vivenciam. O projeto envolve três etapas: resgate, prática e legado. Todas as etapas estão sendo registradas em áudio e vídeo e serão editadas para gerar, ao final, um documento audiovisual. O resgate está sendo realizado por meio de entrevistas abertas com os indígenas mais velhos; na fase da prática, as atividades lúdicas que são narradas na fase de resgate são aplicadas aos jovens e filmadas. Na fase de legado será produzido um documento audiovisual que ficará disponível como legado às comunidades indígenas e não indígenas. O contato com os indígenas depende de uma intermediação do cacique, que é colaborador no projeto. Até o momento, foi possível a realização de duas entrevistas e a produção do vídeo de uma brincadeira, conhecida como Tata urá xiverê, protagonizado por crianças indígenas da aldeia. Pretende-se, até o final do projeto, entrevistar mais indígenas e finalizar a produção do documento audiovisual.

Palavras-chave: Jogos, brinquedos e brincadeiras; recursos audiovisuais; ludicidade

Trabalho executado no: Edital PROEX nº 02/2023 – AUXÍLIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO 2023, Edital PROEX Nº 11/2023 – EDITAL DE CONCESSÃO DE APOIO FINANCEIRO PARA AÇÕES DE EXTENSÃO PROPOSTAS POR ESTUDANTES DO IFRS, Edital PROEX nº03/2023 – Registro de ações de extensão sem auxílio financeiro – Fluxo Contínuo Permanente, Edital Nº 1/2023 – PROEX-REI – Edital de Fomento Externo Permanente de Extensão, aprovados pela Comissão de Gerenciamento de Ações de Extensão (CGAE).