Ctrl Z: refazendo uma história indígena.

Judivan José Lopes[1], Jean Kleyton Isidorio dos Santos[2], Maxsuel Pereira dos Santos[3]

[1] Judivan José Lopes, docente do Instituto Federal de Alagoas/IFAL – Campus Arapiraca, Mestre em Artes Visuais/ UNESP. E-mail: Judivanlopes@gmail.com | judivan.lopes@ifal.edu.br

[2]Jean KleytonIsidorio dos Santos, discente do Instituto Federal de Alagoas/IFAL – Campus Arapiraca, Ensino Médio Técnico Integrado em Eletroeletrônica. E-mail: Jean.kleyton2009@gmail.com| Jeankleyton-ifal2011@hotmail.com

[3]Maxsuel Pereira dos Santos, discente do Instituto Federal de Alagoas/IFAL – Campus Arapiraca, Ensino Médio Técnico Integrado em Eletroeletrônica. E-mail: tjofbad@gmail.com|tjofbad@hotmail.com

Resumo: Trata-se de uma reflexão a respeito do desenvolvimento de um projeto de acessibilidade a tecnologia da informação na aldeia indígena Karapotó Plaki-ô, situada no município de São Sebastião no estado de Alagoas, que vem proporcionando processos didáticos-metodológico para o desenvolvimento de conhecimentos e práticas computacional, como: o reconhecimento de sistemas operacionais e a utilização dos softwares livres (*edição de texto, planilha eletrônica, apresentação de slides, designer gráfico* e *edição de vídeos*). Ao longo de seu desenvolvimento, deparamo-nos com alguns problemas para o desenvolvimento do projeto, entre eles destacamos: ambiente para as aulas práticas em estado precário (instalação elétrica com defeito, pouca iluminação, acabamento e revestimento do imóvel, arejamento), constantes quedas de energia elétrica, a falta de familiaridade das pessoas com a máquina, dificuldade de agrupamento das pessoas nos mesmos horários, equipamentos desatualizados. Contudo, encontramos alguns pontos positivos: interesse inicial pela formação, dedicação dos alunos, interação entre alunos e instrutores. A abordagem metodológica adotada possibilitou aos participantes se expressarem, com isso conseguimos obter dados que proporcionou a troca de informações, ou seja, cada um passou a trabalhar com textos construídos a partir de suas histórias e imagens de seu cotidiano com a intenção de reduzir o estranhamento na interface das relações as pessoas e a máquina. Isso facilitou a intimidade dos participantes com a máquina e a proposta de trabalho, contribuindo tanto para o aprendizado tecnológico como para o processo de afirmações indentitárias, constatações possíveis a partir da produção textual, planilhas de dados, apresentações de slides, peças gráficas de comunicação e produção de vídeo, onde presenciamos registros criativos e narrativas de variados aspectos da cultura vivida, com características étnicas peculiares. Percebemos que o uso da informática se tornou um recurso importante para a comunicação com o mundo sem perder as características culturais locais.

Palavras–chave: cultura, conhecimento indígena, inclusão digital

1. INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea vem sendo influenciada por diversos fatores, entre os quais a informática é o que mais se destaca pelo advento das descobertas científicas em diversas áreas do saber, pela velocidade de processamento de dados e facilidade de comunicação. Também pelo processo de estreitar as distâncias, pela eliminação das fronteiras, da acessibilidade ao conhecimento tecnológico e das informações disponibilizadas. Da mesma forma se popularizou, tornando-se imprescindível desde a forma mais simples da vida a mais complexa, tanto do urbano quanto rural, tornou-se íntima, embarcadas nas invenções e inovações tecnológicas que ajudam o ser humano em suas tarefas diárias, das mais simples, como micro-ondas, máquinas de lavar roupas, louças, etc; no trabalho, onde se torna cada vez mais impossível viver sem ela, no lazer com o uso jogos, brinquedos, das redes sócias e outros aspectos da vida social e comercial: E-educação, E-cormmerce.

A evolução tecnológica vivida por nossa sociedade tem evidenciado o valor da informação. Desde o despertar, com o uso do despertador do aparelho celular, do mais simples telefonema a mais alta transação bancária, dos processos de controles sociais, industriais, transportes. Quase tudo nos servindo através da informática. BARBOSA Corrobora com essa ideia em um de seus trabalhos.

ISBN 978-85-62830-10-5
VII CONNEPI©2012

> A existência de tecnologias no mundo tem revolucionado a comunicação entre as partes distantes do planeta. Os povos indígenas não estão fora dessas formas de comunicação, se aliaram a elas para buscar novas formas de vida, assim como buscar meio para beneficiar seus povos. Longe de ser mero hobbie, o uso da internet nas comunidades passou a ser um objeto de luta, uma ferramenta para competir com os meios de comunicação, para unir povos de vários lugares do Brasil e do mundo. As redes sociais, blogs e portais passaram a ser um movimento social em prol das comunidades indígenas. Nesse mesmo aspecto a o ensino superior passa a estar inserido dentro das comunidades, por meio de Universidades a distancia. (BARBOSA, 2011)

Reconhecendo a importância da informática, é preciso destacar também seus pontos negativos, como CRUZ (2012), cita em seu trabalho: Informática e Educação – pontos negativos.

> Os mais afetados por este boom tecnológico são as crianças e jovens, que pela falta de supervisão dos pais ou por mera procrastinação preenchem os horários destinados ao estudo com todas as distrações que o computador e a internet podem proporcionar. Contando também que a relação entre o aluno/professor é prejudicada, pois pode haver um distanciamento entre eles devido a um uso excessivo de meios tecnológicos para apoiar o ensino. Um ponto que não pode ser ignorado é o ensino a distância que proporciona desde certificados de ensino fundamental até pós-graduação, no caso da graduação a distância é possível afirmar que a formação de profissionais está no mesmo patamar dos cursos de graduação presenciais? É fato que não é possível, nem recomendado, retirar o auxílio da tecnologia e da informática na educação, porém é necessária uma maior moderação ao introduzi-las no dia a dia, pois pode acarretar mais problemas sérios ao invés de trazer soluções. (Idem,2012, http://wiki.icmc.usp.br/images/4/43/Inform%C3%A1tica_e_Educa%C3%A7%C3%A3o_%E2%80%93_Pontos_Negativos.pdf)

Seguindo as reflexões do autor supracitado, notamos que na realidade social em que vivemos, onde todos se interligam com o uso das tecnologias, seja o branco, o negro, o índio, os avanços tecnológicos provocam a necessidade de manter-se conectado ao mundo em sua volta, fazendo com que povos distintos se conheçam melhor.

A partir dessas reflexões, podemos fazer uma comparação entre os benefícios e s malefícios do uso da computação na vida cotidiana das pessoas, essa inclinação se faz a depender do modo como ela é utilizada, de qualquer modo é unanime dizer que a computação é um bem na vida tanto individual quanto coletiva.

Observando o objeto de nosso estudo, *Inclusão digital em uma aldeia indígena*, é de senso comum a visão que a sociedade ocidental criou sobre o índio, a imagem de um povo antigo (sem sombra de dúvida), estagnado, com se o tempo não tivesse passado (ledo engano), e que ainda vive fechados para novas descobertas, para o novo mundo hi-tech que se descortina a sua volta (desejo de uma sociedade conservadora, dominadora, burguesa e excludente). No imaginário de muita gente o índio é aquele indivíduo que mora na floresta, vive apenas da caça, da pesca e algum tipo de coleta. Mas será mesmo essa a realidade indígena brasileira?

O índio Makuxi fala muito sobre essas questões em seus trabalhos publicados, em um deles, no site www.indioeduca.org, ele diz o seguinte:

> No Brasil, somos hoje em torno de 220 etnias indígenas, falantes de 180 línguas indígenas. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (censo 2010) a população indígena é estimada em 818 mil indivíduos, o que corresponde a 0,4% da população brasileira. No passado éramos muito mais. De acordo com o Professor Aryon Rodrigues em um artigo denominado “Línguas indígenas: 500 anos de descobertas e perdas”, publicado em 1993, éramos em torno de 5 milhões falantes de cerca de 1.200 línguas distintas.(MAKUXI, 2011)

Qual é a condição, ou seja, qual é a realidade tecnológica desses índios? E qual é o horizonte que se vislumbra? Quais os programas governamentais de inclusão digital para as aldeias indígenas no Brasil? Para responder essas questões precisamos fazer uma pesquisa à parte, haja vista que, na prática em que vivemos, tanto na aldeia Karapotó Plaki-ô em São Sebastião, quanto na aldeia Tingui Botó em Feira Grande, Kariri Xocó em Porto Real do Colégio e Xucurus Kariri em Palmeira dos Índios, todas elas em Alagoas, encontramos computadores doados pelo governo, mas sem nenhum suporte para a sua utilização.

Makuxi (2011), lembra que a quantidade de índios no Brasil teve uma queda drástica e com isso eventualmente a língua e costumes também acabam se perdendo. Acreditasse que o uso da tecnologia pode também ajudar a resolver esses aspectos de reeducação e de resgate.

Da mesma forma (MAKUXI, 2011), expõe outra questão que exemplifica muito bem essa imagem que a sociedade criou do índio:

> A realidade indígena nos dias atuais é bem diferente do passado, da mesma forma que os tataranetos dos portugueses que chegaram com suas caravelas nesse solo não se vestem hoje da mesma maneira que seus avós. Nós povos indígenas possuímos vestimentas tradicionais próprias e grafismos com os quais fazemos pinturas corporais, mas nossa nudez ou não nudez, não define ser indígena ou não indígena. Toda cultura é dinâmica, está sempre em constante movimento, mudando e se adaptando dentre os séculos. (MAKUXI, 2011)

A sociedade brasileira tem uma visão extremamente simplista sobre o índio, (MAKUXI, 2011) diz que, os portugueses atualmente não se vestem da mesma forma que antes, então por que o índio deveriam se vestir ainda como no passado? Cabe destacar que essa imagem do índio nu, pintado, cheio de penas e ornados com objetos extraídos da natureza existe por causa de uma ideia romântica que a sociedade criou para ele, essa ideia é enfatizada por meio da mídia que apenas preocupa-se em mostrar o índio quando o próprio está caracterizado (caracterizações presente e cerimonias e rituais próprios), no entanto não se preocupa em mostrar a miséria na qual algumas aldeias se encontram, a vida social e profissional que o índio leva, seja ela boa ou não, além disso, a mídia não se preocupa em enfatizar que nem todos que são índios vivem em aldeias e que este não vivem migraram em busca de melhores condições de vida, e mesmo assim morando em áreas urbanas não deixaram de ser índios. A mídia só se preocupa em mostrar índios com as características de 500 anos atrás. José Luiz dos Santos enfatiza isso melhor, trazendo para nós uma concepção de cultura.

> Cultura é uma preocupação contemporânea, bem vivida nos tempos atuais. É uma preocupação em entender os muitos caminhos que conduziram os grupos humanos às suas relações presentes e suas perspectivas de futuro. Cultura diz respeito à humanidade como um todo e ao mesmo tempo a cada um dos povos, nações, sociedade e grupos humanos. (SANTOS, J. L. **O que é cultura;** Primeiros Passos, São Paulo: Brasiliense, 1995)

Porque o índio não pode fazer uso da tecnologia se as demais pessoas fazem uso dela? Essa é uma indagação bem comum na sociedade em que vivemos, já que o índio só é visto como um índio se andar nu, pintado, viver em uma casa de palha e alimentar-se da caça e da pesca, ideia essa que vem sendo quebrada com o passar do tempo, de forma lenta, mas necessária.

O projeto "Inclusão Digital na Aldeia Indígena Karapotó Plaki-ô" tem o intuito de incluir o índio no meio da tecnologia da informação-TI e fazer dela um meio de reflexão sobre a realidade social e econômica da aldeia pelo próprio índio.

Para RONDELLI (2003) a "*inclusão digital esta relacionada à aprendizagem necessária ao individuo para circular e interagir no mundo das mídias digitais, como consumidor e como produtor de seus conteúdos e processos. Assim, estabelece-se uma relação intrínseca entre acesso/uso. É a partir do uso que as pessoas fazem das informações que se podem distinguir níveis ou tipos de inclusão digital*".

Portanto, ao longo dos cinco meses, de realização do projeto, é notada a mudança de percepção dos indígenas envolvido no projeto, que têm se mostrado mais interessados, ora mais altivo, envolvido, descontraídos, mais próximos, com mais intimidade com os equipamentos e isto tem refletido na assiduidade, no uso frequente da camiseta de identificação do projeto e pela dedicação nas atividades em comprimentos das tarefas. Acredita-se que os índios envolvidos passam por um processo de fortalecimento da identidade, de elevação da autoestima, pois se entregam aos relatos pelos textos e imagens que são colocadas nas telas virtuais do computador, afirmam-se com o mundo ao mesmo tempo em que fortalecem seus sentimentos por serem índios. O espaço de acesso ao uso da tecnologia tem aberto possibilidades de se expor como indivíduos integralizados e globalizados, como cidadãos, portadores de direitos a essa expressividade.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Aldeia Indígena Karapotó Plak-ô, localizada no município de São Sebastião/AL conta com 10 (dez) desktops, 2 (dois) Impressoras, todos com o software livre Linux, na versão Ubuntu e Linux educacional 3.0, e é por meio desses computadores que o projeto é desenvolvido aos sábados e domingos (não causando prejuízos na carreira escolar do pessoal envolvido, e os melhores dias escolhido pela comunidade para esse fim), atendemos 25 índios, adolescente e adultos, 13 mulheres e 12 homens, divididos em 5 (cinco) turmas, com aulas nos dois dias.

A metodologia usada é baseada na dialogicidade freiriana de ensino, abrindo possibilidades de aprendizados para ambos os lados, *enquanto ensino eu aprendo*, unindo-se a uma didática de ensino de TI, na prática tem funcionado da seguinte maneira: a aula é elaborada conjuntamente com os alunos, diferenciada na atividade por meio da troca de informações a respeito da comunidade. Planejamos que, após todo o conteúdo ter sido passado, colocarmos câmeras nas mãos dos próprios índios para que eles registrem, por meio de vídeo ou foto, seu cotidiano e coloquem em prática o que foi ensinado sobre TI, na hora de editar o material produzido.

Como expressa Szimanski (2004) *a participação em uma pesquisa é, muitas vezes, uma rara ocasião para se falar*. O ambiente da aula tem funcionado com lugar que se encontra respostas a quilo que se busca, na máquina e dentro de si. É essa exposição de si que tem motivado os índios ao trabalho no computador.

Em outra linha, Szimanski (2004) enfatiza que a pesquisa é simplesmente um momento de interação humana, onde não há distinção entre pesquisador e pesquisado, em outras palavras, o pesquisador deve tratar o pesquisado de igual para igual e é dessa forma que trabalhamos, e é isso que nos tem motivado ao trabalho e nos transformado enquanto pessoa no mundo, afirmado-nos como cidadãos e como índio (Jean, um dos autores, jovem indígena Karapotó Plaki-ô). Ao mesmo tempo em que damos as aulas, interagimos com os participantes, nos tornando amigos e trocando informações – ensinamos e aprendemos. E é nessa relação dialógica que nos edificamos como humanos, afirmo*: somos índios sim, mas acima de tudo somos pessoas como qualquer outra, com os diretos iguais ao dos brancos*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto vem obtendo êxito apesar das dificuldades encontradas, como espaço físico fornecido para o desenvolvimento do trabalho, já que o projeto utiliza uma sala que também é utilizada por uma turma do 1º ao 4º ano, onde a maioria dos alunos são crianças, fazendo com que algumas máquinas sejam danificadas, além da dificuldade das pessoas envolvidas com o uso das máquinas, já que nunca tiveram a chance de manusear o equipamento, o problema mais freqüente foi por questão das práticas de rituais, sendo necessário conciliar os horários de aula, já que nem todos podem participar das aulas no sábado ou no domingo. Ficando a necessidade de repor algumas aulas, porque algumas pessoas não puderam estar em nenhum dos dias. O principal motivo das ausências dos alunos é o ritual, chamado de Ouricuri, no qual todos se reúnem para práticas secretas, pois é restrita a poucas pessoas. Mesmo com esses obstáculos podemos destacar alguns avanços em relação aos participantes, por mostrarem bastante interesse e dedicação. Já conseguimos fazer com que eles saibam editar textos, manipular planilhas eletrônicas e identificar peças do interior do desktop, além de conhecer o Linux e todas suas

funções. Conseguimos também fazer com que alguns índios deixassem de participar, por algum tempo, de antigos hábitos, como o futebol, que é o principal passa tempo da aldeia. Desta forma conseguimos fazer com que venham para o curso, isso já é um grande avanço em relação à (TI) Tecnologia da Informação, porque não é tarefa simples fazer com que uma comunidade se aproprie desse conhecimento em rápido espaço de tempo. Podemos demonstrar isso por meio de textos produzido pelos indígenas envolvidos:

Textos produzidos pelos participantes do projeto[1]

O esporte na aldeia
O futebol é uma atividade física muito importante para nós índios; pois quando praticamos ajuda-nos a esquecer os maus pensamentos e passamos a ficar alegre sem nenhum motivo. Sem o futebol a aldeia seria um total desânimo!

(Tobá, 2012)

A educação na aldeia
A educação escolar indígena tem fundamental importância, para nós índios.

(Tupanaroca, 2012)

Para você o que é ser índio?
Para mim é muito importante, pois eu sou índia desde que eu nasci, meus pais e minhas irmãs também são índios, nós sempre seguimos nossos costumes e nós amamos ser índios. Nós nos pintamos, fazemos apresentações para as pessoas, passamos a noite no nosso ritual dançando, cantando nossos torés etc. antigamente para nós nos alimentarmos era preciso os homens caçarem, mas hoje é diferente graças aos costumes dos brancos nós levamos uma vida quase igual a deles.

(Ybacoby, 2012)

Para você o que é ser índio?
Para mim, ser índio é muito bom, nós dançamos toré, nós-si pintamos etc. tem os índios pai, mãe. Os índios são guerreiros, lutadores etc, antes dos índios chegarem aqui na aldeia já tinha os fazendeiros.

(Yocabitucatú, 2012)

Vocabulário
A flor do juriticauê-nossa senhora
paui-cachimbo
sêdeacá-cigarro
pôpõe-fogo
alecrim-cabelo
õianha-água
o nosso Deus na nossa língua indígena é considerado como Deus Tupã, ou , seja como Deus da chuva.

(Ybapiranga, 2012)

Toré
O toré pra mim é muito importante porque é através dele que conseguimos mostrar um pouco da nossa cultura e como eu amo o toré, ele também faz parte da minha vida e pra mim ele significa muita alegria para quem tem muito orgulho de ser índio.

(Ticuna, 2012)

4. CONCLUSÕES:

Seguindo as reflexões, tomando por base os textos citados acima, percebemos que no desenvolvimento do projeto, a constituição das relações proporcionou a qualidade do aprendizado

[1]Nas citações dos textos dos alunos indígenas, os erros ortográficos e de concordâncias foram mantidos como nos textos originais.

daquilo que propomos inicialmente. Olhando de outro ângulo, como um fotógrafo olha, pela lente obtusa da câmera, percebemos outras coisas, que inicialmente, com olhos comuns ficariam imperceptíveis. A lida com o computador para os indígenas envolvido não tem sido uma tarefa muito fácil, por ser uma ferramenta de paradigma diferenciado daquilo que é expressamente vivido no cotidiano das pessoas envolvidas. Apesar das dificuldades encontradas, obtemos algum êxito. As relações aproximadas entre instrutores e alunos proporcionou um diálogo mais próximo capaz de diminuir o estranhamento do índio com a manipulação dos softwares de edição de texto, planilhas eletrônicas, apresentação de slides, além de proporcionar conhecimento introdutório para edição de imagens e vídeos, além disso, o projeto ajudou notavelmente na vida social dos participantes, um ambiente de troca de informações, deixando os mesmos mais próximos uns dos outros. No que diz respeito ao objetivo e metodologia, hoje a inclusão digital não é apenas uma perspectiva, mais uma realidade parcialmente atingida na aldeia em questão, já que se evidenciam as narrativas pessoais que em seu conjunto evidenciam a narrativa coletiva. A TI é uma responsabilidade pública, mas também de setores privados, além de outros como: (ONGs, Fundações, etc.) que fazem parte do terceiro setor. Portanto é uma boa ideia para ser pensada ou implantada em outras comunidades indígenas, já que a maioria que faz parte dessas realidades tem uma renda baixíssima para lidar com esse fim.

O projeto vem rompendo essa fronteira invisível feita por códigos binários, facilitada pelas interfaces intuitivas e coloridas dos sistemas operacionais, uma vez um *click*, outra vez um *alt-tab*, depois *shift*, e logo o *Ctrl Z*, comandos destruidores de barreiras, eles fazem com que os índios se lancem de cabeça nesse jogo, onde eles precisam transpor de nível a cada vez que saem de sua aldeia e enfrenta o mundo em volta dela, com o nosso auxilio, quebrar, transpor, romper, destruir barreiras será realizado por meio da tecnologia, porque os arcos e as flechas são agora um mouse e um teclado, as lanças e sarabatanas, tornam-se canetas e lápis, os cocais símbolo de poder e representação da comunidade passaram a ser um livro dos direito constitucionais, já que quem possui um cocal tem por obrigação saber seus direitos e deveres.

Depara-se com experiências exitosas, do tipo: trabalhos produzidos pelos participantes em textos virtuais, apresentações de slides, produção vídeos, imagens editadas que eternizarão um povo projetado para ser livre, mas, marcado por uma prisão chamada tecnologia, esses são êxitos esperados para manter uma dialética de amizade e companheirismo, sorrisos estampados nos rostos, a satisfação gravada nos olhos, a ansiedade exalando por todo corpo, isso sim, foi o apogeu do pouco tempo de trabalho.

Dificuldades foram encontradas e transpostas, novas aparecerão e da mesma forma, como diria o próprio índio, será pisada como o amendoim em um pilão e da mesma forma que o amendoim se transforma em farinha, os problemas transformar-se-ão em um meio de união entre todos.

AGRADECIMENTOS

Dizem que agradecer é falar um simples obrigado, nós dizemos que agradecer é ser eternamente grato as pessoas que te ajudaram, dessa forma seremos eternamente grato à: Judivan José Lopes, que nos mostrou que não basta ser bom tem que ser o melhor, porém com humildade, e isso vem com a persistência e muito estudo e trabalho;

A Hosana Cláudia pela força e desprendimento nos ajudando no caminhos do conhecimento da língua pátria;

Aos participantes do projeto, que estão sempre dispostos a transcender limites de saberes, mesmo que sejam conhecimentoS tecnológicos;

A nossos pais, que estão sempre lá, mesmo que não demonstrem, com o orgulhoso transbordando do corpo e o otimismo fazendo o coração bater ainda mais forte e apostando todas as fichas em nós, embora com preocupações em relações ao nossos excessos de dedicação.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. **Inclusão Digital e Comunidades Indígenas: A Internet Como Parceira**. Boa Vista, 2011.

CRUZ. **Informática e Educação** (2012).http://wiki.icmc.usp.br/images/4/43/Inform%C3%A1tica_e_Educa%C3%A7%C3%A3o_%E2%80%93_Pontos_Negativos.pdf) acessado em 10 de junho de 2012.

____. http://www.educacional.com.br/articulistas/betina_bd.asp?codtexto=676, Acessado em: Julho, 2012.

MAKUXI, A. **O que é ser índio hoje?** Disponível em: www.indioeduca.org, acessado em Junho 2011.

SANTOS, J. L. **O que é cultura,** São Paulo, Brasiliense, 1995.

SZYMANKI, Heloisa. **A Entrevista na Pesquisa Em Educação: a Prática Reflexiva** - Heloisa Szymanski& Laurinda Ramalho De Almeida & Regina Celia A. Rego Brandini. Liber Livro, 2005.