



Câmara Municipal de Aracruz

ESTADO DO ESPIRITO SANTO
Gabinete Vereador Vilson Jaguareté

PROJETO DE LEI Nº ____/ 2021

DISPÕE SOBRE O RECONHECIMENTO E A PRÁTICA DOS JOGOS TRADICIONAIS DOS POVOS INDÍGENAS DO MUNICÍPIO DE ARACRUZ/ ES.

A Câmara Municipal de Aracruz, Estado do Espírito Santo aprova e o Prefeito Municipal sanciona a seguinte lei:

Art. 1º Ficam reconhecidos os jogos tradicionais praticados pelos povos indígenas de Aracruz-ES.

§1º Os jogos são praticados através de modalidades de integração indígena como arremesso de lança, arco e flecha, bodoque ao alvo, luta corporal, zarabatana ao alvo, corrida com tora, natação, canoagem, pescaria e modalidades demonstração, que são específicos de cada etnia.

§2º Rodas de conversa, danças e cantos tradicionais, exposições de fotografias, de vídeos, de artesanatos, oficinas e pintura corporal são atividades praticadas concomitantes aos jogos indígenas, descritos no parágrafo primeiro.

§3º Os jogos e todos os eventos que fazem parte das atividades culturais dos povos indígenas acontecerão anualmente e serão realizados alternadamente nas aldeias que se candidatarem e tiverem infraestrutura para a recepção e para a prática dos jogos.

Art. 2º Os jogos tradicionais indígenas têm a finalidade de revitalizar práticas culturais, a fim de fortalecê-las e colocá-las em evidência, promovendo a celebração e a vivência dessas práticas em comunidade.



Câmara Municipal de Aracruz

ESTADO DO ESPIRITO SANTO
Gabinete Vereador Vilson Jaguareté

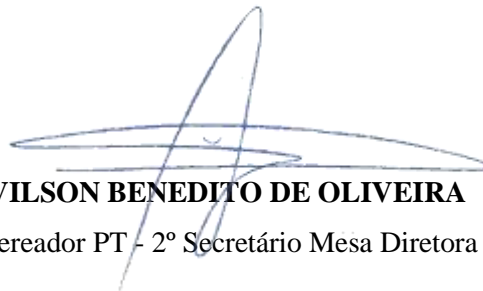
Art. 3º A comunidade indígena poderá comercializar produtos artesanais durante a realização dos jogos tradicionais indígenas.

Art. 4º A organização e a realização das atividades esportivas e culturais serão de responsabilidade do Comitê de Jogos Tradicionais Indígenas, formado por representantes e lideranças das aldeias indígenas do município.

Art. 5º O município poderá promover atividades de reconhecimento e valorização das práticas culturais e esportivas, fomentando o respeito aos seus aspectos etnoculturais através da educação, do turismo e cultura e da integração e inclusão dos jogos tradicionais dos povos indígenas em eventos e competições de desporto e lazer convencionais e no calendário oficial de eventos do município de Aracruz/ES.

Art. 6º O Poder Executivo regulamentará a presente Lei, no que couber, no prazo de 90 (noventa dias) dias de sua publicação.

Art. 7º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



VILSON BENEDITO DE OLIVEIRA
Vereador PT - 2º Secretário Mesa Diretora



Câmara Municipal de Aracruz

ESTADO DO ESPIRITO SANTO
Gabinete Vereador Vilson Jaguareté

Justificativa

Pertencentes ao tronco linguístico Tupi, descendentes de grupos do sudoeste da Amazônia que teriam chegado ao litoral por volta de 1,2 mil anos atrás, a história dos Tupinikim nessa região é antiga. Segundo a historiadora Vânia Maria Lousada Noreira, os Tupinikim representam um dos setores sociais mais antigos do Estado do Espírito Santo. Estimativas propostas por John Heming indicam uma população Tupinikim, distribuída entre o Espírito Santo e o sul da Bahia, de 55 mil indivíduos no início da colonização brasileira. Foram aliados da Coroa portuguesa durante a conquista, aldeados nas missões jesuíticas da costa atlântica e, depois das leis pombalinas, equiparados aos demais vassallos livres do rei, partilhando com eles direitos e deveres. No império, foram considerados “cidadãos brasileiros” e, por isso mesmo, obrigados a prestar diversos serviços ao Estado. As terras de sesmarias indígenas no litoral do Espírito Santo foram progressivamente e ilicitamente incorporadas ao Poder Público Estadual como terras devolutas e foram doadas ou vendidas para empresas. A partir daí, intensificou-se o processo de expropriação das terras tradicionalmente ocupadas pelos Tupinikim, que passaram a viver “ilhados” dentro do seu próprio território.

Os também pertencentes ao tronco linguístico Tupi, assim como os Tupinikim, os Guarani Mbya também teriam sua origem na Amazônia, porém migraram para o sul da América do Sul. A história dos Guarani Mbya, reconverge com a história dos Tupinikim a partir de um extraordinário movimento conhecido como **oguata porã (caminhada)**. Os Guarani são conhecidos por acreditarem na busca pela Terra sem Mal, que consiste em uma espécie de paraíso (Yvy marãey), no qual contarão com um lugar de fartura de alimentos, de caça e muito mel. Para encontrarem a Terra sem Mal os guarani realizam o **oguata porã**. Alguns historiadores explicam esse fenômeno como uma migração de causas religiosas, para outros, esse é um movimento de mobilidade teve origem a partir da Guerra do Paraguai, pois perderam suas terras. Chegando ao Espírito Santo na primeira metade do século XX, os Guarani traziam experiências de outros tempos e lugares, mas, tanto quanto os Tupinikim, eram também um povo profundamente impactado pela conquista, catequese e outros processos deletérios histórico-sociais.

A convergência da história desses dois povos ocorre em com a chegada dos Guarani em Aracruz em 1967, quando se instalaram junto aos Tupinikim, em uma área isolada. Chegaram num momento conflituoso, repleto de ameaças, tanto que entre 1973 a 1978 foram “transferidos”, assim como muitas famílias Tupinikim, para a Fazenda Carmésia (um presídio localizado em Minas Gerais usado para



Câmara Municipal de Aracruz

ESTADO DO ESPIRITO SANTO
Gabinete Vereador Vilson Jaguareté

aquartelar indígenas, pois foram considerados uma ameaça e perigosos). Mas como grupo coeso, os Guarani Mbya lutaram desde o início junto aos Tupinikim contra a ocupação de seus territórios.

Os Guarani Mbya e os Tupinikim são dois grupos sociais bem diversos. Mas, a despeito de todas as diferenças, eles também partilham muitas histórias entre si. A luta diária pela cidadania, pela terra e pela história são algumas das experiências que atualmente unem Guarani e Tupinikim de nossa contemporaneidade.

A história pela luta pela terra indígena no Espírito Santo pode ser dividida em três fases. A primeira ocorreu de 1967-1983, ano da homologação das terras indígenas. A segunda de 1993-1998, período em que reivindicaram a ampliação do território indígena de Caieiras Velha, e a terceira iniciada em 2005 através da assembleia dos dois povos pela ampliação, que culminou em 2007 na homologação das Três Terras Indígenas nos moldes atuais.

Atualmente a população indígena aldeada de Aracruz é cerca de 4.600 indivíduos, segundo SESAÍ 2021. Organizam-se em 12 aldeias situadas em três Terras Indígenas homologadas: A Terra Indígena Tupiniquim (composta pelas aldeias Caieiras Velha, Irajá, Areal, Pau Brasil, Amarelos, Boa Esperança, Nova Esperança, Olho D'água e Três Palmeiras), a Terra Indígena Caieiras Velha II (aldeia Piraquê-açu) a Terra Indígena Comboios (aldeias Comboios e Córrego do Ouro). As três Terras Indígenas ocupam uma área de aproximadamente 18.000 hectares.

Mas somente terras não é suficiente para exercício de sua cidadania, é imprescindível oferecer-lhes políticas públicas que garantam o acesso aos direitos sociais previstos na Constituição Federal de 1988, sendo o esporte e o lazer um direito fundamental explícito. A proposta dos Jogos Tradicionais Indígenas preceitua-se no art. 231, da Constituição Federal: *“São reconhecidos aos índios sua organização social, costumes, línguas, crenças e tradições”*, em consonância com a Lei 6.001 de 19 de dezembro de 1973, no seu Art. 47. *“É assegurado o respeito ao patrimônio cultural das comunidades indígenas, seus valores artísticos e meios de expressões”*. O art. 217, inciso IV, da Constituição Federal do Brasil, reafirma *“a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional”* e ainda o art. 31 da Declaração da ONU sobre os Direitos dos Povos Indígenas, de 2007 diz *“Os povos indígenas têm o direito a manter, controlar, proteger e desenvolver seu patrimônio cultural, seus conhecimentos*



Câmara Municipal de Aracruz

ESTADO DO ESPIRITO SANTO
Gabinete Vereador Vilson Jaguareté

tradicionais, suas expressões culturais e tradicionais, esportes e os jogos tradicionais e as artes visuais e interpretativas”.

Nas comunidades indígenas o lazer deve ser entendido como um meio de vivenciar e salvaguardar suas práticas tradicionais, em um tempo e espaço de organização e desenvolvimento de sua cultura, que tenham como alicerce os rituais, as festividades, os saberes e os métodos tradicionais de ensino. Nesse sentido políticas públicas para o lazer dos povos indígenas devem proporcionar os meios e recursos necessários para a realização das práticas sociais tradicionais.

A respeito de sua diversidade sociocultural e de suas maneiras de se relacionar com a sociedade nacional, cada comunidade indígena experimentou e vem experimentando, ao seu modo, o contato com o esporte. Alguns agentes desempenham papéis preponderantes nesse processo, com destaque para o Estado, para as instituições religiosas, para os professores em escolas indígenas, e ainda, para os cidadãos que vivem no meio urbano próximo as aldeias. Recentemente a mídia tem exercido papel preponderante na relação dos indígenas com o mundo dos esportes e lazer.

Marcos e Carlos Terena foram os criadores e responsáveis pela organização dos Jogos dos Povos Indígenas (JPI's) a nível Nacional, atualmente na sua 12ª edição. Além disso, suscitaram o estudo, o debate e a organização da prática de modalidades tradicionais nas comunidades indígenas de todo o Brasil.

O advento e a trajetória da organização dos jogos tradicionais indígenas no Brasil iniciou-se em 1980, quando a Funai concedeu bolsas e alojamento para que jovens indígenas pudessem estudar em Brasília. A partir da convivência e dos laços formados entre estes jovens oriundos de diferentes aldeias e etnias, criou-se um time de futebol chamado UNIND (União das Nações Indígenas). Em torno dessa equipe, os jovens passam também a atuar politicamente na capital federal. Porém, num momento de ditadura militar, a UNIND começou a planejar e a formar uma associação, que após idas e vindas se tornou um movimento de associativismo étnico, inaugurando um novo momento entre indígenas e o estado nacional. Esse associativismo étnico foi impulsionado pela a Constituição de 1988 e pelos debates internacionais do final do Século XX. O fortalecimento das relações com agentes governamentais nacionais e internacionais e a constituição de uma organização multiétnica nacional originaram, em 1996, os Jogos dos Povos Indígenas e, em 2015, os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas.



Câmara Municipal de Aracruz

ESTADO DO ESPIRITO SANTO
Gabinete Vereador Vilson Jaguareté

Os Jogos dos Povos Indígenas se consolidaram enquanto projeto institucional do Ministério dos Esportes, com aportes regulares e com realização a cada dois anos de forma itinerante, e passou a inspirar e a fomentar uma série de iniciativas similares, criando uma extensa rede de eventos locais, estaduais e regionais com maior ou menor enfoque em atividades esportivas ou culturais.

No tocante aos povos Tupinikim e Guarani de Aracruz, a história pela a reconquista de seu território tradicional é bem conhecida, e ela explica o motivo da perda dos laços com a tradição. Porém, traços da identidade Tupinikim permaneceram latentes nos remanescentes, e mesmo com todas as perdas culturais os Tupinikim tem se organizado e buscado formas de fortalecer, com apoio dos Guarani, o que restou de suas tradições, dando publicidade a história e as memórias dos mais velhos, registrando as tradições dos antigos.

O anseio por realizar os Jogos Tradicionais Indígenas nas Terras Indígenas Tupiniquim e Guarani de Aracruz, surgiu a partir de uma roda de conversa entre jovens e anciãos que lamentavam os impactos sofridos nas comunidades e as perdas das práticas culturais em decorrência da proximidade com os espaços urbanos e com o modo de vida do não índio, convidativo as crianças e aos jovens o que, inevitavelmente, distanciou- os da sua ancestralidade.

Acredito que o reconhecimento dos Jogos Tradicionais Indígenas de Aracruz como modalidade de esporte é a (1) oportunidade de revitalizar práticas outrora esquecidas ou adormecidas, a fim de colocá-las em evidências, dando voz aos anciãos na prática do ensino, o que também colabora para a reocupação da memória. (2) Promoverá a confecção de arcos e flechas, zarabatanas, bodoques e lanças, como uma forma de dar continuidade na arte de fazer estes instrumentos. (3) Permitirá a realização oficinas, pintura corporal, diálogos e rodas de conversas com lideranças indígenas e governantes, o que fomentará a criação de propostas de políticas públicas que venham garantir na agenda do Município de Aracruz este evento, como forma de fomentar, potencializar e valorizar as praticas esportivas e culturais dos povos indígenas e o etnoturismo no Município. (4) Fomentará a inclusão da prática destes esportes tracionais nas escolas, passando assim a integrar o currículo escolar, oportunizando inseri-los nos Jogos Municipais Estudantis. (5) Os Jogos ainda garantirão a potencialização da economia das comunidades indígenas, através da exposição e venda de artefatos/artesanatos e alimentos tradicionais. (6) Além de que, esse reconhecimento, trará ao município uma excelente oportunidade de implantar e promover o etnoturismo em Aracruz, como forma de atrair turistas para o evento, movimentando a economia e



Câmara Municipal de Aracruz

ESTADO DO ESPIRITO SANTO
Gabinete Vereador Vilson Jaguareté

gerando receitas para o município, pois influencia em diversos serviços, como transporte, hotelaria e alimentação,

Sendo assim, e ciente dos desafios que o poder público municipal tem para a elaboração de ações sistemáticas que garantam de forma eficaz o direito ao esporte e ao lazer às comunidades indígenas de Aracruz, e entendendo que o Estado deve ser protagonista de políticas públicas que respondam as demandas da população indígena com políticas de inclusão social e reconhecimento das realidades culturais e econômicas desses grupos, conclamo aos Nobres Edis que aprovelem a presente propositura na forma proposta.

Atenciosamente.

Aracruz-ES, 04 de outubro de 2021.



VILSON BENEDITO DE OLIVEIRA

Vereador PT - 2º Secretário da Mesa Diretora