

“Tec Iara” – Interculturalidad y conservación del agua en territorios indígenas de Bahia, Brasil: afirmación étnica e narrativas sobre seres de las aguas

Marcio Harrison dos Santos Ferreira¹, Carlos de Azevedo Pinto Soares Neto², Janderson Igo Ferreira Guirra dos Santos³, Aurélio José Antunes de Carvalho⁴

¹Grupo de Pesquisa e Estudos sobre Lavouras Xerófilas (XERÓFILAS, IF Baiano/CNPq); Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC-BA, NTE18); Programa de Pós-Graduação em Botânica da Universidade Estadual de Feira de Santana (PPGBot-UEFS); International Association for Intercultural Education (IAIE), Londres, UK. E-mail: marcio.harrison@gmail.com

²PINET Visual – Web Solutions, Salvador, Bahia, Brasil. E-mail: neto@pinet.com.br

³Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável no Semiárido, IF Baiano (*Campus Senhor do Bonfim*), Senhor do Bonfim, Bahia, Brasil. E-mail: janderson_igor@hotmail.com

⁴Grupo de Pesquisa e Estudos sobre Lavouras Xerófilas (XERÓFILAS, IF Baiano/CNPq); Pró-Reitoria de Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano (IF Baiano), Salvador, Bahia, Brasil. E-mail: aureliocarva@hotmail.com

El proyecto "TEC-IARA: Juegos para el aprendizaje y valorización del agua en territorios indígenas de Bahía" (Proceso N° 2790/2015, Edital 18/2015, ANA/Capes), iniciado en mayo de 2016, tiene carácter multidisciplinario e involucra conocimientos de antropología, agronomía, etnobotánica, hidrología, etnopedología, informática y educación. El proyecto está vinculado a la Pro-Rectoría de Extensión del Instituto Federal Baiano (PROEX/IF Baiano), ejecutado por el Grupo de Investigación y Estudios sobre Cultivos Xerófilos – XERÓFILAS (IF Baiano/CNPq) y fomentado por la Agencia Nacional de Aguas (ANA) y por la Coordinación de Perfeccionamiento de Personal de Nivel Superior del Ministerio de Educación de Brasil (CAPES/MEC). Tiene por objetivo producir juegos/rompecabezas, una aplicación/juego electrónico y un sitio web que difunde prácticas agrícolas conservacionistas del suelo y del agua y valora el diálogo intercultural, a partir de narrativas sobre seres encantados de las aguas que se recopilaron entre los pueblos indígenas Kaimbé, Tupinambá y Kiriri del estado de Bahía, Brasil.

A metodología incluye entrevistas abiertas, gira guiada, registros etnográficos (diarios y audiovisuales), talleres en las comunidades indígenas, además de la producción de un software (aplicación para smartphone) a ser utilizado en espacios formales y no formales de educación indígena. Se realizaron trabajos con tres pueblos, dos en el bioma caatinga, con los Kaimbé de Massacará (Euclides da Cunha – BA) y los Kiriri de Mirandela, Araçá y Marcação (Banzaê – BA), y otro en la Mata Atlántica, los Tupinambá de la Serra do Padeiro (São José da Vitória – BA). Por conveniencias logísticas, se optó por el enfoque en las narrativas del pueblo Kiriri, indígenas del Nordeste de Bahía. Los manantiales superficiales del territorio están asediados, en particular en la laguna Grande, sin agua desde hace 10 años. El trabajo se concentró en las acciones junto a los profesores, gestores y estudiantes del Colegio Estadual Indígena José Zacarias, ubicado en la aldea Mirandela (Banzaê – BA), y en el Colegio Estadual Indígena Florentino Domingos de Andrade, ubicado en la Aldea Araçá (Banzaê – BA), extendiéndolo a sus anexos (aldea Segredo, aldea Baixa do Juá y aldea Baixa da Cangalha).

Los procesos y los programas utilizados por los jóvenes indígenas refuerzan su propia afirmación étnica, tanto en el proceso de enseñanza-aprendizaje contextualizado como en la conservación del patrimonio socioambiental y agrobiocultural. El proyecto se amparó en las narrativas de los Seres Encantados de las Aguas, que proporcionan cuidados y que establecen relaciones entre la cultura indígena y los recursos hídricos. Fueron recopiladas inúmeras historias sobre los encantados vinculados a las aguas: Mãe d'Água o Iara, Caboclo d'Água o Negro d'Água, Cobra d'Água o Cobra Grande. Son relatos, de personas de más edad, que se vinculan a prácticas que favorecen la conservación de las aguas. La narrativa de la Cobra Grande fue sobresaliente: el personaje principal del juego electrónico es un Encantado que contempla un quiz que contiene preguntas de manejo del suelo y del

agua. Se puede descargar en el link <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.edu.ifbaiano.kiriri.kiriri> y en el sitio web (www.kiriri.com.br). En marzo de 2017 se hizo un taller de formación y socialización de materiales (aplicación, sitio web y juegos / rompecabezas), con profesores indígenas, realizado en la aldea Mirandela (Banzaê – BA), vínculo que posibilitará la utilización de los materiales y el registro de las impresiones causadas y expectativas generadas, para su evaluación y su eventual readecuación. También será publicado un manual de instrucciones de la aplicación, que se puede utilizar en smartphones o computadores, inclusive en modo off-line, y el guión de un juego que aborda, otros temas, diferentes estrategias de conservación de las aguas, tales como una composición con sistemas agroforestales, prácticas mecánicas de dragado y contención de inundaciones.

El proyecto refuerza la afirmación de la identidad étnica y la enseñanza-aprendizaje contextualizada con temáticas relacionadas con la conservación socioambiental y del patrimonio biocultural, con énfasis en los recursos hídricos. En relación a los Kiriri, el proceso de fortalecimiento étnico y biocultural se está en expansión, con una mirada más atenta a la conservación de su patrimonio histórico y socioambiental. La naturaleza del proyecto, pautado en la valorización de las narrativas, aproxima las tecnologías contemporáneas a la ancestralidad. Los Kiriri le dejan una enseñanza, a Bahía y al mundo, en las palabras del Cacique Lázaro (aldea de Mirandela): "Necesitamos también compartir una sabiduría de fuera, de la ciudad. Pero tenemos nuestra historia, cada uno tiene su historia, su propia sabiduría. ¿Cuál es la sabiduría propia que nosotros tenemos? Entender sobre la naturaleza, la fauna y la flora. Porque, sin ese pensamiento, sin ese movimiento, ¿cómo podemos sobrevivir?". Por último, agradecemos la participación de los líderes locales y profesores indígenas involucrados en el proyecto: Aleson Batista de Almeida, Andreia da Cruz Batista, Célio de Jesus da Silva, Edilene Batista de Almeida, Edivânia Batista Almeida, Elaine Batista Almeida, María do Carmo Souza Santos, Paula Batista de Almeida, Silvana dos Santos Almeida, Uelson Santana Braz (aldea de Mirandela, Banzaê - BA); Edenice de Jesus da Hora, Ednaldo Jesus de Andrade, Jacilene de Jesus Santana, João Eudes dos Santos, José Romildo de Jesus dos Santos, Josineide Souza dos Santos, Jozilene Andrade de Souza (Directora), Laécio de Andrade, Marília dos Santos Santana, Marlinda de Jesus Andrade, Nilton de Jesus da Hora (aldea de Araçá, Secredo, Baixa da Cangalha y Baixa do Juá, Banzaê – BA), además del apoyo de la Asociación Nacional de Acción Indigenista - ANAÍ (Salvador, BA, Brasil), de la Asociación Internacional para la Educación Intercultural - IAIE (Londres, UK) y la Red Latinoamericana por la Defensa del Patrimonio Biocultural (México).

Palavras-chave: Educación indígena. Educación intercultural. Juegos didáticos. Patrimonio biocultural. Recursos hídricos.

Fomento: Agência Nacional de Águas (ANA); CAPES/MEC.