# 4.

# Trajetórias e conclusões

Uma vez explicitado os pressupostos para pensar a construção do material didático a ser apresentado – o jogo – cabe aqui evidenciar a trajetória da construção do jogo.

Uma das primeiras dificuldades foi encontrar referências para a construção dos saberes sobre o PIX e suas etnias, que seriam acessados no jogo. Na internet, o material que se encontra está basicamente no site do Instituto Socioambiental (ISA). Existem muitos sites com informações a temática trabalhada, mas a maioria destas informações são exatas reproduções do material fornecido pelo site do ISA. E na maioria das vezes esses sites não sinalizam serem informações do ISA, em um apropriamento indevido da informação. Quanto aos artigos científicos e pesquisas acadêmicas, a maioria delas se concentra em análises antropológicas dessa região e etnias focadas no passado. Como o meu jogo se baseia no presente, houve uma grande dificuldade de encontrar informações neste sentido. Foi por esta razão que o saber teórico que este jogo trás está fortemente calcado nas informações disponibilizadas pelo ISA.

Isso, mais uma vez, evidencia a dificuldade que se tem em trabalhar com a questão indígena. A reprodução de informações e falta de pesquisas acadêmicas em um sentido mais ampliado sobre a temática é um fator que limita o trabalho em sala de aula. É preciso de maior incentivo a novas pesquisas e a produção de mais materiais didáticos para que a temática possa ser mais e melhor explorada pela sociedade.

Além da questão das informações, outra grande dificuldade encontrada na realização do jogo foi a busca de imagens. Um primeiro problema a ser travado sobre essa situação é a questão jurídica do direito de imagem. Que tipo de imagem eu posso utilizar? De onde retirar essas imagens? Que tipo de uso posso fazer? A quem devo pedir autorização para utilizá-las? Essas foram algumas indagações

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1421376/CA

que me apareceram. Entrei em contato com um material do ISA que fala sobre o direito de imagem na questão indígena. Esse material me deu certo respaldo para trabalhar com imagens da internet e do ISA, mas muitas dúvidas ainda ficaram. É preciso que o ProfHistória busque uma assessoria jurídica para esclarecer esta questão, pois, muitos materiais estão sendo e serão produzidos e questões de autoria e uso de imagens serão levantadas novamente e para isso é preciso que se esteja respaldado para uma boa realização do que se pretende.

Ainda dentro da questão das imagens, outra dificuldade foi a de encontrar boas imagens para serem usadas no tabuleiro, peças e cartas. Houve uma grande dificuldade de padronizar as imagens para construir a identidade visual do jogo. Em um primeiro momento, por exemplo, pensei em representar as etnias no tabuleiro através de imagens de suas habitações, até mesmo para problematizar a ideia do senso comum de "oca", como sendo algo igual para todas as etnias. A ideia era muito boa, mas eu não consegui encontrar imagens em boa qualidade das habitações de cada etnia o que me impossibilitou de executar essa ideia.

Devido a essa dificuldade, pretendo fazer em breve, uma revisão do jogo, de modo a não utilizar imagens retiradas de outras fontes, mas usar ilustrações, desenhos pensados por mim e pelo profissional que fará as ilustrações, para a construção das ideias que o jogo aborda. Acredito que com o uso de ilustrações, consigo dar uma identidade visual mais aproximada com os conceitos que trabalho no jogo. Um bom exemplo são as imagens que caracterizam as Cartas dos Personagens. Desenhos como bússola, bolsa de compras, binóculos, a meu ver, não são caracterizações que expressem bem as habilidades de explorador dos Kayabis ou de negociadores dos Kamauirás ou de agentes dos Naruvôtus, por exemplo, sem trazer estereótipos ou limitações a essas etnias. Não consegui encontrar outro tipo de imagem que resolvesse este problema. O uso da ilustração me permitiria construir as imagens de acordo com os meus pressupostos. Além disso, o uso de ilustrações sana o problema do direito de imagem, pois seriam de minha autoria juntamente com o ilustrador.

Uma vez o jogo pronto, era preciso testá-lo para saber se atingiam os pressupostos estabelecidos e realizar as alterações necessárias. O jogo foi testado com algumas turmas de 6º e 7º ano e uma turma do 8º ano, com a intenção de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1421376/CA

analisar em que medida este jogo seria recebido para esse púbico, haja vista que de inicio, não foi estabelecido para essa série e o que foi percebido é que ele serviu perfeitamente para ser aplicado para esse grupo.

Uma das primeiras observações foi o estranhamento que os alunos tiveram com a dinâmica do jogo. Por ser derivado de um jogo norte americano, os alunos não estão acostumados com um jogo neste formato, colaborativo e com regras diferentes. Se o jogo do PIX fosse derivado de um jogo mais próximo como um Banco Imobiliário ou um Batalha Naval, os alunos teriam uma aproximação maior. Porém, acredito que este estranhamento, neste caso, foi benéfico. Embora, em um primeiro momento os alunos se assustaram por não conhecer a dinâmica do jogo, isso não fez com que o interesse de jogar se perdesse. Em nenhum momento houve algum aluno mostrando desinteresse no jogo por ele ser "estranho" ou "difícil". Eu tinha uma grande preocupação de encontrar alunos que resistissem a jogar por não entender as regras ou acha-las complicadas demais. Mas o que se mostrou é que mesmo com a dificuldade, o interesse em entender as regras e jogar foi sempre maior.

O jogo tem uma característica muito marcante que é o caráter colaborativo. Os jogadores têm que elaborar estratégias em conjunto, pois, ou todos perdem, ou todos ganham. Ele estimula a cooperação e não a competição. Esse elemento garante um caráter descentralizador, pois os alunos estão acostumados a competir em todo momento. Ao jogar foi possível perceber a dificuldade dos alunos em se desprenderem desse hábito de, em um jogo, estabelecer estratégias contra o colega e neste momento, elaborar estratégias junto com outros colegas. Foi possível ver, em diversos momentos, os alunos ainda com pensamentos individualizantes como minhas cartas, meus conflitos e não nossas cartas, nossos conflitos, nossos objetivos. Acredito que este caráter descentralizante é excelente no processo de aprendizado, pois estimula os alunos a pensarem fora do seu ponto de vista, a observar as situações por outros ângulos.

Com a testagem do material foi possível perceber que, apesar das dificuldades inicias que o jogo e suas regras trazem no primeiro momento, após jogar duas ou três vezes os alunos conseguem compreende-lo com maior facilidade. O jogo tem uma duração rápida, no máximo 30 minutos, sendo que a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1421376/CA

primeira vez a ser jogada leva mais tempo, pois é o primeiro contato e primeiro aprendizado do jogo.

Foi muito perceptível o interesse que os alunos apresentaram em jogar e o interesse nos assuntos abordados no jogo. Optei em trabalhar o jogo como momento introdutório do assunto, abordando inicialmente algumas questões sobre a temática indígena e sobre o PIX e em seguida o jogo foi realizado e no final, os assuntos que o jogo coloca foram abordados. Foi possível ver a mudança de percepção de alguns alunos, quando no início, indagados sobre o que entendiam a respeito dos indígenas, apresentaram ideias distorcidas e estereotipadas e ao final conseguiram fazer outras colocações, revisando que o sabiam antes e o que sabem agora e mudando seus pontos de vista. Desta forma, fica claro como o jogo promove o processo da passagem de simples informações em conhecimento.

Assim sendo, o jogo sobre o Parque Indígena do Xingu, uma vez pronto e testado mostra que os objetivos traçados e apresentados na introdução deste trabalho foram cumpridos. Era objetivo elaborar um material que, em primeiro lugar, ampliasse a discussão da temática indígena e que colocasse os indígenas como protagonistas de sua história de atores da sociedade em que vivem. Isso é mostrado aos alunos quando eles se tornam personagens indígenas e têm que lutar para conservar o território em que vivem e preserva-lo contra ameaças externas, que no jogo vão se apresentar através dos conflitos.

Outro objetivo era o de fazer perceber a existência de uma multiplicidade de grupos indígenas, desassociando a ideia do senso comum do "índio" como sendo uma coisa só. No jogo, pode-se perceber inúmeras etnias, cada uma delas com suas características próprias. Através dos personagens que os alunos têm que assumir e suas habilidades no jogo, é possível perceber essa multiplicidade de ações, modos de ser e pensar. Também foi um objetivo se afastar de uma narrativa linear que prende os indígenas ao passado. O jogo trabalha com questões atuais, mas também evidencia a trajetória das etnias do passado para o presente, descontruindo a ideia de que não existem indígenas ou que estes hoje em dia são poucos e vivem lá no meio da Amazônia.

Assim, acredito que o jogo atingiu todos esses objetivos e é um grande

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1421376/CA

elemento que estimula, de um lado, a discussão em sala de aula sobre as questões que o material evidencia e de outro lado, estimula a educação continuada dos professores, pois incentiva não apenas uma busca pelo aperfeiçoamento do fazer história em sala de aula como estimula o estudo, por parte dos professores, sobre a temática indígena Desta forma, como foi dito neste trabalho, a movimentação de alunos, professores e escola, juntamente com a movimentação dos grupos sociais encoraja o estudo acadêmico sobre a temática e todas essas esferas – professores, alunos, escolas, movimentos sociais, academia – contribuem para a construção de novos olhares e trajetórias da sociedade para esta temática.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1421376/CA