



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA – MEC
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PRPPG
Coordenadoria Geral de Pesquisa – CGP
Campus Universitário Ministro Petrônio Portela, Bloco 06 – Bairro Ininga
Cep: 64049-550 – Teresina-PI – Brasil – Fone (86) 215-5564 – Fone/Fax (86) 215-5560
E-mail: pesquisa@ufpi.br; pesquisa@ufpi.edu.br

HISTÓRIA EM JOGO: POVAMENTO, PATRIMÔNIO ARQUEOLÓGICO E POVOAMENTO DO PIAUÍ

Orientando: **Bruno de Moura Rodrigues** (bolsista ICV/CSHNB/UFPI), **Olívia Candeia Lima Rocha** (orientadora História/CSHNB/UFPI.), **Ana Maria Koch** (Co-orientadora História/CSHNB/UFPI).

INTRODUÇÃO

O projeto de iniciação científica *História em jogos: povoamento, patrimônio arqueológico e colonização do Piauí* realizou atividades ligadas às áreas historiográficas em parceria com área de Sistema de Informação. Este projeto é vinculado ao grupo de pesquisa Rede com História e Literatura (RELIH) e do Laboratório de História em Interface Digital (LHID). O projeto tem como objetivo principal a formulação de séries de jogos com conteúdos de História do Piauí, numa “versão” recreativa. Dessa forma os usuários da internet podem acessá-los e aprender conteúdos importantes da História do Piauí colonial, de uma forma espontânea e divertida. Esses jogos ainda podem ser utilizados por professores da área de História, como material didático de apoio em sala de aula. Foram trabalhadas duas séries de jogos: *A indumentária do vaqueiro* e *Cercas Sertanejas*.

METODOLOGIA

A partir do conhecimento do material já produzido sobre o assunto estudado, nos delimitamos à alguns temas destacados como possíveis propostas de séries de jogos, dentre eles estão o vaqueiro no cenário de colonização piauiense, o povoamento e despovoamento indígena no Piauí, as cercas presentes na paisagem piauiense, estabelecendo uma relação entre a colonização do Estado com os cercamentos, e outros fatores com grande implicância no que concerne ao povoamento do Piauí, seja ele primitivo ou colonizador. Em meio a esse leque de possibilidades optamos *a priori*, em aprofundar nossas leituras no povoamento colonizador, dando ênfase ao papel do vaqueiro nessa fase da economia colonial e sua contribuição na instalação dos primeiros núcleos povoadores, destacando a aplicação e a contribuição das cercas nesse processo de fixação da economia pecuarista nas terras piauienses formando os núcleos povoadores. Após o embasamento teórico primevo, nos voltamos à elaboração dos jogos, buscando imagens na internet, em livros e revistas, para depois serem alteradas e melhoradas afim de atender às necessidades dos jogos, isso por meio de programas de computador, e produzindo caixas de texto que se relacionam com as figuras, expondo através de narrativas curtas o processo histórico em questão. Em nossa jornada de trabalho, utilizamos livros que servem de subsídio informativo para a produção dos jogos e conhecimentos de informática que são de suma importância na elaboração inicial e no entendimento da consistência dos jogos, esses que por sua vez, estão sendo elaborados de diversas formas, dentre elas estão: quebra-cabeças, jogo da memória e caça-palavras. Estes jogos têm como intuito, além de passar o conhecimento histórico, instigar a curiosidade e o raciocínio dos jogadores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Além de suprir o nosso referencial teórico, levantamos algumas imagens e vários livros que abordam o tema do projeto, produzimos caixas de texto para a elaboração do jogo sobre o vaqueiro, tendo em vista a grande e importante atuação desse personagem no processo de colonização e de povoamento do Piauí, Estado esse, que em 1758 obtém sua autonomia político-administrativa, mas na prática, existia há mais de um século e sobrevivia

da exportação do gado, couro e charque, organizando a estrutura básica da série que consiste no indumentário utilizado pelo mesmo em suas atividades. Este indumentário é constituído do gibão, luvas, perneira, chapéu e peitoral, ambos confeccionados em couro de gado, com o objetivo de proteger o vaqueiro e seu cavalo de arranhões e cortes causados no contato com galhos em meio à mata fechada na “pega-de-boi” na caatinga, principal atividade do vaqueiro. Partindo a um o estudo complementar ao jogo Indumentário do Vaqueiro, nos enveredamos por aspectos de nossa cultura material que tiveram uma atuação significativa na sustentação desse ideário pecuarista, ressaltamos as cercas sertanejas, variando a forma e a composição as cercas estiveram e estão presentes no espaço e na cultura do Piauí. Elaboramos um jogo chamado cercas sertanejas. Apontamos os diversos tipos de cercas presentes na Macrorregião de Picos descrevendo suas principais características. Dentre as cercas, citamos a cerca de pedra (confeccionada exclusivamente com pedra), cerca de pau em pé (Feita com madeira fina, com tríplice amarração, em arco), cerca de pique (Feita de madeira e arame liso com dupla amarração, adotada usualmente para chiqueiro de bode), cerca de cama (Feita de madeira trançada horizontalmente, com amarração em arco). A formação da cultura piauiense tem como legado histórico o processo de colonização de suas terras, momento em que se inicia uma “nova” etapa da formação social, política, econômica e cultural, marcada pelo signo da conquista do colonizador europeu e do extermínio da população nativa existente no Piauí. (DIAS, 2009) Como afirma Luiz Mott, no seu estudo sobre o *Piauí Colonial: população, economia e sociedade*, a chegada dos primeiros desbravadores dos “Sertões de Dentro” promoveu a ocupação do solo sertanejo através do estabelecimento das fazendas de gado, culminado num tipo de povoamento centrífugo e rural. (MOTT, 1985). A fase da pecuária enquanto atividade econômica predominante se estendeu até a segunda metade do século XIX, quando outra atividade econômica começou a despontar como uma saída para as deficiências vivenciadas pelo setor financeiro. Uma característica determinante dessa cultura pecuarista era o uso do couro bovino. Um aspecto de grande relevância na cultura material nordestina são as cercas. As cercas no sertão tem uma aplicação diferente das zonas de agricultura mais intensa, ela protege as pequenas manchas mais agrícolas perdidas nos chapadões, que irão subsidiar a atividade pecuarista no sertão. “São estes trechos aproveitados para as plantações que o sertanejo tem de cercar para que o criatório livre não invada, não faça destruições e venha a comprometer as poucas reservas alimentares que lhe advirão dessa incipiente agricultura.” (BARROS, 1959, p. 10-11). Conforme o estudo de Sousa Barros, a exceção dessa característica de criação livre onde as cercas eram construídas se configurava nos currais, lugar onde se junta o gado, ou se recolhe uma parte do mesmo para tratamento, para desleitar, para protegê-lo de perigos. E em áreas de risco aos animais, proximidades a raros atoleiros e gargantas e pontos próximos às matas mais infestadas de animais bravios. (BARROS, 1959).

CONCLUSÃO

Através da pesquisa e da produção de jogos com conceitos históricos sobre o Piauí, refletimos sobre a constituição da identidade na condição histórica atual do Piauí, visto que, as identidades dos grupos sociais vão sendo reconstruídas a partir do momento em que passam por um processo de modernização, refletindo na desestruturação das “velhas identidades”, marcadas pelo signo do gado, da seca, da pobreza e pela tradição oral e cultura popular. O projeto tem como consequência, além de resgatar as origens do nosso Estado e de realçar a nossa cultura, temos como meta através dos jogos retratar os personagens que atuaram no processo de estabelecimento dos parâmetros centrais de nossa sociedade e de nossa cultura, personagens esses que na maioria das vezes passam despercebidos em relação à tamanha importância de sua atuação, dentre eles estão os indígenas, os escravos, o vaqueiro e aspectos materiais de nossa cultura, como por exemplo as cercas sertanejas.

Palavras-chave: História do Piauí; jogos didáticos; interface digital

APOIO

Laboratório de História em Interface Digital (LHID) – campus Senador Helvídio Nunes de Barros – Universidade Federal do Piauí.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAPTISTA, João Gabriel. *Etno-história indígena piauiense*. 2 ed. Teresina: APL; FUNDAC; DETRAN, 2009.
- BORGES, Jóina de Freitas. *A história negada: em busca de novos caminhos*. Teresina: Fundação Cultural Monsenhor Chaves, 2004.
- CARVALHO, Miguel de. *Descrição do Sertão do Piauí*. 2ed. Teresina: APL; FUNDAC; DETRAN, 2009.
- COSTA, F.A. Pereira da. *Cronologia Histórica do Estado do Piauí*. 2ed. Teresina: APL; FUNDAC; DETRAN, 2010.
- DIAS, Cid de Castro. *PIAUHY das origens à nova capital*. 2 ed. Teresina: Nova Expansão Gráfica e Editora Ltda, 2009.

GARCÉS, Claudia Leonor López. AZEVEDO, Cristina. OLIVEIRA, Ana Gita. *Proteção aos conhecimentos dos povos indígenas e das sociedades tradicionais da Amazônia*. Belém: Museu Paraense Emílio Goeldi, 2007. HISTÓRIA e Didática. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. Coleção Bem Ensinar.

MOTT, Luís R. B. *Piauí Colonial: população, economia e sociedade*. Teresina: Projeto Petrônio Portela, 1985.

NETO, Adrião. *Geografia e História do Piauí para estudantes: da pré-história á atualidade*. 2 ed. Teresina: “Edições Geração 70”, 2003.

PINHEIRO, Áurea da Paz. Memória, ensino de História e Patrimônio Cultural. IN: PINHEIRO, Áurea da Paz . Pelegrini; Sandra C. A. (Org.). *Tempo, memória e patrimônio cultural*. Teresina: ANPUH, 2010, p. 29-55.

SILVA, Assunção de Maria Sousa e. A identidade racial e a leitura em sala de aula. IN: BOMFIM, Maria do Carmo Alves do. MATOS, Kelma Socorro Alves Lopes de. GOMES, Ana Beatriz Sousa, SANTOS, Ana Clélia de Sousa. *Educação e Diversidade Cultural*. Fortaleza: Edições UFC, 2010