



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 JOGOS: COLONIZAÇÃO, PATRIMÔNIO ARQUEOLÓGICO E POVIMENTO DO PIAUÍ.

Orientando: Itamar da Silva Lima (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: Brasil Colônia realiza 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.

METODOLOGIA

O trabalho do bolsista de História é coletar os dados (textos e imagens), os quais serão usados pelos bolsistas de Sistemas de Informação, na diagramação virtual. As atividades desenvolvidas pelo o aluno do curso de História consiste: na leitura de livros, revistas, jornais, artigos e em pesquisa de textos e imagens na internet e em livros didáticos a serem utilizados na fundamentação teórica e na elaboração dos jogos didáticos. Ressaltamos que as imagens nos deixam mais próximo do objeto pesquisado, além de dar um norte visual que ajuda no entendimento das narrativas. Com os dados já coletados (imagens e textos sobre o tema ou objeto em pesquisa) vem uma nova etapa, que é a produção das caixas de texto, as quais são construídas no programa Power Point. As caixas de texto são preenchidas com informações e características sobre o objeto da pesquisa. Dessa forma, são as caixas de texto que vão dar clareza as narrativas, que o historiador/a deseja repassar por meio do jogo. Com toda parte da narrativa histórica preparada pelo bolsista de História, o próximo passo é enviar as informações gráficas (imagens) e escritas para os bolsistas da área de Sistemas de Informação, para que eles possam transformar esses dados em uma série de jogos, interligando os textos informativos às imagens que são aperfeiçoadas no programa Adobe Photoshop CS4. Com a utilização desse recurso, o bolsista de história, em parceria com os de sistemas de informação, cria ainda os planos de fundo que serão utilizados nos jogos. Durante toda a nossa jornada de trabalho,

utilizamos livros de História que serviram de apoio informativo, além de oferecerem fundamentação teórica para construção das narrativas, a serem expressas por meio dos jogos. Fez-se necessário também a leitura de revistas e livros da área de informática, buscando dessa forma um conhecimento básico para o melhoramento de imagens, que serão utilizadas na produção dos jogos. Todas essas leituras ajudam na compreensão da consistência dos jogos, esses que por sua vez, estão sendo elaborados de diversas formas, dentre eles estão: Quebra-Cabeças, Jogo da Memória, Caça-Palavras e Jogo-da-velha.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Discutimos o tema do projeto colonização, patrimônio arqueológico e povoamento do Piauí. Dentro dessa temática abordamos os produtos ou alimentos plantados e consumidos no período colonial: feijão, arroz, mandioca, milho, rapadura e Maria-isabel. Dentre os alimentos pesquisados selecionamos apenas um: a rapadura. Elencamos as etapas do processo de produção da rapadura, por meio de um jogo de caça-palavras. Depois de encontradas todas as palavras, inerentes ao processo de produção da rapadura, o jogador terá uma noção clara das fases que compõem a feitura da rapadura; a partir de uma narrativa, estabelecida pelo historiador. Em uma segunda série de jogo, abordamos o artesanato piauiense, o qual se utiliza essencialmente da grande variedade de palhas, encontradas em toda sua extensão territorial. Nesta série de jogo destacamos as seguintes palhas: a palha de milho, a fibra do buriti, a palha de bananeira, a palha de carnaúba e a palha de coco. Na série de jogo sobre o artesanato piauiense, buscamos demonstrar quais produtos são feitos a partir de determinado tipo de palhas, matéria-prima essa que compõe ou abastece grande parte do artesanato piauiense. 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 destaca, Pinheiro (2010, p.51), a cultura de um povo é formada por um conjunto de referências, tais como: tradições, folclore, saberes, ofícios e modos de fazer, que são recriados individual e coletivamente, modificados ao longo do tempo, de geração em geração. Dessa forma, a cultura imaterial é fator relevante para a preservação da identidade e para a compreensão da história de uma comunidade ou sociedade.

CONCLUSÃO

Através da pesquisa e da produção de jogos, com conceitos históricos sobre o Piauí, e particularmente sobre a sua cultura, manifestados por meio do seu artesanato, refletimos sobre a constituição da identidade cultural, verificada em meio à sociedade piauiense atual, visto que o fazer artesanal, assim como também suas técnicas, saberes do ofício do artesão, e parte de suas composições materiais, são repassadas de uma geração para outra, mesmo que às vezes, essa “apropriação” do saber herdado passe despercebida. Nessa linha de entendimento, compreendemos que parte dos nossos produtos alimentícios atuais, como também algumas receitas culinárias, as quais estão presentes na mesa do povo brasileiro, e particularmente do povo piauiense, também são elementos que fazem parte de um legado cultural, deixado pelos, os índios, os africanos, os portugueses, povos precursores do processo de constituição da formação cultural atual do povo piauiense, que desde o período colonial já plantavam e se alimentavam de muitos desses produtos

alimentícios (arroz, feijão, milho, mandioca, peixe e rapadura), os quais, abordamos dentro do nosso tema de pesquisa: colonização e povoamento do Piauí. Entendemos, que o fazer artesanal desenvolvido dentro do nosso estado, é um legado cultural importantíssimo a identidade do povo piauiense. Assim, a cultura de uma sociedade pode ser vista e reconhecida a partir dos costumes, práticas e ofícios dos seus moradores. Concluímos que os saberes e valores de uma sociedade devem ser preservados, para que possa se preservar a sua identidade, enquanto grupo social que cria e recria seu espaço singular de convivência.

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

DIAS, Cid de Castro. **Piauí das origens à nova capital**. 2 ed. Teresina: Nova Expansão Gráfica e Editora Ltda, 2009.

HISTÓRIA E DIDÁTICA. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. Coleção Bem Ensinar.

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

HAYDT, Regina Celia Cazaux. **Curso de didática geral**. 8 ed. São Paulo: Ática, 2006.

ARANTES, Antônio Augusto. **O que é cultura popular**. São Paulo: Brasiliense, 1988. (Coleção Primeiros Passos, n 36);

DIAS FILHO, Clovis dos Santos. **Cultura popular: arte, artesanato**. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/maisdefinicoes/CULTURAPOPULAR>. Acesso em: 20 jul.2011.

MELATTI, Julio Cezar. **Índios do Brasil**. São Paulo: EDUSP, 2007.

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.

BURKE, Peter. **A escola dos Annales**. 1929-1989. A revolução francesa da historiografia. 2. ed. São Paulo: UNESP, 1991.