

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD

Leonardo Oliveira Monteiro

JOGO DOS POVOS:

Disciplina Positiva Integrada a Narrativas Visuais

Rio de Janeiro
2019



Leonardo Oliveira Monteiro

JOGO DOS POVOS:
Disciplina Positiva Integrada a Narrativas Visuais

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização Ensino de Artes Visuais - EAD, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Ma. Vera Rodrigues de Mendonça

Rio de Janeiro
2019

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

M776 Monteiro, Leonardo Oliveira

Jogo dos povos: Disciplina Positiva Integrada a Narrativas Visuais/
Leonardo Oliveira Monteiro. Rio de Janeiro, 2019.

45 f.

Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais)– Colégio
Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Vera Rodrigues de Mendonça.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2.Jogos. 3.Disciplina positiva.
4.Educação. I. Caetano, Alessandra Oliveira da Silva. II. Título.

CDD 700

Leonardo Oliveira Monteiro

JOGO DOS POVOS:
Disciplina Positiva Integrada a Narrativas Visuais

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: ____/____/____.

Banca Examinadora:

Profa. Ma. Maria Lia Gauterio Conde Pinto
Colégio Pedro II

Profa. Dra. Camila Nagem Marques Vieira
Colégio Pedro II

Profa. Ma. Vera Rodrigues de Mendonça (Orientadora)
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2019

Dedico meu trilhar a minha ancestralidade,
minha primeira mestre e guardiã espiritual:
minha avó Andrea, neta de indígenas, cigana e
rezadeira. (*in memoriam*)

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao incentivo, à força, companheirismo e beleza das flores presentes em minha vida: Lívia e Julia, maravilhosas vitórias régias que não me deixam esmorecer. Agradeço à professora Ma. Vera Rodrigues de Mendonça pelas orientações e ao Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais, pela oportunidade.

Agradeço, enfim, ao Feminino presente nos meus dias.

RESUMO

MONTEIRO, Leonardo Oliveira. **Jogo dos Povos: Disciplina Positiva Integrada a Narrativas Visuais**. 2019. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós- Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro, 2019.

O presente trabalho consiste no desenvolvimento de um jogo de tabuleiro que se utiliza de narrativas visuais colaborativas, voltado para estudantes do ensino fundamental (anos finais) e ensino médio da educação básica. O jogo recebe o nome de “Jogo dos Povos” por tratar das diversas sociedades indígenas presentes no Brasil. Ao procurar estabelecer o companheirismo, o respeito, o autocontrole e as habilidades sábias de julgamento, integram-se, ao jogo, princípios e práticas da Disciplina Positiva e regras de Role-playing Game (RPG) para montar a estrutura do jogo. A intenção principal é, por meio do brincar, montar a narrativa da aventura em colaboração com os educandos, enquanto estes aprendem valores culturais e éticos ao conhecerem as estruturas culturais de um povo indígena. O principal motivo para o desenvolvimento deste jogo foi buscar meios de estimular o interesse dos educandos em outras formas culturais e visões de mundo e trazer ferramentas positivas para que os estudantes aprendam a respeitar a si mesmo e ao outro.

Palavras-chave: Jogo. Disciplina Positiva. Role-Playing Game. Culturas Indígenas. Narrativas Visuais.

ABSTRACT

MONTEIRO, Leonardo Oliveira. **Jogo dos Povos: Disciplina Positiva Integrada a Narrativas Visuais**. 2019. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós- Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura. Programa de Especialização em Educação Matemática, Rio de Janeiro, 2019.

The present work consists in the development of a board game that uses collaborative visual narratives, for students of basic education. The title is Game of the People by using the reality of one of several indigenous societies present in Brazil. Seeking to establish the companionship, respect, self-control and wise judgment skills, integrate the game principles and practices of the Positive discipline (NELSEN, LOTT, GLENN, 2017) e and the Role- playing Game (RPG). The main intention is, through play, setting up the narrative of adventure in collaboration with students, while learning cultural and ethical values to meet the cultural structures of an indigenous people. The main reason for the development of this game was the students' interest in educating the languages and visions of the world and bringing positive tools to the students.

Keywords: Game. Positive Discipline. Role-Playing Game. Indigenous Cultures. Visual Narratives.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 JUSTIFICATIVA	11
3 OBJETIVOS.....	13
3.1 Objetivo Geral	13
3.2 Objetivos Específicos	13
4 REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
7 REFERÊNCIAS	19
APÊNDICE A - JOGO DOS POVOS.....	22
ANEXO A – MAPAS.....	32

1 INTRODUÇÃO

Um dos principais problemas nas aulas de educação básica é buscar um real envolvimento dos estudantes com as propostas apresentadas e, ligada a isso, a dificuldade em criar um vínculo da realidade do estudante com o que este pode aproveitar das aulas de artes em seu cotidiano.

Surgem, assim, diferentes conflitos em sala de aula, como o repúdio por parte dos estudantes às regras de convivência social em toda a escola. A recorrência desses fatos vem me provocando dúvidas e questionamentos desde o momento em que iniciei na docência: de que maneira envolver e desenvolver um interesse coparticipativo dos envolvidos nas aulas de arte? Como demonstrar, ao estudante, o potencial transformador de suas vivências artísticas com relação a sua realidade e a seus conflitos? Como despertar, no estudante, um sujeito crítico e protagonista de sua realidade social?

Com o propósito de estabelecer um diálogo com os educandos sobre as regras em sala de aula, procurou-se pensar em meios a fim de estimular a empatia e valores éticos nos educandos e usar a prática de artes como ferramenta para lidarem com seus próprios sentimentos e os sentimentos do outro. Enquanto aprendem artes por meio do brincar, os estudantes podem, não apenas, desenvolver habilidades e estratégias para solucionar conflitos, como, sobretudo, vivenciar uma prática experimentada nas relações efetivas e empáticas com o outro, por meio do conhecimento sobre as culturas indígenas. Como também, a valorização do patrimônio artístico nacional por meio da divulgação de conhecimentos ancestrais dos diversos povos indígenas no Brasil.

Desse modo, o presente projeto visa o desenvolvimento de um jogo, chamado “Jogo dos Povos”, no qual os educandos sintam-se parte de uma comunidade, de um grupo com interesses em comum, onde eles se sintam seguros para expressarem seus sentimentos no exercício de práticas artísticas, por meio de aprender brincando e de conhecer outras culturas. A base da disciplina de artes para o jogo consiste no aprendizado sobre as culturas indígenas no Brasil, no que se refere por exemplo à organização social de um povo, à cultura e à criação imagética na pintura corporal na arte kusiwa dos povos Wajapi, nas tatuagens voltadas para rituais de iniciação do povo Karajá, nas máscaras de ritual yakuygâde do povo Bakairi, na arte plumária, na confecção de cerâmicas, armas etc. Quanto às estratégias pedagógicas, serão trabalhados aspectos da “disciplina positiva”, da teoria dos jogos e do uso do Role-playing game (RPG) em sala de aula.

2 JUSTIFICATIVA

É necessário estabelecer um elo forte entre professor e aluno, de maneira a contribuir para relações duradouras do educando para com a comunidade escolar e, principalmente, formar um sujeito com bases fortes no caráter e em sua maneira de ser, conhecer, identificar-se e agir no mundo.

A maior parte das metodologias em ensino praticadas na educação básica tem reproduzido pedagogias que limitam, castram e oprimem tanto educandos como professores e vêm transformando o espaço do aprendizado em uma prisão sem muros. O presente projeto procura de maneira dinâmica trazer o estudante para pensar em comunidade ao utilizar regras justas, aplicáveis e, principalmente, transparentes que ajudem o estudante a se colocar como protagonista e coparticipador na sociedade de maneira crítica, ética e humanizada. Nesse sentido, segue-se com o ideário da disciplina positiva:

Quando os estudantes se sentem encorajados a expressarem suas opiniões têm escolhas em vez de ordens e usam habilidades de resolução de problemas em grupo, a atmosfera da sala de aula melhora e se torna um exemplo de cooperação, colaboração e respeito mútuo. (NELSEN; LOTT; GLENN, 2017 p.8)

Ao se oportunizar que os educandos solucionem e lidem com os temas e estratégias do jogo na relação com os outros colegas na turma, visa-se que eles experimentem que, por meio da expressão artística e cultural, é possível desenvolver empatia pelo outro e atingir objetivos cooperativamente com os colegas em sala, na escola e na sociedade.

Para estabelecer novas formas para a organização das regras de convívio na comunidade escolar se realizará debates por meio de pesquisas comparativas entre diferentes culturas indígenas brasileiras, analisando seus modos de ver e criar imagens, tanto para pintura corporal e de utensílios, bem como seus modos de construção e disposição arquitetônicas das comunidades indígenas.

Desse modo, tendo como base aspectos das sociedades indígenas, como a colaboração e sustentabilidade, aliada à dinâmica de jogos cooperativos de estratégia, alguns pontos serão tomados como norteadores para o desenrolar da dinâmica do “Jogo dos Povos”.

As ações do jogo terão como objetivo a criação das regras de convívio em sala, na busca do grupo por soluções de conflitos de maneira consciente, tendo como norteador para a imaginação visual estruturas arquitetônicas de aldeamentos indígenas escolhidos pelo grupo de jogadores. O desenvolvimento de materiais visuais, como maquetes e bonecos, para compor o tabuleiro do jogo e cada atitude tomada em uma aula irão direcionar a dinâmica do jogo: por

exemplo, um conflito ocorrido em sala pode ser transformado em uma ação dentro do jogo descrita verbalmente pelo narrador do jogo, de modo que problemas e possíveis soluções sejam debatidos com a turma utilizando a imaginação das cenas narradas ao jogar. Sendo importante a criação, pelos próprios estudantes, de materiais visuais como tabuleiros, mapas, bonecos em miniaturas, maquetes, cerâmicas indígenas, máscaras indígenas, armas indígenas, pinturas corporais, ícones e símbolos indígenas para compor a estrutura da aventura escolhida pelos jogadores onde, cada atitude tomada direciona a dinâmica do jogo. Por exemplo, um conflito ocorrido em sala pode ser utilizado em uma missão dentro da aventura no jogo, o personagem pode ser utilizado pelo jogador para criar, dentro do jogo, soluções possíveis de um problema real ocorrido com os estudantes. Outro exemplo, se um estudante tem dificuldade de entender que seu potencial de liderança pode causar violência e atitudes desagradáveis em sala, esse estudante pode usar seu personagem como experimento para vivenciar soluções onde ele possa liderar um grupo de personagens, de modo que problemas e possíveis soluções sejam debatidos com a turma por meio do envolvimento destes na aventura.

De acordo com a Teoria de jogos, a importância do trabalho em equipe reflete um comportamento humano na hora de tomar uma decisão, mesmo em situação de pressão (ALMEIDA, 2006). Ao levar isso em consideração, no processo do “Jogo dos Povos”, também será trabalhada a busca por parte dos educandos em solucionar um conflito no desenrolar da trama, os quais poderão adaptar as situações encontradas no jogo a um problema real vivido na sala de aula. Assim, os estudantes serão encorajados a expressarem suas opiniões, fazerem escolhas conscientes e a resolverem problemas e conflitos cooperativamente. Esse é um dos princípios do que tem sido denominada por Disciplina Positiva. Nesse viés, serão importantes as contribuições de autores que utilizam as artes como forma de lidar com a violência sem violentar o outro, conforme o livro *Disciplina Positiva em Sala de Aula*. Segundo Nelsen, Lott e Glenn (2017, pg.1): “A Disciplina Positiva é composta por métodos que convidam os alunos a focar em soluções em vez de serem receptáculos de punições e recompensas.”

A experiência do brincar em grupo ajuda a desenvolver valores sociais e emocionais, pois o sujeito se relaciona com outros sujeitos por meio de imagens à sua volta, seja uma imagem real do outro na sua frente, seja por meio da reprodução da imagem do outro em alguma superfície (tela, papel, celular, tabuleiro, games, livro, aparelhos eletrônicos etc.).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Buscar que os estudantes se apropriem da cultura visual indígena, por meio da criação plástica e conceitual do jogo, para transformarem seu espaço, desde suas relações cotidianas em sala até em seu meio familiar e social, e assim estabelecer relações disciplinares positivas, por meio do aprendizado sobre a cultura e a sociedade indígena, onde o educando aprende ao interagir, cooperativamente, no jogo.

3.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar e conhecer culturas de povos indígenas brasileiros, sobretudo as linguagens visuais utilizadas por eles;
- Criar o projeto de um jogo de tabuleiro interativo;
- Desenvolver regras para o jogo baseadas na organização participativa e colaborativa de povos indígenas brasileiros;
- Confeccionar o tabuleiro em formato de mapa da América Latina e demais peças do jogo;
- Aprimorar o trabalho em equipe entre os alunos;
- Estimular o companheirismo, o respeito e a calma por meio do brincar;
- Promover o foco e a atenção do estudante durante as aulas de artes;
- Contribuir para a apreensão dos assuntos propostos nas aulas.
- Valorizar o patrimônio artístico nacional por meio da pesquisa e divulgação dos conhecimentos dos povos indígenas do Brasil.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Para elaborar o Jogo dos Povos, a base teórica foi construída a partir de diferentes campos de conhecimento, buscando estabelecer um elo entre eles. Dessa forma, serão expostas questões referentes à organização cultural de diferentes sociedades indígenas, à valorização do patrimônio artístico nacional e em especial da cultura dos povos indígenas no Brasil, à Disciplina positiva e ao uso do Role-playing game (RPG) em sala de aula.

Quanto a valorizar a cultura dos povos indígenas no Brasil, um dos objetivos deste projeto, nunca é demais reforçar o que determina a Constituição brasileira, no seu artigo 216, a respeito de patrimônio cultural brasileiro:

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I – as formas de expressão;

II – os modos de criar, fazer e viver;

III – as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV – as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V – os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

§ 1º O poder público, com a colaboração da comunidade, promoverá e protegerá o patrimônio cultural brasileiro, por meio de inventários, registros, vigilância, tombamento e desapropriação, e de outras formas de acautelamento e preservação.

§ 2º Cabem à administração pública, na forma da lei, a gestão da documentação governamental e as providências para franquear sua consulta a quantos dela necessitem.

§ 3º A lei estabelecerá incentivos para a produção e o conhecimento de bens e valores culturais.

§ 4º Os danos e ameaças ao patrimônio cultural serão punidos, na forma da lei.

§ 5º Ficam tombados todos os documentos e os sítios detentores de reminiscências históricas dos antigos quilombos.

(BRASIL, 1988)

Uma das intenções principais do Jogo dos Povos é colaborar com o desenvolvimento de habilidades socioemocionais nos educandos, por meio da prática do brincar. Para tanto, faz-se necessário repensar o espaço e os papéis do professor e dos estudantes na sala de aula, indo além de uma prática tradicional de um professor que ensina e um aluno que recebe/aprende.

De forma a seguir em uma prática na qual os estudantes tenham a possibilidade de não apenas aprender conceitos de disciplinas, como também a lidar consigo mesmo e com o outro, por meio de formas de comunicação não-violenta, buscamos princípios e métodos da Disciplina

Positiva, conforme NELSEM; LOTT; GLENN (2017, p.3-4) afirmam que “*os métodos da Disciplina Positiva proporcionam um clima seguro no qual os alunos podem analisar seu comportamento, descobrir como ele afeta os outros e se empenhar em resolver problemas de eficaz para gerar mudança.*”

A Disciplina Positiva é formada por métodos que visam a autonomia e empoderamento dos educandos, por meio de modos de comunicação não-violenta conduzida pelo educador. Ao invés de punições para uma atitude considerada ‘mau comportamento’, ou de recompensas para o que é tido como uma postura de ‘bom aluno’, a disciplina positiva visa o estabelecimento de estratégias para o diálogo entre professores e estudantes, de maneira a desenvolver uma consciência crítica e uma responsabilidade pelos atos e palavras, estimulando o estudante a compreender seu lugar na sociedade. De certa maneira, a ancestralidade dos povos indígenas traz esse conhecimento cósmico sobre o lugar do sujeito perante a coletividade. Por isso, optou-se por intitular o trabalho como *Jogo dos Povos*.

E porque não denominá-lo “*Jogo das Tribos*”? Para adentrar no universo das sociedades indígenas do Brasil, é preciso fazer um exercício de rever palavras e ideias aparentemente já estabelecidas, já que, por muito tempo, foram ditas e descritas a partir do olhar do colonizador. É o que explica Munduruku (2017, p. 19-20):

a palavra tribo é mais uma forma colonialista de se referir a algumas culturas que eram consideradas inferiores. É um termo que reduziu a cultura de um povo a apenas uma manifestação cultural. ... Quando falamos de povo, a coisa muda de figura. Um povo, além de todas as características próprias, traz consigo o fato de ser autônomo. Ou seja, não depende da cultura da sociedade que o hospeda. Pode-se, portanto, dizer algo sobre o povo Munduruku, Xavante, Kayapó, Guarani etc. Cada um deles traz consigo uma marca que os localiza no tempo e no espaço e lhes dá a capacidade de andar autonomamente por este mundo, como tem sido desde o princípio.

Uma das etapas proposta pelo *Jogo dos Povos* é fazer com que os estudantes busquem conhecer diferentes povos indígenas e suas formas de organização social e cultural para refletirem sobre o modo como lidam com suas questões psicológicas e sociais em relação a uma coletividade, seja na escola, na família ou em outros espaços.

Muitas das formas de expressão dos povos indígenas demonstram uma unidade entre a natureza e a cultura indígena:

Entre as criações baseadas na tradição de comunidades indígenas, formas de expressão gráfica e oral similares à dos Wajãpi do Amapá, merecem destaque e reconhecimento as seguintes tradições iconográficas: (...) todas essas formas

de expressão gráfica foram estudadas e se encontram, parcialmente, inventariadas por investigações científicas, que evidenciaram sua profunda conexão – nos termos específicos de suas respectivas tradições – com a cosmologia e/ou ordenação social dessas comunidades. (IPHAN, 2008. p.137)

O dossiê do Iphan sobre a Arte Kusiwa do povo Wajãpi demonstra que a cultura visual indígena é fundamental para a visão de mundo e a organização social desse povo. Isto é:

A linguagem gráfica que os Wajãpi do Amapá denominam kusiwa sintetiza seu modo particular de conhecer, conceber e agir sobre o universo. Tal forma de expressão, complementar aos saberes transmitidos oralmente, afirma, ao mesmo tempo, o contexto de origem e a fonte de eficácia dos conhecimentos dos Wajãpi sobre o seu ambiente. (IPHAN, 2008. p. 5)

Por meio da leitura de imagens para formar a visualidade do Jogo dos Povos, os estudantes poderão conhecer de forma ativa, brincando, como a diversidade e a riqueza da cultura visual estão intimamente ligadas à formação identitária dos povos indígenas. Como também, o conhecimento ancestral da organização das sociedades indígenas pode proporcionar aos estudantes uma possibilidade para refletir sobre as diferenças, seu lugar na sociedade, e perceber como poderiam melhorar sua relação consigo e com o outro. Para a dinâmica desse conhecimento no jogo, será trazido o Role-playing game e seu uso em sala de aula.

Com o objetivo de estabelecer com os estudantes as regras do jogo de modo a motivar a imaginação e a atuação efetiva no processo, encontrou-se na dinâmica do Role-playing game uma interessante estratégia pedagógica. Segundo os criadores de um sistema abrangente de RPG, denominado GURPS, que é a base principal das regras de funcionamento para o Jogo dos Povos, esse jogo pode ser definido basicamente:

Um Role-Playing Game é um jogo onde cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte em uma aventura imaginária. O tipo da aventura é definido por um árbitro chamado Mestre. O Mestre define o cenário e faz o papel dos “personagens incidentais” que os jogadores encontrarão durante sua aventura. Não há necessidade de tabuleiro para os roleplaying games (apesar de alguns sistemas, entre eles o GURPS, incluírem regras opcionais de combate em tabuleiro). O RPG é jogado verbalmente. O Mestre descreve a situação e diz aos jogadores o que seus personagens veem e ouvem. Os jogadores então descrevem o que eles estão fazendo para vencer o desafio. O Mestre descreve o resultado conseguido com estas ações... e assim por diante. (...)

Parte do objetivo do roleplaying game é fazer com que o jogador enfrente a situação como seu personagem o faria. (...)

Portanto, um roleplaying game bem jogado ensina cooperação entre os jogadores e amplia seus horizontes. (JACKSON; PULVER; PUNCH, 2013, introdução)

Ao confeccionar à mão dados, tabuleiros, mapas, maquetes, bonecos, fantasias ou apenas a representação de improviso teatral, o presente RPG apresenta inúmeras possibilidades como ferramenta educacional e interativa para as aulas de Artes Visuais. O estudante pode desenvolver utensílios para utilizar durante o jogo, como pequenas esculturas de figura humana ou de outros seres vivos, criar maquetes de arquitetura, desenhar mapas de lugares inventados ou de lugares reais, produzir vestimentas ou adereços e instrumentos diversos etc. Alguns conteúdos presentes nas artes, mas especificamente voltados para a cultura dos povos indígenas, que podem ser abordados ao longo do jogo: códigos visuais indígenas como pontos, linhas, texturas, geometrização e simplificação da forma, pigmentos naturais, grafismos, formas, espaço, movimento, luz e sombra, equilíbrio, volume, colagens e amarrações, pintura corporal, trançados, reconhecimento de materiais naturais, biodiversidade, sustentabilidade, histórias dos povos indígenas, cultura indígena, danças, festejos, ritos de passagem, identidade, entre outros. O Jogo dos Povos serve como ferramenta para estimular o estudante a conhecer diferentes materiais naturais e suas possibilidades artísticas como pigmentos, pedras, folhas, galhos, argila, além de identificar os códigos das visualidades indígenas, desenvolver seu interesse pela pesquisa de diferentes culturas, adquirir o respeito à história, à cultura e ao patrimônio cultural dos povos indígenas, ensinar a reconhecer o valor da memória dos povos indígenas preservando suas expressões culturais. De modo que o educando é estimulado a reconhecer nas diferenças, seja entre eles mesmos ou entre os povos indígenas, as possibilidades de desenvolvimento cultural nas relações cooperativas entre os povos sejam eles indígenas ou não.

Autores como Schmit, 2008; Rodrigues, 2004 e Valério (s.d.) vêm trabalhando em suas pesquisas o uso do RPG em sala de aula para diversas disciplinas, tanto para trabalhar conteúdos acadêmicos como para constituir um espaço de discussão sobre problemas relacionados à violência, à questão de valores éticos e o papel do estudante e do professor na sociedade, por meio do estímulo à imaginação possibilitado por esse tipo de jogo. Como afirma Schmit,

vivências imaginárias para trabalhar questões morais e éticas, com maiores elaborações, pois as situações e as ações não são limitadas como no real. O RPG seria uma espécie de laboratório de vivências onde o limite é a imaginação dos participantes. Assim, por meio do RPG, os jogadores podem conferir novos sentidos às suas experiências, podendo ser uma ótima ferramenta para intervenções do educador. (SCHMIT, 2008, p.62)

Portanto, o Jogo dos Povos é uma proposta baseada nas contribuições dos campos de conhecimento e pesquisas supracitados, relacionando-os para proporcionar um ambiente de

aprendizado no qual serão debatidas questões éticas para construir uma coletividade em sala de aula, onde professores e estudantes serão atores do processo.

A partir dessa construção visual, poderão ser trabalhados conflitos presentes nas sociedades indígenas, como a rivalidade entre os povos, a questão da demarcação de terras, desmatamento, dentre outros; para discutir os papéis de cada ator em sala de aula e na sociedade como um todo. Vale lembrar a importância de preceitos da Disciplina Positiva para que a atuação do educador não incorra em punições ou recompensas durante o jogo.

Será descrito um exemplo de ação do professor a partir dos preceitos da Disciplina Positiva, em uma situação hipotética que possa ocorrer durante o Jogo dos Povos. Faz-se necessário um foco nas soluções e não na culpabilização dos atores. Será exposto em etapas, para ficar mais claro:

- Algo dá errado na ação do jogador diante de um problema no jogo.
- Em vez de focar em culpa, sugerir ao jogador focar em soluções.
- O jogador identifica o problema.
- Elabora com os demais participantes o maior número de soluções possíveis.
- O jogador escolhe uma solução onde os outros jogadores envolvidos concordem.
- O jogador testa a solução no jogo.
- O mestre testa o sucesso da solução.
- O professor demonstra como o problema e a busca por soluções pode se encaixar no cotidiano real dos próprios estudantes.

Dessa forma, pode-se notar como diferentes saberes, a ancestralidade dos povos indígenas, a Disciplina Positiva e a dinâmica do RPG podem contribuir para as aulas de artes visuais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No cotidiano escolar, muitos são os relatos de reações agressivas e violentas, podendo até levar a casos de bullying ou a tragédias, como a ocorrida na cidade de Suzano, em São Paulo, no presente ano de 2019. Nessas situações, a escola e a sala de aula podem ser ressignificadas por educadores e educandos como um espaço inóspito, que não propiciaria a partilha necessária para a construção de habilidades socioemocionais, de saberes e conhecimentos. Os saberes das artes visuais podem colaborar com propostas efetivas para construir alternativas e caminhos rumo a uma escola mais integradora e coletiva, que tragam um sentimento de pertença aos educandos e educadores.

Motivado a apresentar uma proposta que pudesse viabilizar educandos e educadores a pensarem e falarem sobre seus sentimentos e questões, bem como a tornar o espaço escolar mais amistoso, a partir do olhar para o outro, busca-se, na sabedoria ancestral das sociedades indígenas no Brasil, um norte para desenvolver uma estratégia pedagógica intitulada “Jogo dos Povos”.

Destinado ao segundo segmento do ensino fundamental e ensino médio da educação básica, o “Jogo dos Povos” consiste em uma brincadeira interativa e colaborativa, baseada na estrutura do RPG e na visualidade dos modos de organização social e da cultura indígena no Brasil. O professor e os estudantes assumem outros papéis, respectivamente, de narrador que irá mediar a criação da narrativa, e de jogador que irá pesquisar ativamente para a construção dos personagens e do tabuleiro, bem como para criar, em equipe, os caminhos do jogo.

Nesse deslocamento, o narrador e os jogadores buscarão conhecer povos indígenas, percebendo que a sabedoria cósmica indígena está representada na cultura visual de cada povo, das pinturas corporais a uma visão de satélite da organização das ocas, simbolizando o papel de cada sujeito dentro da coletividade indígena. Por meio do olhar para o outro, o “Jogo dos Povos” se configura como um meio para educadores e educandos lidarem com suas questões sociais e psicológicas, ao seguir preceitos da Disciplina Positiva, da cooperação mútua e do trabalho com as habilidades socioemocionais em benefício do próprio sujeito e do outro.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Alecsandra Meri. **Teoria dos Jogos: as origens e os fundamentos da Teoria dos Jogos**. São Paulo: UNIMESP - Centro Universitário Metropolitano de São Paulo, 2006

Disponível em:

http://www.slinestorsantos.seed.pr.gov.br/redeescola/escolas/11/2590/17/arquivos/File/as_origens_e_os_fundamentos_da_teorias_dos_jogos.pdf. Acesso em: 13 fev. 2019.

CUNHA, Susana R. V. da. Questionamentos de uma professora de arte sobre o ensino de arte na contemporaneidade. In: TOURINHO, Raimundo Martins e Irene (orgs.). **Culturas da Imagem: Desafios para a arte e a educação**. Santa Maria: Editora UFSM, s/d. p. 99-123.

Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial. Paris, 17 de outubro de 2003.

Disponível em:

<http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/ConvencaoSalvaguarda.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2019.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil : texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nos 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo no 186/2008. – Brasília : Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016.

Disponível em:

https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

IPHAN. **Dossiê IPHAN 2: Arte Kusiwa. Pintura corporal e arte gráfica Wajãpi**. Brasília, 2008. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/54>. Acesso em: 10 fev. 2019.

JACKSON, Steve; PUNCH, Sean; PULVER, David . GURPS. Módulo Básico. Lisboa: Devir, 2013.

MOSÉ, Viviane. **A educação** - Instituto CPFLCultura, disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=crIzDuxh6Ug>. Acesso em: 3 abr. 2018.

MUNDURUKU, Daniel. **Sobre vivências, piolhos e afetos**. Lorena, SP: UK'A editorial, 2017.

NELSEN, Jane; LOTT, Lynn; GLEEN, H. Stephen. **Disciplina positiva em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: EDITOR, 2017.

RAMOS, Edla Maria Faust. **O papel da avaliação educacional nos processos de aprendizados autônomos e cooperativos**. In: LINSINGEN, Irlan Von; PEREIRA, Luiz Teixeira Do Vale; CABRAL, Carla Giovana; BAZZO, Walter Antonio. (Org.). Formação do Engenheiro. Florianópolis, 1999, v. 1, p. 207-230.

Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br/~edla.ramos/>.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação:** alguns apontamentos teóricos. s/d. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. 2008.

Disponível em:

<http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>. Acesso em 13 fev. 2019.

VALÉRIO, Alexandre S. dos Santos. **Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de história.** In: ANAIS 1ª JORNADA DE DIDÁTICA - 1º FÓRUM DE PROFESSORES DE DIDÁTICA DO ESTADO DO PARANÁ. Paraná: Universidade Estadual de Londrina, s/d.

Disponível

em:

<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2019.

APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL

Leonardo Oliveira Monteiro

Vera Rodrigues de Mendonça

JOGO DOS POVOS

Disciplina Positiva Integrada a Narrativas Visuais

Rio de Janeiro, março de 2019

JOGOS DOS POVOS

Disciplina Positiva Integrada a Narrativas Visuais

RESUMO

O *Jogo dos Povos* é um jogo de tabuleiro a partir de narrativas visuais colaborativas, destinado a estudantes do ensino fundamental (anos finais) e ensino médio da educação básica. O nome do jogo se relaciona à realidade das diversas sociedades indígenas presentes no Brasil. Além desse conhecimento sobre os povos primeiros do Brasil, o jogo está baseado em princípios e práticas da Disciplina Positiva (NELSEN, LOTT, GLENN, 2017), e sua dinâmica tem como modelo regras de Role-playing Game (RPG) (SCHMIT; RODRIGUES; JACKSON, PULVER, PUNCH, 2013). O propósito é estimular os estudantes a estabelecerem laços através de noções como ocompanheirismo, o respeito, o autocontrole e habilidades de julgamento. Deste modo, através do brincar, visa-se trabalhar a narrativa da aventura em colaboração com os educandos para promover a reflexão e a prática de valores culturais e éticos, através do conhecimento sobre as estruturas culturais de um povo indígena.

Palavras-chave: Jogo. Disciplina Positiva. Role-Playing Game. Culturas Indígenas. Narrativas Visuais.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: América Latina atual.....	12
Figura 2: América Latina sem demarcação territorial	13
Figura 3: Distribuição dos Povos indígenas antes da colonização América Latina	14
Figura 4: Distribuição dos Povos indígenas antes da colonização no Brasil	15
Figura 5: Situação atual das Terras Indígenas no Brasil.....	16
Figura 6: Situação atual das Terras Indígenas na Amazônia.....	17
Figura 7: Principais Nações Indígenas no Brasil.....	18
Figura 8: Tabuleiro para estratégia regionalizada.....	19
Figura 9: Aldeia Demini, Povo Yanomami.....	20
Figura 10: Parque Indígena do Xingu	21
Figura 11: Arakura Waiapi – onça pintada.....	22

SUMÁRIO

1 Apresentação do <i>Jogo dos Povos</i>.....	5
2. Desenvolvimento.....	6
3. Como Jogar?	7
4. Referências	9
5 ANEXO - MAPAS E TABULEIROS.....	11

1 Apresentação do Jogo dos Povos

Um dos principais problemas nas aulas de educação básica é buscar um real envolvimento dos estudantes com as propostas apresentadas e, ligada a isso, a dificuldade em criar um vínculo da realidade do estudante com o que este pode aproveitar das aulas de artes em seu cotidiano.

Surgem, assim, diferentes conflitos em sala de aula, como o repúdio por parte dos estudantes às regras de convivência social em toda a escola. Além disso, dúvidas e questionamentos se tornam constantes, e os educandos acabam por tentar chamar a atenção do adulto mais próximo de maneiras que acabam por prejudicar a ele mesmo e aos outros.

Então de que maneira envolvê-los e desenvolver um interesse coparticipativo dos educandos nas aulas de arte? Como demonstrar, ao estudante, o potencial transformador de suas vivências artísticas com relação à sua realidade e a seus conflitos pessoais? Como despertar no estudante um sujeito crítico e protagonista de sua realidade social?

Na escola onde trabalho, um dos principais motivos que ajudou a reduzir a violência na escola foi o envolvimento de toda classe escolar em promover a cultura dentro do ambiente escolar, fazendo com que muitos estudantes se sentissem parte de algo, se sentissem parte das propostas culturais desenvolvidas com eles na escola.

Assim, o *Jogo dos Povos* foi planejado para que os educandos se percebam como parte de uma comunidade, de um grupo com interesses em comum, onde eles se sintam seguros para expressarem seus sentimentos por meio de práticas artísticas na medida em que aprendem brincando e conhecem outras culturas.

A base do jogo consiste no aprendizado sobre as culturas indígenas no Brasil, no que se refere à organização social de um povo, à cultura e à criação imagética. Quanto às estratégias pedagógicas, serão trabalhados aspectos da “Disciplina Positiva” (NELSEN, LOTT, GLENN, 2017) e regras básicas de Role-playing Game principalmente o sistema GURPS (JACKSON, PULVER, PUNCH, 2013).

2. Desenvolvimento

O Jogo dos Povos utiliza metodologias bem sucedidas da Disciplina Positiva para narrar uma aventura colaborativa e interativa, onde os estudantes possam aprender brincando sobre as culturas dos povos indígenas presentes no Brasil. Dessa forma, o jogo pode ser considerado como uma plataforma de RPG voltada para o ensino de artes visuais.

O professor precisará estudar as regras básicas de *Role-Playing Game* (RPG), e conduzir os educandos em uma narrativa principal sobre determinado povo indígena no Brasil. Ao longo da construção da aventura, os estudantes conhecerão as regras e darão forma à narrativa básica de acordo com as relações de seus personagens e suas relações de companheirismo com os demais jogadores.

3. Como jogar ?

Como se trata de um jogo interativo e colaborativo em construção, no momento em que se joga, o narrador – mestre (no caso, o professor) escolherá o tipo de narrativa que deseja traçar com os jogadores (estudantes). É possível escolher se é uma narrativa com personagens históricos ou ficcionais, qual o tempo e lugar, se os personagens percorrerão outras regiões, ou ainda, uma espécie de viagem no tempo. O público-alvo do jogo é estudantes e professores do segmento ensino fundamental e médio da educação básica.

Para fornecer um guia de imagens para o professor, encontram-se, em anexo, mapas e uma proposta de tabuleiro. A proposta é de um tabuleiro de ações, que pode ser modificado conforme o decorrer do jogo. Com os mapas, o narrador poderá conduzir os jogadores a percorrerem diferentes lugares e optarem por um povo indígena, estimulando os estudantes a pesquisarem sobre a organização social, a cultura, diferenças e semelhanças entre pinturas corporais e o contexto histórico-social de um determinado povo.

Em relação aos materiais para a realização do jogo, serão necessários:

- acesso à internet e /ou à biblioteca para as pesquisas sobre povos indígenas;
- projetor para exibição de imagens selecionadas previamente pelo professor (data show, retroprojetor ou pranchas com as imagens impressas – mapas, pintura corporal, arte plumária, cerâmica, arquitetura das ocas etc.);
- ficha de personagens;
- dados, que podem ser feitos com rolhas ou outros materiais;
- papel marchê, argila e outros materiais para a criação de bonecos;
- lápis de cor, cola, cartolina e materiais reutilizáveis, como tampas de garrafa para o desenho do tabuleiro de ações.

No tabuleiro de ações, por exemplo, os jogadores, a partir de seus personagens, poderão criar desenhos de aldeamento vistos de cima, considerando a disposição arquitetônica e as características de um povo, e bonecos dos personagens, com desenhos corporais e utensílios indígenas.

Para desenhar o tabuleiro, o estudante poderá se familiarizar com a região, sua paisagem e aspectos culturais, como se estivesse em uma visão de satélite. Os bonecos poderão ser

movimentados no tabuleiro de ação, conforme a narrativa inventada pelos jogadores e pelo jogo de dados, sobre orientação do narrador.

As fichas de personagens servirão para descrever as características dos personagens em valores numéricos, os quais irão determinar o limite das ações dos jogadores.

O narrador poderá apresentar diferentes manifestações culturais do povo escolhido pelos jogadores, para que possam construir os personagens conforme a pesquisa sobre a pintura corporal, utensílios para uso diário e objetos destinados aos ritos e rituais, ou seja, elementos da arte gráfica de um povo. Por exemplo, a forma de um aldeamento aparece representada em tipos de desenho, como o desenho de uma onça lembrando a organização de aldeamentos interligados por linhas. A partir da discussão sobre como uma sociedade indígena se organiza de forma cooperativa, onde todos os elementos exercem funções em prol de uma coletividade, o narrador poderá mostrar como isso está representado visualmente na cultura do povo indígena escolhido pelos jogadores.

A partir dessa construção visual, poderão ser trabalhados conflitos presentes nas sociedades indígenas, como a rivalidade entre os povos, a questão da demarcação de terras, desmatamento, dentre outros; para discutir os papéis de cada ator em sala de aula e na sociedade como um todo.

Vale lembrar a importância de preceitos da Disciplina Positiva para que a atuação do educador não incorra em punições ou recompensas durante o jogo.

Será descrita um exemplo de ação do professor a partir dos preceitos da Disciplina Positiva, em uma situação hipotética que possa ocorrer durante o Jogo dos Povos. Faz-se necessário um foco nas soluções e não na culpabilização dos atores. Será exposto em etapas, para ficar mais claro:

- Algo dá errado na ação do jogador diante de um problema no jogo.
- Em vez de focar em culpa, sugerir ao jogador focar em soluções.
- O jogador identifica o problema.
- Elabora com os demais participantes o maior número de soluções possíveis.
- O jogador escolhe uma solução onde os outros jogadores envolvidos concordem.
- O jogador testa a solução no jogo.
- O mestre testa o sucesso da solução.
- O professor demonstra como o problema e a busca por soluções podem se encaixar no cotidiano real dos próprios estudantes.

4. Referências

- ALMEIDA, Alecsandra Meri. **Teoria dos Jogos: as origens e os fundamentos da Teoria dos Jogos**. São Paulo: UNIMESP - Centro Universitário Metropolitano de São Paulo, 2006 Disponível em: http://www.slinestorsantos.seed.pr.gov.br/redeescola/escolas/11/2590/17/arquivos/File/as_origens_e_os_fundamentos_da_teorias_dos_jogos.pdf. Acesso em: 13 fev. 2019.
- CUNHA, Susana R. V. da. Questionamentos de uma professora de arte sobre o ensino de arte na contemporaneidade. In: TOURINHO, Raimundo Martins e Irene (orgs.). **Culturas da Imagem: Desafios para a arte e a educação**. Santa Maria: Editora UFSM, s/d. p. 99-123.
- Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial**. Paris, 17 de outubro de 2003. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/ConvencaoSalvaguarda.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2019.
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil : texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nos 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo no 186/2008. – Brasília : Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016.
Disponível em:
https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- IPHAN. **Dossiê IPHAN 2: Arte Kusiwa. Pintura corporal e arte gráfica Wajãpi**. Brasília, 2008. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/54>. Acesso em: 10 fev. 2019.
- JACKSON, Steve; PUNCH, Sean; PULVER, David . GURPS. Módulo Básico. Lisboa: Devir, 2013.
- MOSÉ, Viviane. **A educação** - Instituto CPFL Cultura, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=crIzDuxh6Ug>. Acesso em: 3 abr. 2018.
- MUNDURUKU, Daniel. **Sobre vivências, piolhos e afetos**. Lorena, SP: UK'A editorial, 2017.
- NELSEN, Jane; LOTT, Lynn; GLEEN, H. Stephen. **Disciplina positiva em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: EDITOR, 2017.
- RAMOS, Edla Maria Faust. **O papel da avaliação educacional nos processos de aprendizados autônomos e cooperativos**. In: LINSINGEN, Irlan Von; PEREIRA, Luiz Teixeira Do Vale; CABRAL, Carla Giovana; BAZZO, Walter Antonio. (Org.). Formação do Engenheiro. Florianópolis, 1999, v. 1, p. 207-230.
Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br/~edla.ramos/>.
- RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. s/d. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. 2008.
Disponível em:

<http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>. Acesso em 13 fev. 2019.

VALÉRIO, Alexandre S. dos Santos. **Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de história.** In: ANAIS 1ª JORNADA DE DIDÁTICA - 1º FÓRUM DE PROFESSORES DE DIDÁTICA DO ESTADO DO PARANÁ. Paraná: Universidade Estadual de Londrina, s/d.

Disponível em:

<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2019.

ANEXO A - MAPAS E TABULEIROS



Figura 1: Atualmente a América Latina conta com divisões por países que se deram após inúmeras invasões, dominações e guerras disseminadas pelos colonizadores europeus.

Este mapa servirá como contexto atual para mostrar, aos alunos, os resultados da colonização europeia nas terras, hoje, conhecidas como América latina.



Figura 2: Mapa da América do Sul sem demarcações de territórios.

Mapa base que auxiliará nas movimentações dos personagens pelo mundo narrado pelo Mestre. Os jogadores podem, dessa forma, ter uma visão geral onde se passa a aventura.



Figura 3: Distribuição dos Povos Indígenas antes das invasões dos europeus no continente conhecido, atualmente, como América Latina. Podemos perceber que a cultura dos povos primeiros não era restrita a uma pequena área, mas grandes extensões de terras antes das invasões dos europeus no continente conhecido atualmente como América Latina. Fonte: <https://noamazonaseassim.com.br/as-tribos-indigenas-do-estado-do-amazonas/>

Este tabuleiro auxilia os jogadores nos momentos do jogo relacionados com o passado dos Povos Indígenas antes das invasões dos europeus no continente conhecido atualmente como América Latina.



Figura 4: Distribuição dos Povos Indígenas antes das invasões dos europeus especificamente na região que se delimitou como Brasil. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Mapa-dos-Povos-Indigenas-na-Epoca-do-Descobrimento.jpg>

Este tabuleiro auxilia os jogadores nos momentos do jogo relacionados com o passado dos Povos Indígenas antes das invasões dos europeus especificamente na região que se delimitou como Brasil.

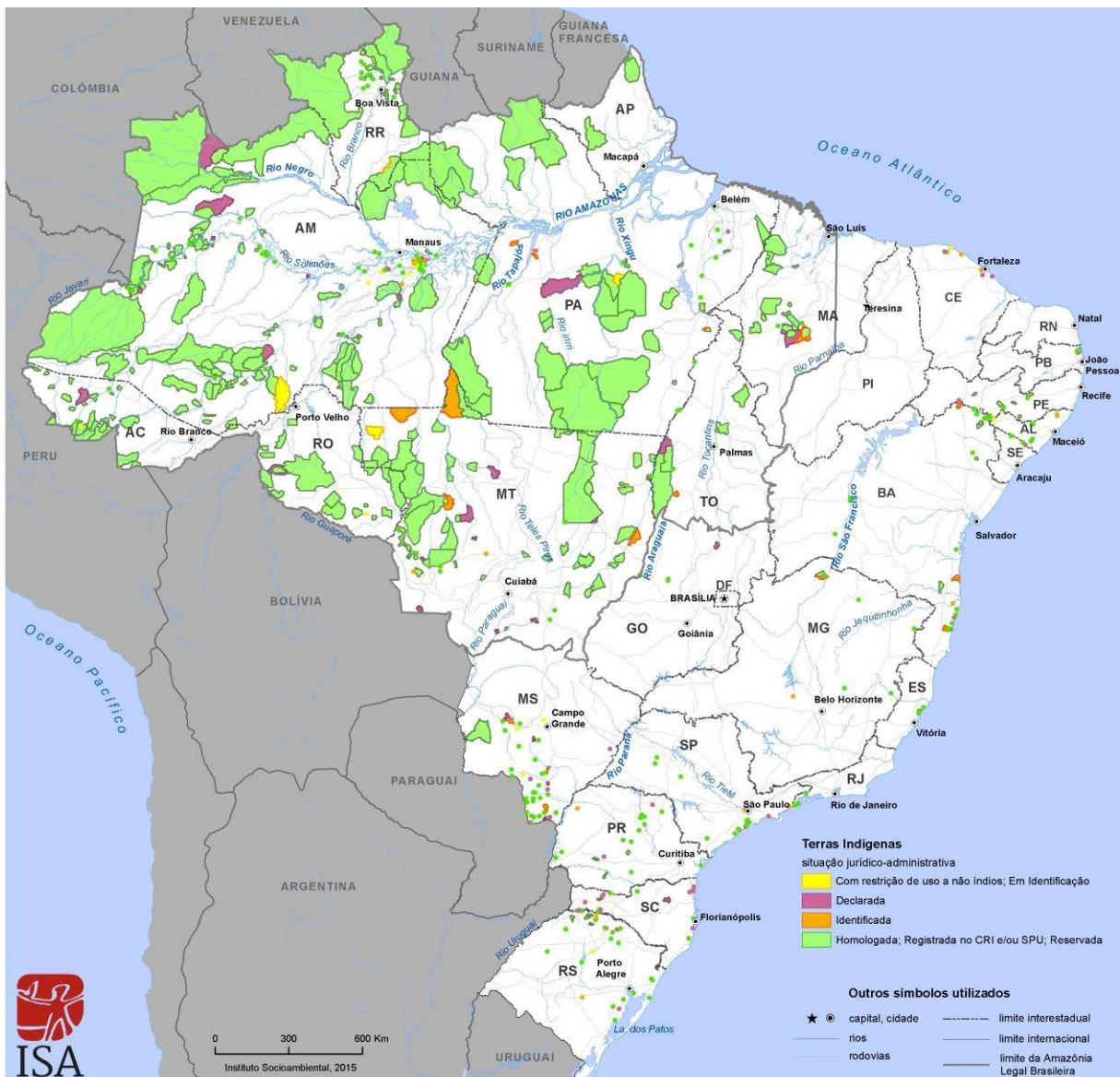


Figura 5: Situação das Terras Indígenas no Brasil. Fonte: https://pib.socioambiental.org/pt/Localiza%C3%A7%C3%A3o_e_extens%C3%A3o_das_TI

Este tabuleiro é indicado para situar os jogadores quanto à condição atual dos povos indígenas presentes no Brasil.

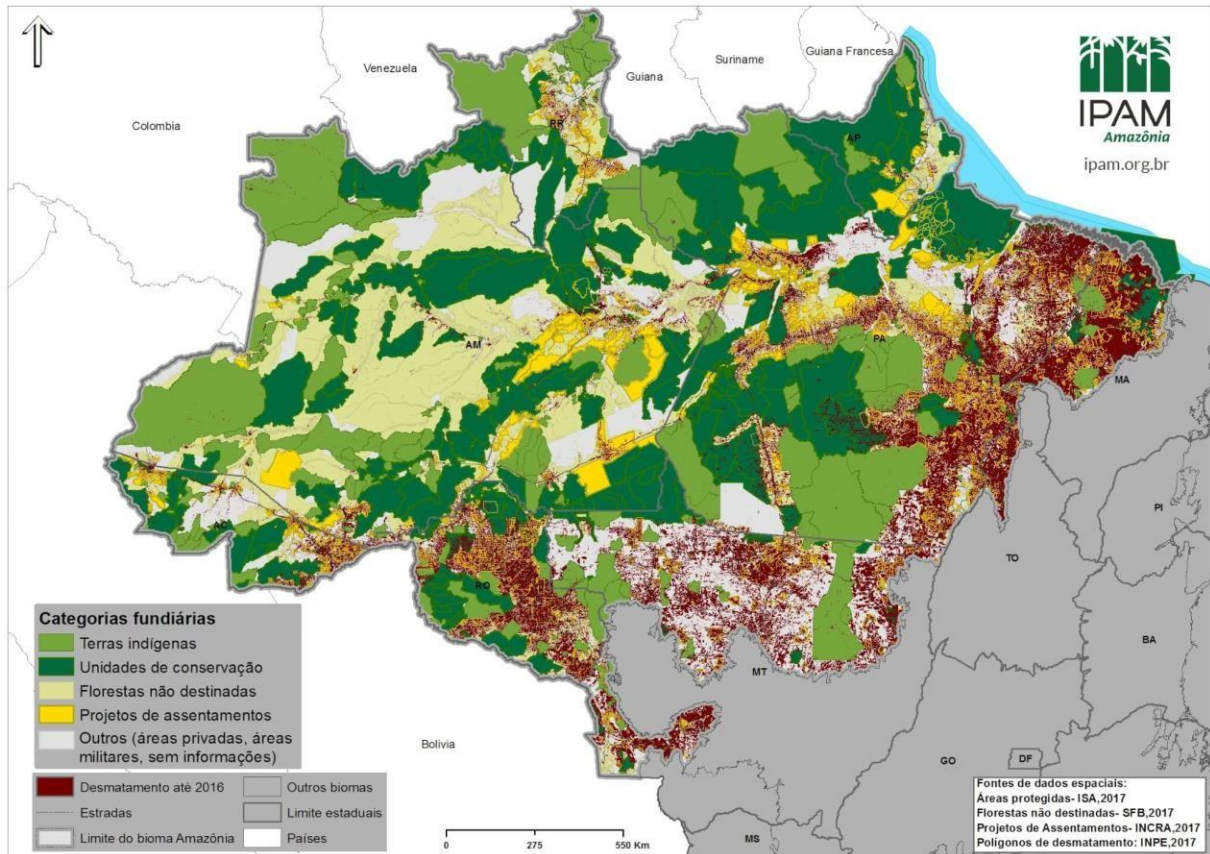


Figura 6: Situação das Terras Indígenas na Amazônia. Demonstra que muitos desmatamentos têm ocorrido na floresta Amazônica, o que leva a muitos povos indígenas a ficarem ilhados em meio a depredação da Natureza e há até desmatamentos em áreas de conservação e em áreas com projetos de demarcação. Fonte: <http://ipam.org.br/biblioteca/?biblioteca=mapas>

Tabuleiro para situar os jogadores na atualidade dos povos indígenas em meio ao desmatamento da Amazônia.



Figura 7: Principais Nações Indígenas no Brasil. Fonte: <https://www.dicionariotupiguarani.com.br/mapas/>

Este tabuleiro mostra as principais nações indígenas no Brasil as quais os jogadores podem escolher pesquisar para ajudar a criar e desenvolver seus personagens no Jogo dos Povos.

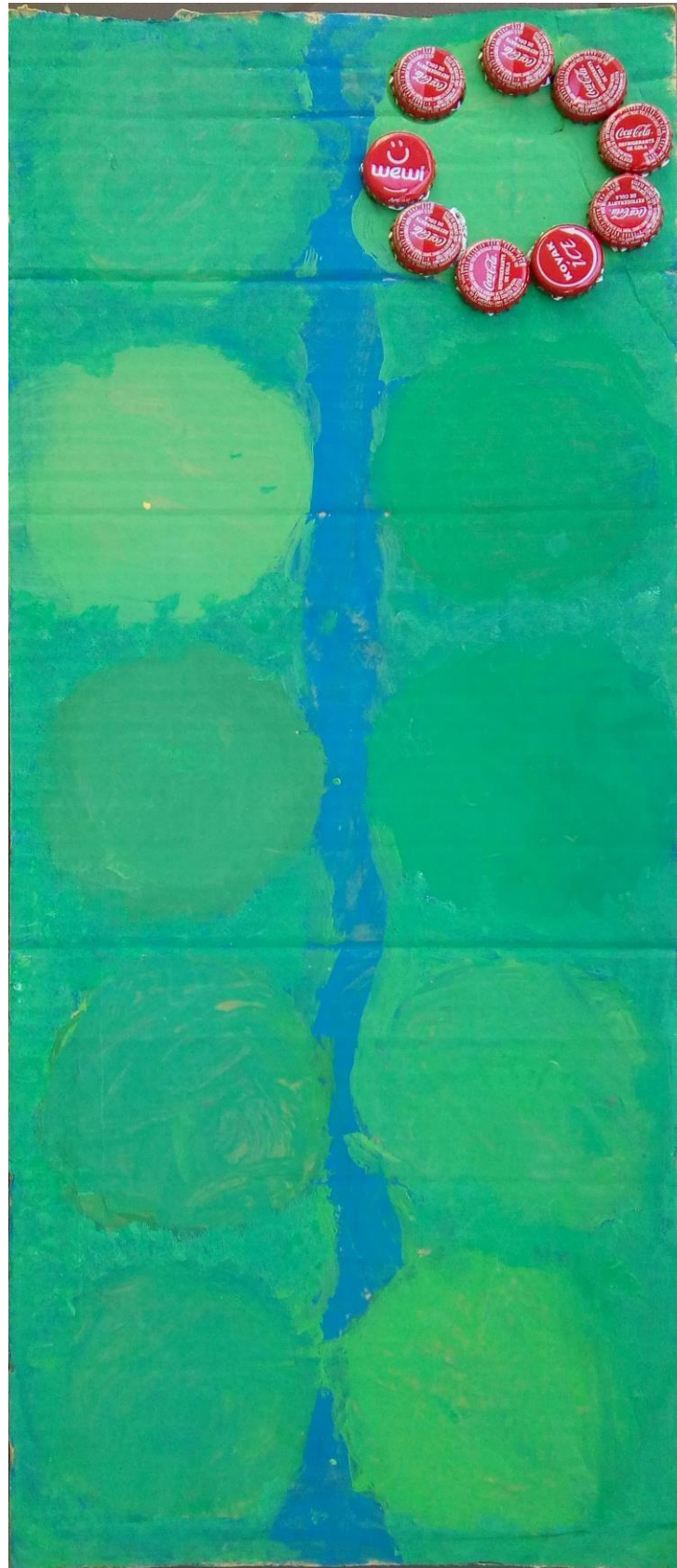


Figura 8: Tabuleiro para estratégias regionalizadas.

Este tabuleiro poderá ser construído com papelão, tinta e tampas de garrafa. Os bonecos poderão ser feitos em papel e plástico reciclado.



Figura 9: Aldeia Demini, Povo Yanomami – Amazonas.

Fonte: <https://terrasindigenas.org.br/sites/ti/files/styles/large/public/2016-11/00208.jpg?itok=VtyWcQuK>

Algumas fotografias de aldeamentos vistos de cima podem servir como tabuleiros para elaboração de lutas, festividades e outras ações onde o personagem pode interagir em uma localização específica.



Figura 10: Parque indígena do Xingu

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Parque_Ind%C3%ADgena_do_Xingu.jpg

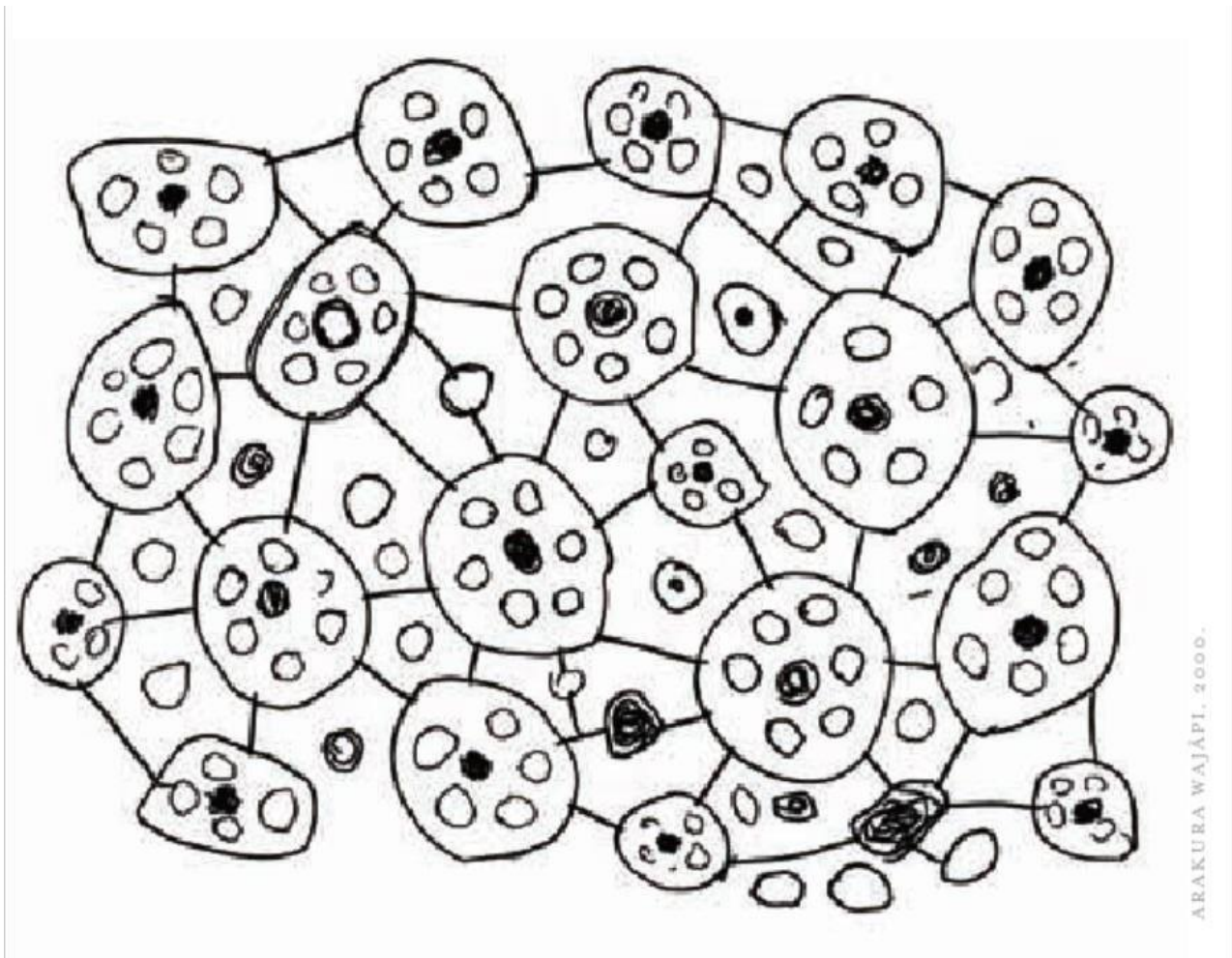


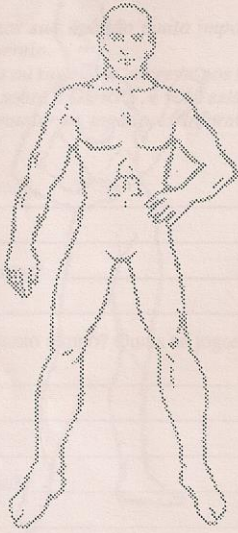
Figura 11: Arakura Wajapi – Onça Pintada
Fonte: IPHAN, 2008: pag.50

Os jogadores podem aproveitar desenhos da pintura corporal de diferentes povos para criar mapas de estratégia onde os personagens desenvolverão alguma aventura.

GURPS

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome _____ Jogador _____		Data de Criação _____	Seqüência _____
Aparência _____		Pontos p/ Gastar _____	
História do personagem _____		Total de Ptos. _____	

Custo Ptos.	ST	FADIGA		PERÍCIAS	Custo Ptos.	NH																														
	DX	DANO BÁSICO																																		
	IQ	GDP: _____ Bal.: _____																																		
	HT	PTOS. VIDA																																		
	Mvmt	Velocidade Básica _____ (HT+DX)/4		Deslocamento _____ (V.bás - Carga)																																
	CARGA	DEFESA PASSIVA																																		
	Nenhuma (0) = ST _____	Armadura: _____																																		
	Leve (1) = 2 x ST _____	Escudo: _____																																		
	Med. (2) = 3 x ST _____	T O T A L																																		
	Pes. (3) = 6 x ST _____																																			
	M-pes. (4) = 10 x ST _____																																			
	DEFESAS ATIVAS		ARMAS E OBJETOS PESSOAIS																																	
	ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: left;">Item</td> <td style="text-align: center;">Dano</td> <td style="text-align: center;">NH</td> <td style="text-align: center;">\$</td> <td style="text-align: center;">Peso</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Tipo</td> <td style="text-align: center;">Qtd.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			Item	Dano	NH	\$	Peso		Tipo	Qtd.																						
Item	Dano	NH	\$	Peso																																
	Tipo	Qtd.																																		
	= Desloc	Arma/2	Escudo/2																																	
	RESISTÊNCIA A DANO		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: left;">Armadura _____</td> <td style="text-align: center;">:</td> <td style="text-align: center;">T</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">:</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">:</td> <td style="text-align: center;">T</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">:</td> <td style="text-align: center;">A</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">:</td> <td style="text-align: center;">L</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table>				Armadura _____	:	T					:	O					:	T					:	A					:	L			
Armadura _____	:	T																																		
	:	O																																		
	:	T																																		
	:	A																																		
	:	L																																		
Custo Ptos.	VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES		REAÇÃO +/- _____																																	
			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2"></td> <td style="text-align: center;">TOTAIS: \$</td> <td style="text-align: center;">kg</td> <td colspan="2"></td> </tr> </table>						TOTAIS: \$	kg																										
		TOTAIS: \$	kg																																	
			ALCANCE DAS ARMAS		RESUMO																															
			Arma	TR	Prec %D	Máx																														
					Total de Pontos																															
					Atributos _____																															
					Vantagens _____																															
					Desvantagens _____																															
					Peculiaridades _____																															
					Perícias _____																															
					TOTAL _____																															

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Figura 15: Exemplo de ficha padrão do método de RPG GURPS para criação de personagem e distribuição de pontos. Desenvolvida por Steve Jackson, Sean Punch e David Pulver. Na criação dos personagens os jogadores podem aprender mais sobre a pintura corporal de cada povo indígena de sua escolha. O jogador pode optar por inventar um personagem fictício ou pesquisar a biografia de uma pessoa real, como lideranças indígenas como Sonia Guajajara, Emyra Wajãpi, Zumbi dos Palmares ou antropólogos e apoiadores como Darcy Ribeiro, Claudia Andujar etc.