

O uso de *games* na afirmação da etnia indígena Kokama

Gabriel Pinheiro Compto¹, Higson do Nascimento Vaz²

¹Instituto Federal do Amazonas (IFAM) – *Campus* Manaus Zona Leste
Manaus – AM – Brasil

² Instituto Federal do Amazonas (IFAM) – *Campus* Tefé
Tefé – AM – Brasil

gabriel.compto@ifam.edu.br, higson.vaz@ifam.edu.br

Abstract. *This research aimed to expose the use of games that support the appreciation of the indigenous culture of the Kokama ethnic group. The games were developed by the students, based on the customs and traditions of the Kokama culture, in addition to sprites characteristic of the Amazon region. These games were applied, through playtest, to students in the last years of elementary school at Escola Municipal Rural Indígena Santa Cruz. The results obtained show that the students identified with the characters and environments of the games, strengthening and valuing the culture of their ethnicity.*

Keywords— *Games, Culture, Indigenous Peoples, Kokama.*

Resumo. *Esta pesquisa teve por objetivo expor o uso de games que sirvam de suporte para a valorização da cultura indígena da etnia Kokama. Os games foram desenvolvidos pelos alunos, com base nos costumes e tradições da cultura Kokama, além dos sprites características da região amazônica. Tais games foram aplicados, por meio de playtest, aos alunos dos últimos anos do ensino fundamental da Escola Municipal Rural Indígena Santa Cruz. Os resultados obtidos mostram que os alunos identificaram-se com os personagens e ambientes dos games, fortalecendo e a valorizando a cultural da sua etnia.*

Palavras-chave— *Games, Cultura, Povos Indígenas, Kokama.*

1. Introdução

As comunidades de diversas culturas lutam para manter a sua identidade, como indígena, quilombola, entre outras. Existem diversas ações para fortalecer a cultura desses povos, afirmando a sua identidade. Uma alternativa encontrada para manter e fortalecer a cultura são os *games*, pois através deles é possível aprender se divertindo. Dentro deste contexto foi observado que os alunos da Escola Municipal Rural Indígena Santa Cruz não possuem conceitos formados sobre a cultura indígena Kokama, etnia predominante da comunidade onde a escola está inserida, essa que não vive e sobrevive de maneira isolada.

Esta pesquisa possui como objetivo o uso de *games* para fortalecimento da cultura indígena Kokama por alunos do ensino fundamental. É proposto como hipótese

que o uso de *games* com temática indígena facilitará o processo de fortalecimento da cultura Kokama nos alunos do ensino fundamental da Escola Municipal Rural Indígena Santa Cruz.

Os *games* com a temática indígena valorizam não apenas a cultura dos povos indígenas, mas também valorizam a cultura da Amazônia, através da fauna e flora que servem como enredo dos jogos (ASSIS & COSTA, 2016).

2. *Games* para fortalecimento da cultura indígena Kokama

Os *games* podem ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem como uma forma lúdica de auxiliar a aprendizagem de determinado conteúdo. Segundo Huizinga (2019), os jogos são utilizados no contexto social há muito tempo, ensinando valores, limites, normas e outros conceitos necessários para uma convivência social. Eles proporcionam uma nova forma de aprendizagem mais atrativa e inovadora, onde o aluno é desafiado por diversas tarefas da mecânica dos jogos, além da ludicidade que é um conceito intrínseco dos *games*. Porém, para se tornar uma ferramenta atrativa os *games* necessitam equilibrar a diversão com a aprendizagem, ou seja, ele não deve ser apenas uma ferramenta de diversão, mas deve também ensinar determinado conteúdo (SAVI & ULBRICHT, 2008).

Os *games* possuem um grande potencial para afirmação da identidade étnica que Cohn (2001) explica como “explosão étnica”. Com esse potencial foram desenvolvidos dois *games* com o enredo da cultura indígena Kokama. Santaella & Feitoza (2009) afirmam que o fator lúdico, do latim *ludus*, está relacionado na busca pela diversão e prazer no ato de jogar, dessa forma, o jogar é um aspecto pertencente da sociedade, e deve ser tratado naturalmente em diversos setores da sociedade, como a cultura.

O *game* intitulado “Coleta de Frutas” foi desenvolvido buscando afirmar o costume da cultura indígena Kokama que é a coleta de frutas, costume pelo qual é realizada coleta de alimentos na floresta, principalmente de forma sustentável. No *game* foi prezado o uso de frutas típicas da região da Amazônia, como o açaí e o cupuaçu, conforme pode ser observado na Figura 1. No *game* o personagem, representado por um indígena com características da cultura Kokama, deve coletar o máximo de frutas que caem na tela, uma pontuação fica disposta na tela identificando a quantidade de frutas coletadas. O *game* “Coleta de Frutas” também proporciona aos alunos uma forma de praticar a agilidade, pois no *Game Design* prezou-se pelo aumento da dificuldade conforme as frutas são coletadas, onde caem mais frutas com o aumento da pontuação.

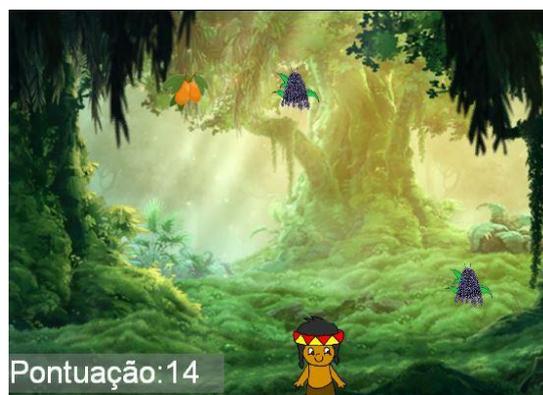


Figura 1. *Game* Coleta de Frutas

O *game* intitulado “Pesca Kokama” possui como enredo a pesca, que é uma atividade fortemente estabelecida na cultura indígena da etnia Kokama. No *game* uma dupla de indígenas deve pegar o máximo de peixes possíveis, onde foi escolhido o tucunaré que é uma espécie de peixe da região amazônica, o jogador deve controlar a canoa para que ela não colida nos jacarés.



Figura 2. Game Pesca Kokama

3. Metodologia

Este projeto foi dividido em três etapas. Na primeira etapa, foram levantadas as informações sobre a cultura indígena Kokama, através de pesquisas bibliográficas e da coleta de informações com os alunos do 8º e 9º ano do ensino fundamental da Escola Rural Indígena Santa Cruz. Na segunda etapa, foram desenvolvidos por seis alunos do 9º ano dois *games* com o enredo da cultura indígena Kokama, os *games* foram baseados nas informações coletadas na primeira etapa. No desenvolvimento dos *games* foram utilizados os *softwares* Scratch e Greenfoot, ambos foram escolhidos por proporcionar uma prototipação rápida no processo de desenvolvimento de *games*.

Em ambos os *games* buscou-se a valorização da fauna e flora da região amazônica, através da representação de animais típicos, como onças, aves, macacos e jacarés; e as frutas como açaí e cupuaçu. Todos os *sprites* possuem características suaves, com a finalidade de tornar a UI (*User Interface*) atrativa para o público-alvo da pesquisa. Na UX (*User Experience*) dos *games* foi prezada a facilidade dos controles, sendo basicamente necessárias o uso de duas teclas.

Por fim, na terceira etapa, os *games* foram apresentados, por meio de *playtest*, aos alunos das últimas séries do ensino fundamental da Escola Municipal Rural Indígena Santa Cruz, totalizando 20 (vinte) alunos, conforme Figura 3. A seleção dos participantes foi realizada por meio da amostragem da turma, usando a técnica de amostragem estratificada, pois foi possível representar as turmas por amostras divididas em estratos, como idade e gênero. No *playtest* foi possível observar o *gameplay* dos alunos com nos dois *games* e as principais reações que os mesmos expressaram a cada desafio dos *games*. Nessa ocasião, também, foram coletadas informações sobre o uso dos *games* pelos alunos.



Figura 3. Alunos utilizando os games.

4. Conclusão

Os resultados obtidos neste trabalho foram satisfatórios, onde os alunos que utilizaram os *games* relataram que sentiram a afirmação da cultura indígena Kokama, principalmente por meio de três características: 1- personagens dos *games*, 2- ações desses personagens no *gameplay* e 3- cenários dos *games* com características da Amazônia. Os *games* também proporcionaram agilidade no uso da ferramenta computacional.

O uso de *games* com o enredo dos povos indígenas valoriza a cultura desses povos e pode ser usado em diversos momentos para o fortalecimento da identidade cultural das etnias, quebrando o estigma sobre a cultura indígena em momentos lúdicos, principalmente comemorados no dia 19 de abril, data comemorativa ao dia dos Povos Indígenas.

Referências

- Assis, B. M.; Costa, L. M. (2016). Amazônia nos games: preservação ambiental e estereótipos nos jogos digitais. Rizoma, v. 4.
- Cohn, C. (2001). Culturas em transformação: os índios e a civilização. São Paulo em Perspectiva, v. 15, n. 2.
- Huizinga, J. (2019). Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. 1ª. Ed. São Paulo: Perspectiva.
- Santaella, L.; Feitoza, M. (2009). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning.
- Savi, R.; Ulbricht, V. R. (2008). Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6.