

POVO XUKURU DO ORORUBÁ: ANCESTRALIDADE, SABER E TRADIÇÃO - Como metodologias participativas de design favorecem o desenvolvimento de projetos de cunho educacional em territórios indígenas.

XUKURU DO ORORUBÁ PEOPLE: ANCESTRALITY, KNOWLEDGE, AND TRADITION - How participatory design methodologies favor the development of educational projects in indigenous territories.

SILVA, Matheus Augusto de Mendonça; Mestrando; ESDI - UERJ

contatamatheusmnd@gmail.com

Resumo

O presente relato de experiência visa enfatizar como metodologias de design participativo favorecem o desenvolvimento de materiais educativos e o fortalecimento de sistemas educacionais específicos, como o vigente no Território Xukuru do Ororubá. Entendendo que as demandas educacionais não são necessariamente as mesmas existentes em escolas fora de territórios indígenas, e que as problemáticas particulares desse contexto podem ser ponto de partida para a elaboração de projetos culturais.

Como o projeto: Livro didático para a T.I. Xukuru do Ororubá. Submetido à Lei Aldir Blanc como forma de angariar recursos e desenvolvido em parceria com o COPIXO (Conselho de Professores Indígenas Xukuru do Ororubá) tendo como resultado materiais de cunho educacional como o livro: Povo Xukuru do Ororubá: Ancestralidade, Saber e Tradição, publicado de maneira independente em 2022.

Palavras Chave: Design participativo; Povo Xukuru do Ororubá; Livro didático.

Abstract

This experience report aims to emphasize how participatory design methodologies foster the development of educational materials and the strengthening of specific educational systems, such as the one in place in the Xukuru do Ororubá Territory. It is understood that educational demands are not necessarily the same as those in schools outside indigenous territories, and the particular issues of this context can serve as a starting point for the creation of cultural projects.

One such project is the textbook for the Xukuru do Ororubá Indigenous Territory, submitted under the Aldir Blanc Law as a way to secure resources and developed in partnership with COPIXO

(Council of Xukuru do Ororubá Indigenous Teachers), resulting in educational materials such as the book "Povo Xukuru do Ororubá: Ancestralidade, Saber e Tradição" (The Xukuru do Ororubá People: Ancestry, Knowledge, and Tradition), published independently in 2022.

Keywords: Participatory Design; Xukuru do Ororubá People; Textbook.

1 Introdução

Em Ideias para adiar o fim do mundo, Ailton Krenak (2019, p. 14) traz uma reflexão sobre o pertencimento étnico, a relação com a memória e com a ancestralidade, e nos fala que “se as pessoas não tiverem vínculos profundos com sua memória ancestral, com as referências que dão sustentação a uma identidade, vão ficar loucas neste mundo maluco que compartilhamos”. Desde a leitura dessa frase surge uma necessidade de não ficar louco nesse mundo, como o mesmo fala, pois enquanto pessoa indígena, dou início a um processo de construção de uma relação de troca entre o conhecimento de design aprendido no ambiente acadêmico com o conhecimento produzido pelo meu povo, o Povo Xukuru do Ororubá, resultando em um artefato editorial de cunho didático.

O Território Xukuru do Ororubá fica localizado no agreste pernambucano, próximo a cidade de Pesqueira, fundada principalmente por conta da ocupação indígena na área hoje pertencente ao município da cidade. A ocupação colonial em torno da Serra do Ororubá, que dá nome ao nosso Território, começa a partir da criação do aldeamento de Cimbres pouco depois de um século da invasão europeia no que hoje entendemos como Brasil. A criação do aldeamento foi um dos principais causadores de uma série de violências praticadas contra o povo Xukuru.

Por meio de um método quase que de autoetnografia, dou início ao processo de reconstrução da memória coletiva no meu ambiente familiar. Por ser da segunda geração nascida em contexto urbano, que não teve formação ativa dentro das escolas do Território foi preciso que assim o fizesse para compreender de maneira mais palpável as diferenças entre a educação que recebi fora do Território e a educação específica que lá existe, além de entender o porquê se fez necessário a criação de um modelo educacional específico e diferenciado. Digo quase autoetnográfico, pois segundo Aguinaldo dos Santos, é mais extenso e complexo do que o que, na prática, foi realizado devido aos fatores que condicionaram a realização do trabalho, o tempo de execução principalmente, pois:

Para a Antropologia um estudo etnográfico deve conter a máxima densidade de informações possíveis de se extrair de uma imersão em campo. Em contraste, no campo do Design um estudo etnográfico busca extrair as informações suficientes que permitam a compreensão dos aspectos mais relevantes sobre as relações sociais de um grupo social com vistas a subsidiar o desenvolvimento de soluções subsequentemente. (Santos, 2018, p. 112)

É a partir da investigação da história das migrações entre agreste e sertão feitas pela minha família (entre o Território, Pesqueira e Arcoverde), colhendo os relatos dos meus avós, fazendo visitas constantes ao território, conversando com lideranças, e familiares, mas principalmente ouvindo do meu avô que teve sua educação escolar vivenciada as escolas existentes no Território¹

¹ S Sempre que me referir ao território do meu povo a grafia usada será Território, com caixa alta, assim como um nome próprio, pois é assim que o Conselho de Professores Indígenas Xukuru do Ororubá (COPIXO) orienta que o tratemos em escrita.

durante a sua infância. Que entendo as razões pelas quais grandes lideranças como o cacique Xikão Xukuru lutaram pela implementação de um sistema educacional específico durante as retomadas territoriais, que estavam sendo realizadas nas décadas finais do século passado pelo nosso povo.

Ao ouvir as histórias contadas pelo meu avô entendi que o sistema educacional vigente da época teve fator primordial no processo de aculturação e apagamento da identidade indígena do nosso povo durante o século XX, pois pelos seus relatos nas escolas existentes nas aldeias era proibido que qualquer assunto relacionado ao povo fosse tratado em sala de aula, com o intuito de nos assimilar à sociedade nacional mediante uma abordagem colonial e impedindo assim a manutenção da identidade étnica. Como fica explícito no artigo 50 da Lei nº 6.001 de 19 de Dezembro de 1973² que dispõe sobre o Estatuto do Índio:

Art. 50. A educação do índio será orientada para a integração na comunhão nacional mediante processo de gradativa compreensão dos problemas gerais e valores da sociedade nacional, bem como do aproveitamento das suas aptidões individuais.

Aloys I. Wellen (2002) confirma, por meio dos relatos de outros Toípes³ quando perguntados sobre as práticas educacionais existentes no Território, o que meu avô me contou durante as entrevistas, deixando evidente que a escola e a educação tradicional teve forte papel enquanto agente etnocida, já que

Não era tratado nenhum assunto referente às tradições e aos costumes dos índios, pois desconheciam esta necessidade e, além do mais, era proibido tratar dos assuntos específicos dos povos indígenas, especialmente do povo Xukuru.

Só se estudava, portanto, as matérias oficiais, orientada pelo ponto de vista europeu. (Wellen, 2002. p. 37)

Xikão enxergava as problemáticas que envolviam o modelo escolar vigente dentro e fora do território. E por entender as consequências negativas que o modelo educacional trazia para as aldeias, ele fez com que a luta acerca dos direitos do nosso povo também abraçasse a educação escolar. Como o mesmo nos fala no documentário Xikão Xukuru, veiculado pela TV VIVA:

Existe uma educação de forma diferenciada, educação especificamente voltada na cultura daquele povo, ou seja do nosso povo, por que a gente sabe que é a partir das escolas que as crianças começam aprender os costumes tradicionais dos nossos velhos, por que a escola anterior que era a escola indicada na forma do MEC, ou seja no governo dos antepassados, é uma escola que tira todo o direito de costumes e preservação dos direitos dos índios, os índios perdiam a sua linguagem materna. Como hoje a maioria dos Xukuru não fala, quase ninguém fala a linguagem materna, apenas tem palavras soltas, que hoje está dando dificuldade para nós e isso foi perdido através das escolas. As escolas só ensinavam para as crianças que o Brasil tinha sido descoberto, mas nunca disse para ninguém que o Brasil foi invadido, mas nunca disse para ninguém que essa terra era dos povos indígenas. Então só a partir das escolas é que a gente tem que fazer o resgate cultural e as crianças no futuro tem que tomar conta e dar conta desse processo de caminhada que a gente está seguindo. (Xikão Xukuru, 1998)

Segundo Wellen (2002), Xikão começa então a enxergar a escola como uma possível ferramenta de transformação dentro das aldeias do território depois de vários fatores, como o contato com as práticas pedagógicas de Paulo Freire e a troca de experiências com outras lideranças indígenas da região. Passando assim a pautar nas retomadas a ocupação das escolas que existiam dentro das aldeias para que, durante esse período de luta, também se pensasse coletivamente um modelo educacional que se adequasse às necessidades e especificidades do

² http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6001.htm

³ Palavra na língua Xukuru que significa idoso, ancião.

povo (Oliveira; Almeida, 2019). Em outras palavras, se pensasse então na construção de uma educação escolar indígena, que Moura e Rodrigues (2020) classificam como sendo

Aquela que acontece mediada por um agente da educação, no espaço da escola ou da comunidade. Assumindo hoje, um importante papel político dentro e fora das comunidades. Um modelo específico e diferenciado pensado por indígenas visa atender as necessidades locais, proporcionando um processo de ensino-aprendizagem que busca fortalecer a identidade étnico-cultural de cada povo e, ao mesmo tempo, os conhecimentos do mundo globalizado. De modo a formar sujeitos conscientes de seu arcabouço cultural assim como da sociedade em geral. (Moura; Rodrigues, 2020, p. 4)

2 Lei Aldir Blanc - Livro Didático para a T.I.⁴ Xukuru do Ororubá

Após o entendimento das questões educacionais anteriormente citadas, e a partir das demandas trazidas pelo Conselho de Professores Indígenas Xukuru do Ororubá (COPIXO) deu-se o processo de estruturação de uma ação a ser submetida ao incentivo da lei Aldir Blanc em busca de angariar recursos para a elaboração de um material de cunho didático que atendesse a principal necessidade do Sistema Educacional Xukuru elencada durante as conversas que tive com o COPIXO: seleção dos materiais já existentes, a sistematização dos mesmos e a geração de um artefato com esse conteúdo.

A lei de nº 14.017, de 29 de junho de 2020, visa o auxílio ao setor cultural do país durante o período de calamidade pública decretado durante a pandemia. A lei leva o nome do compositor Aldir Blanc, que faleceu em maio de 2020 em decorrência da covid-19, autor de músicas como *O bêbado e a equilibrista*, eternizada na voz de Elis Regina⁵. E sua segunda fase em Pernambuco entrou em vigor em setembro de 2021, tendo o período de inscrições finalizado em outubro do mesmo ano.

A ação, ou melhor, o projeto cultural elaborado foi submetido a um dos editais vigentes no período, o de formação e pesquisa. O edital visava incentivar projetos que estivessem voltados à realização de ações formativas e de pesquisa em diversas áreas da cultura no estado. O edital também almejava, nesta segunda fase, a descentralização da distribuição da verba disponível para o mesmo, separando porcentagens para as macrorregiões do estado de Pernambuco: agreste, sertão, zona da mata e região metropolitana, dispondo igualmente de critérios de diversificação social dos proponentes. As premiações foram separadas em 3 faixas, a primeira com prêmio no valor de 6.000 reais, a segunda 12.000 reais e a terceira 20.000.⁶

Todas as propostas enviadas nos editais disponíveis no período, tinham como objetivo a divulgação e circulação dos resultados das ações dos projetos em redes sociais, como YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram entre outras, tendo o fator de divulgação como componente obrigatório para aprovação e seleção da ação proposta. O projeto elaborado foi submetido com o nome *Livro Didático para a T.I. Xukuru*. Seus objetivos, justificativa, estratégia de ação, recursos tecnológicos e cronograma exigidos pelo edital foram definidos e submetidos da seguinte forma:

Objetivos:

⁴ Abreviação para Terra Indígena.

⁵ <https://brasil.elpais.com/cultura/2020-05-04/aldir-blanc-compositor-de-grandes-hinos-da-luta-contra-a-ditadura-brasileira-morre-pelo-coronavirus.html>

⁶ https://www.mapacultural.pe.gov.br/files/opportunity/821/edital_forma%C3%A7%C3%A3o_e_anexos.pdf

Este projeto tem como objetivo trabalhar o design editorial de maneira participativa com o povo indígena Xukuru do Ororubá, tendo como objetivo a formação de conhecimento e de prática no que diz respeito aos processos de desenvolvimento de um artefato editorial educativo, para o fortalecimento da cultura e do sistema educacional específico que existe na comunidade. Focando principalmente na elaboração e construção de conteúdo didático para reprodução e distribuição nas escolas do território, registrando a elaboração e finalização por meio de vídeos com circulação em redes sociais.

Justificativa:

A educação escolar por muito tempo serviu como agente aculturador e etnocida dentro das comunidades indígenas em que era inserida. Durante o processo constituinte vivido no Brasil a luta pelos direitos dos povos indígenas ganhou grande força, lideranças como Xikão Xukuru falavam o quão importante era que os povos indígenas tivessem modelos educacionais que acabassem com o apagamento da identidade das comunidades indígenas e focassem em fortalecer e manter viva a cultura das mesmas. Com isso surge o modelo educacional vigente dentro do território Xukuru.

A partir das retomadas realizadas pela comunidade, as escolas que existiam nos locais passaram por um longo processo de ressignificação do espaço e uma reformulação da estrutura que guiava a forma de se ensinar, e o livro didático também passa por esse processo. Com isso se faz necessário que a comunidade gere materiais didáticos que contêm sua própria história tendo seu ponto de vista como base, não o do colonizador, para assim reafirmar sua história e resistência.

Estratégia da ação:

Realização de uma série de oficinas e encontros que trabalhem a construção do conteúdo do artefato usando de metodologias de design participativo envolvendo as partes interessadas no livro, como o Conselho de Professores da comunidade, os professores, alunos, os mais velhos, e as lideranças das aldeias. Imprimindo e distribuindo o material final nas escolas e veiculando as oficinas e os resultados das mesmas nas redes sociais como, por exemplo, o YouTube e o Instagram.

Recursos tecnológicos

Serão usados computadores, softwares de edição como Photoshop, Illustrator e InDesign, serviços como Google Docs, e Google Drive, para a elaboração e diagramação dos conteúdos. Smartphones e câmeras digitais, para o registro das etapas de discussão, elaboração, impressão e distribuição do conteúdo resultante do projeto.

Cronograma

Janeiro	<ul style="list-style-type: none"> • Discussões com o conselho de professores Indígenas Xukuru do Ororubá • Oficinas de discussão e elaboração do conteúdo com professores, alunos e demais partes interessadas no livro didático • Registro e edição de vídeos e fotos das oficinas • Início da divulgação do projeto nas redes sociais
Fevereiro	<ul style="list-style-type: none"> • Oficinas estruturadoras do conteúdo definido na etapa anterior • Definição de projeto gráfico • Início do processo de diagramação • Registro, edição e divulgação das oficinas em redes sociais
Março	<ul style="list-style-type: none"> • Finalização do projeto gráfico • Dar início ao processo de impressão dos livros • Geração de e-book para disponibilização online • Distribuição do material impresso nas escolas
Abril	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboração do relatório de execução • Entrega do relatório

Fonte: do autor (2022)

Abordagem metodológica da ação

Partindo do entendimento de que a luta e organização social do meu povo parte do princípio da coletividade e emancipação, se fez necessário que a execução da ação do projeto também partisse desse princípio e por isso a abordagem metodológica do design participativo foi usada. Tendo em vista que essa abordagem “é um processo de pesquisa e desenvolvimento que dá suporte a aprendizagem mútua entre diferentes participantes em meio de uma reflexão-na-ação coletiva” (Ibarra, 2018, p. 115)

Visando assim o desenvolvimento de um projeto que incluísse a comunidade no processo, como forma de, além de favorecer uma aprendizagem mútua, fosse gerada uma autonomia no que diz respeito à elaboração de materiais didáticos pela mesma, em contextos futuros. Pois segundo Ibarra (2018), o design participativo

tem o compromisso de garantir que grupos e comunidades marginalizadas tenham voz e sejam levados em conta em processos de tomada de decisões. A motivação é democrática e emancipadora: as pessoas que serão afetadas pela situação que está sendo projetada, devem ter a oportunidade, como um direito básico humano, de influenciar o processo de design das tecnologias e práticas que envolvem seu uso. (Ibarra, 2018, p. 117)

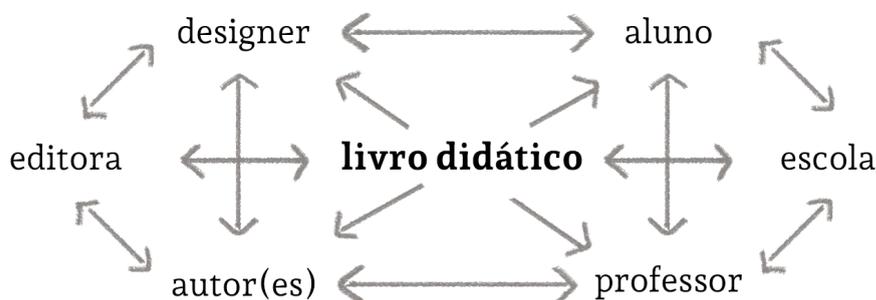
Carvalho (2008) discorre em seu texto sobre os processos de elaboração de materiais didáticos e situa, a partir do discurso de Hendel, “que o designer atua como um mediador entre aquele que escreve e aquele que lê”, mas enxerga que essa atuação enquanto mediador não condiz com o que é feito na prática profissional pelos designers e que devemos nos questionar sobre essa contradição no nosso trabalho. Um dos pontos nessa contradição é o ideal de leitor que

temos, qual entendimento temos sobre ele e a sua influência no nosso trabalho, chegando a conclusão de que o mesmo é um leitor imaginado, que leva como parâmetro o próprio designer que o imagina.

Essa prática de imaginar um leitor acaba refletindo na forma como se elabora e se projeta um livro, fazendo com que se siga uma lógica industrial na produção desse livro “que tende à massificação do livro enquanto produto” (Carvalho, 2008), onde nesse processo as partes que se relacionam com esse artefato pouco dialogam entre si, em um modelo de produção que Carvalho (2008) chama de Emissor-Receptor. Nesse modelo as interações acontecem em duas extremidades de uma relação de mão única. A primeira entre os agentes emissores do livro didático, designers, editoras e autores; e a segunda entre os agentes receptores desse livro, alunos, professores e escolas.

Esse modelo passou pela implementação de um sistema de avaliação dos agentes receptores do que já foi produzido e editado, o que, mesmo com essa nova interação acrescida ao processo produtivo, na prática, pouco muda a forma como se elabora o livro didático. Por isso Carvalho (2008) propõe um novo modelo que o mesmo chama de Modelo das Mediações. Nele todas as partes interessadas no livro estão envolvidas de maneira que favorecem as trocas no processo de elaboração do mesmo, como no gráfico abaixo:

Figura 1 - Modelo de produção: Mediações



Fonte: Reprodução do autor com base no modelo desenvolvido por Carvalho (2008)

O modelo das Mediações foi elaborado tendo como ponto de partida o trabalho realizado nas aldeias do povo Guarani do Rio de Janeiro, onde os agentes de saúde da comunidade e de fora da mesma estavam trabalhando questões relativas à prevenção de ISTs, o que resultou na elaboração de uma cartilha impressa na qual se explicava meios de prevenção e situações de risco para circulação nas aldeias. Na elaboração desse projeto estavam basicamente envolvidos três agentes: profissionais da secretaria de saúde, os agentes de saúde Guarani como representantes da comunidade e os designers na figura de consultores de produção.

Esse Modelo das Mediações foi usado como base para execução da ação do projeto, tendo como agentes envolvidos na elaboração o COPIXO e os professores, tendo em vista que esse modelo é focado na participação e tira o designer do papel de tomada de decisão e o coloca enquanto mediador. Em paralelo ao uso desse modelo de produção, serão usadas ferramentas de design participativo. Brandt, Binder e Sanders (2013) as classificam como sendo divididas em 3

categorias que se combinam: fazer, narrar e encenar.

As ferramentas para fazer são as ferramentas que auxiliam na criação de objetos tangíveis, que ajudam a equipe que faz uso delas a usar das próprias mãos para concretizar ideias e elas foram usadas na execução da ação. Segundo Ibarra (no prelo), dentro da categoria de ferramentas do fazer três abordagens predominam: a prototipagem participativa, as sondas culturais e as ferramentas generativas. Tendo em mente que o objetivo final da ação foi a construção de um artefato livro de maneira a gerar autonomia através do entendimento do processo de elaboração do livro, a prototipagem participativa foi abordagem que mais se adequou ao planejamento da ação. Já que segundo Brandt, Binder e Sanders (2013, p. 156), o protótipo “é principalmente um veículo de aprendizagem”.

2.1 Planejamento da ação

A ação teve sua Organização com base no cronograma submetido e o seu tempo de execução foi concebido para a realização entre os meses de janeiro e abril de 2022, levando em consideração o prazo de entrega do relatório de execução até maio. Por se tratar de um processo de design participativo o planejamento não teve caráter definitivo, seguiu mais como um guia, uma estruturação, já que os cenários poderiam ser alterados nas primeiras etapas da elaboração do material a depender da agenda do Conselho, e das trocas que aconteceriam.

Como ferramenta de design participativo que visa o fazer, a prototipagem participativa entrou no contexto das oficinas explanadas na estratégia da ação descrita anteriormente, já que, em sua maioria, as oficinas a serem descritas abaixo visavam alcançar resultados tangíveis enquanto se constrói um conhecimento mútuo entre as partes envolvidas.

Um dos critérios obrigatórios do edital era o registro e divulgação do trabalho desenvolvido, e por isso o coletivo de audiovisual indígena Ororubá Filmes teve parte relevante no desenvolvimento do projeto. Esse coletivo de etnomídia foi construído pela juventude do povo, com o lema: “utilizando o que tem de moderno para fortalecer o que tem de ancestral”, e com o objetivo de comunicar a partir da visão do próprio povo.

2.2 Ciclo de oficinas

Foram planejados ciclos de oficinas para a elaboração do material. Separadas por etapas, cada oficina leva um nome corpóreo na língua materna do nosso povo fazendo alusão às etapas de construção do corpo desse projeto partindo da cabeça e se findando nos pés, visando pôr em prática o modelo proposto por Carvalho (2008), tendo a atuação do designer como mediador/facilitador. No planejamento foram estabelecidos os seguintes tópicos: objetivo, período, duração, dinâmicas, materiais, estrutura física e descrição.

Kreká⁷ - oficina 1

O objetivo da primeira oficina era a realização de conversas estruturadoras do trabalho especificamente com o Conselho de Professores Indígenas Xukuru do Ororubá. Nesta etapa da cabeça planejava-se definir a quantidade de participantes do trabalho, quem seriam, e quais os perfis dos mesmos. A pretensão inicial era que houvesse participantes de diferentes perfis, sendo

⁷ Palavra na língua Xukuru que significa cabeça

necessário que durante essa primeira oficina os membros do Conselho definissem esses perfis, se haveria a participação dos estudantes, quantidade de membros do Conselho e professores, áreas de conhecimento desses professores, e se outras partes da organização social interna deveriam estar presentes.

Outra questão pretendida era que se conversasse o possível resultado final do projeto, se de fato era importante para eles que seja uma das propostas citadas nas outras articulações ou se poderia ser definido a partir do grupo que participaria das oficinas. Essa definição seria determinante para decidir os membros que farão parte desse processo. E se fosse prioridade do Conselho que fosse executada uma das propostas, a escolha desses membros provavelmente estabeleceria como guia o perfil deles se enquadraria no projeto. Grupo esse que idealmente teria cerca de 10 pessoas.

Período proposto: Levando em consideração o cronograma submetido e o início do ano letivo no território, o que planejo é que essa primeira etapa seja realizada no final de janeiro de 2021, entre os dias 21 a 31.

Duração: 4 horas

Dinâmica: Roda de conversa

Estrutura física: Sala de reunião do COPIXO

Incluía também a apresentação da proposta submetida ao edital, do que se trata a LAB-PE caso fosse de desconhecimento do Conselho, a descrição do projeto e seus objetivos. Também foi planejado a apresentação dos prazos que o edital estabelecia para a realização da ação, já que foram esses prazos que guiaram o planejamento do período de realização, para assim alinhar as datas com o Conselho viabilizando a execução da ação nos prazos do edital.

Noyem⁸ - oficina 2

Com o grupo sendo formado depois do primeiro momento, a segunda etapa tinha como objetivo a construção do conteúdo desse artefato, portanto o falar, por meio da prototipação. Essa etapa se daria em oficinas com foco na elaboração das partes textuais que comporiam o conteúdo deste artefato, sendo inicialmente pensadas em 4 oficinas, mas a partir da observação dos caminhos trilhados nas mesmas essa quantidade seria adaptada. Como se trata de uma etapa que depende das definições da primeira, as possibilidades para a execução dela eram duas: construir o artefato do zero, definindo seu tema e conteúdo a partir das trocas do grupo, ou construí-lo a partir do projeto definido pelo COPIXO.

Período: Entre final de janeiro, tendo em vista a realização da primeira, até o fim de fevereiro, já que a elaboração do conteúdo é um processo demorado.

Materiais: Livros, cartilhas, jornais, livretos, e demais materiais gráficos disponíveis, lápis, marcadores, papel, tesoura, cola branca, post-it.

Duração: cerca de 4h cada.

Dinâmicas: roda de conversa, análise de similares e prototipação participativa.

Estrutura física: Sala de reunião do Conselho, que conta com mesas e cadeiras em quantidade suficiente para o grupo.

⁸ Palavra na língua Xukuru que significa falar

De início haveria a explanação do que se trata a ação do projeto submetido ao LAB-PE ao grupo, tendo em vista que aqui poderia incluir pessoas que não participaram das conversas iniciais com o Conselho, quais os objetivos do trabalho, a forma como serão trabalhadas as oficinas e também o processo de registro e captação audiovisual. Foi planejada a realização de uma rodada de apresentação das pessoas que formariam esse grupo, para entendimento do perfil de cada participante e assim o entendimento do perfil do grupo.

Como forma de facilitar a prototipação pensada para esta fase, o uso de outros livros como ferramenta para iniciar as conversas se entendeu necessário. A ideia era usar de artefatos/livros com propostas editoriais diversas, livros de literatura, didáticos, acadêmicos, dentre outros. Por exemplo, os livros Macunaíma, Coração das Trevas, Teoria do Design Gráfico da editora Ubu; A Metamorfose da editora Antofágica e Imagens Comerciais de Pernambuco: Ensaio Sobre os Efêmeros da Guaianases da editora Néctar, além também dos livros e materiais disponíveis na Sala Branca. Deles seriam observadas as suas estruturas, os materiais, os papéis, os tamanhos das fontes e a quantidade, dentre os outros aspectos gráficos. Sendo pedido ao grupo para que eles descrevam essas características observadas e as anotem em post its para serem visualizadas em um quadro.

Também a observação de características de conteúdo dos mesmos, qual o conteúdo de cada e como esse conteúdo foi disposto, quais as estruturas que mais se repetem, etc. A intenção era que ao listar essas características e estruturas o grupo consiga elencar quais das mesmas pretendem que estejam presentes no projeto, gerando ao final dessa fase um protótipo de baixa fidelidade, como forma de fixar o entendimento das partes que constituem os projetos editoriais vistos pelo grupo.

Listadas e observadas essas características, a definição de conteúdo seria iniciada. A partir do que o grupo entenda como relevante de estrutura para a elaboração desse artefato, aconteceria a separação de subgrupos que dariam início ao processo de escrita do conteúdo sempre com avaliações coletivas para a validação dos mesmos.

Ambroar⁹ - oficina 3

A próxima etapa, a da barriga, era onde seriam trabalhados conhecimentos no que tangia às técnicas de impressão. Inicialmente, as técnicas definidas eram a cianotipia e a monotipia. Em ambas, eu pretendia contar com a ajuda de um segundo designer como facilitador das oficinas para ministrá-las comigo.

Período: Início de março de 2021, entre os dias 1 e 11.

Materiais: Tintas acrílicas, cianótipos, rolos, pincéis, papéis de diversos tipos e gramaturas, tesouras, lápis, marcadores, post-it, clipes de papel, mesa de corte, barbante, vidro, folhas de acetato, elementos encontrados no entorno.

Duração: Cerca de 4h na oficina de cada impressão.

Dinâmica: Roda de conversa e impressão.

Estrutura física: Sala de reunião do conselho.

⁹ Palavra na língua Xukuru que significa barriga

Além da manualidade envolvida nas duas técnicas, um dos fatores que levavam à escolha das mesmas era a possibilidade de expressão por meio delas, partindo de gravuras até o uso de elementos botânicos. Este último se mostrava extremamente interessante pelo fato de estarmos inseridos em uma terra indígena com uma biodiversidade bem preservada, com práticas culturais diretamente ligadas à terra, desde o toré à agricultura específica praticada nas aldeias. O uso dessas técnicas proporcionava uma série de impressões e troca de saberes a partir das plantas que estariam sendo impressas.

A cianotipia era uma técnica de impressão que usava dois agentes químicos para sua realização, um deles sendo fotossensível e o outro um revelador. A intenção era que nessa técnica fossem trabalhados elementos que estivessem ao nosso redor, por exemplo, folhas das árvores, sementes, flores e outros elementos botânicos para obtermos as impressões, voltando também à manualidade que a mesma trazia em seu processo. A monotipia era uma técnica manual onde se imprimiam gravuras, elementos botânicos, texturas e o que mais o impressor tivesse vontade, em cima de uma superfície com a tinta ou outro tipo de material onde ao prensar contra o papel resultava uma impressão única que não se repetia. Da mesma forma que a cianotipia, a monotipia também poderia usar elementos do entorno.

Jajé¹⁰ - oficina 4

Após a oficina das técnicas de impressão, passaríamos então para a oficina de encadernação artesanal. Nela seriam trabalhadas técnicas básicas de encadernação com o objetivo principal de gerar cadernos. Para essa oficina, contaríamos com o auxílio dos materiais didáticos elaborados pelo professor Clóvis Parisio, assim como os modelos de gabaritos por ele elaborados. Os gabaritos seriam confeccionados com um marceneiro em compensado, com a verba disponibilizada pelo edital, cerca de dois de cada modelo que ao final seriam deixados com o COPIXO.

Período: Nas semanas que iam do dia 14 ao 25 de março de 2021.

Materiais: Gabaritos e berços de encadernação, apostilas com explicações a respeito das técnicas, mesa de corte, estiletes, tesouras, papéis de diversos tipos e gramaturas, cola branca, pincéis, linha zero, agulhas, furadores e régua.

Duração: 4h de oficina para cada técnica a ser trabalhada.

Dinâmica: Explicação a respeito da encadernação e sobre cada técnica a ser trabalhada, conversas sobre a execução das mesmas, uso de apostilas com exemplificação gráfica da técnica e então o ensino das mesmas.

Estrutura física: Sala de reunião do Conselho.

As técnicas executadas durante essa oficina seriam inicialmente a encadernação simples de cadernos finos com costura, encadernação de apostilas com costura simples, e costura comercial, sendo também trabalhadas encadernação com capa dura. Como cada técnica demorava para ser executada, esse ciclo seria dividido em 3 oficinas, onde seria trabalhada uma técnica por vez, visando um melhor aprendizado de cada processo que as envolviam. Nelas seriam executadas todas as etapas, desde as dobras de cada folha de papel ao refile que dava acabamento no caderno. O objetivo secundário da prática dessas oficinas era que, por meio do aprendizado das técnicas ensinadas, se gerasse autonomia em futuros processos de elaboração de outros materiais

¹⁰ Palavra na língua Xukuru que significa joelho

impressos, sejam eles voltados à educação ou não.

Poyá¹¹ - oficina 5

Como fase final, a fase que finalizava os pés desse projeto e o consolidava, a última oficina tinha o objetivo de gerar um protótipo de maior fidelidade que o realizado na primeira. Esse protótipo visava unir todo o conhecimento gerado nas etapas anteriores para que, a partir dele, saísse o escopo do artefato final, uma boneca de livro que se aproximasse ao máximo do que seria esse artefato editorial.

Materiais: Papéis de diversos tipos e gramaturas, tesouras, estiletes, mesa de corte, cola branca, régua, linha zero, agulha, furador, gabarito e berço de encadernação, texto elaborado no primeiro ciclo de oficinas, pincéis e clipes.

Período: Últimas semanas de março de 2021.

Duração: Cerca de 6h.

Dinâmica: Roda de conversa sobre as experiências das oficinas anteriores, e prototipação da boneca de livro.

Estrutura física: Sala de reunião do conselho.

Para a realização deste protótipo, o primeiro passo seria a revisão do conteúdo elaborado no primeiro ciclo, depois o mesmo seria organizado. Essa organização poderia ser realizada com a colagem de post-its em parede ou quadro onde se visualizasse o conteúdo por completo, levando em consideração os aspectos que o grupo achasse pertinentes de serem usados nessa estrutura.

Dada essa organização, seriam realizadas atividades como a montagem de manchas gráficas com papéis, onde, definindo o formato do suporte, seriam recortados e colados papéis que simulassem a disposição e a cor do texto a ser usada nesse projeto, onde ficariam localizados títulos, subtítulos, paginação, notas de rodapé e demais elementos que iriam compor as páginas do projeto.

Também seria realizada a definição dos recursos visuais de apoio para o texto elaborado, se seriam imagens ou ilustrações e como elas seriam elaboradas e, para planejar o posicionamento das mesmas, seriam usadas as impressões elaboradas anteriormente. Seriam definidas nessa etapa as possibilidades de cartela de cores a serem usadas no artefato, os aspectos tipográficos que seriam usados para dispor o texto e os outros aspectos gráficos que o grupo achasse pertinentes usar no projeto.

Para arremate dessa boneca de livro, seria encadernado usando uma das técnicas trabalhadas nas oficinas de encadernação manual. Seriam dispostas nessa boneca todas as características usadas na diagramação a ser executada na finalização do projeto.

3 Execução

Usando como guia o planejamento, deu-se o início da realização dos trabalhos na segunda semana de janeiro de 2022, período em que o Conselho estava retornando aos trabalhos antes do início do ano letivo nas escolas. A primeira etapa foi realizada com poucos membros do Conselho

¹¹ Palavra na língua Xukuru que significa pé

devido ao período de férias escolares. O encontro foi realizado na aldeia Santana, onde fica localizada a sede do COPIXO e da Associação da Comunidade Indígena Xukuru do Ororubá.

Foi a única etapa que seguiu a risca o planejamento das oficinas, o projeto foi explicado e contextualizado para os membros presentes, e a aceitação para a realização do mesmo foi plena, daí demos partida ao planejamento dos futuros encontros, organização em grupos de mensagem direta para que a comunicação fosse mais eficiente tendo em vista meu traslado entre Arcoverde e Pesqueira, além facilitar o entendimento de quem estaria disponível nos dias propostos para os encontros onde seriam realizadas as oficinas.

Figura 2 - Ponto de cultura memorial Xikão Xukuru, Aldeia Santana, Território Xukuru do Ororubá. Espaço onde foram realizadas as oficinas.



Fonte: foto do autor (2022)

Neste primeiro momento, devido aos fatores: tempo para a realização do projeto, disponibilidade de espaço ficou pré-definido que o grupo que pensaria ativamente o conteúdo seria os próprios conselheiros, assim facilitamos as realizações dos encontros, diminuimos os possíveis problemas de comunicação e evitamos a necessidade de realocar professores na grade de horário das escolas, e não tiramos alunos de sala de aula. Tudo levando em consideração que por mais que a ausência dessas partes na elaboração de conteúdo fosse um ponto fraco na proposta de execução do Modelo de Mediações almejado anteriormente.

Isso se dá também pelo fato do Território ser extenso e a locomoção de algumas aldeias para a sede do Conselho ser demorada, além do fato de que existem 23 escolas espalhadas pelas três regiões que fazem parte do Território, a serra, a ribeira e o agreste. Ou seja, pensar em uma logística para a realocação de grade de horário de aula, ou substituição de um professor que quisesse fazer parte do processo construtivo do projeto seria inviável, além de se fazer necessária a autorização dos pais ou responsáveis dos alunos para que os mesmos participassem das atividades propostas.

Seguindo com o planejamento, tivemos problemas no agendamento de novas datas com o início do ano letivo, como os conselheiros são em sua maioria também coordenadores das escolas, a movimentação causada no início das aulas inviabilizou que muitos estivessem disponíveis. Como essa segunda etapa seria composta por diversos encontros, a solução encontrada foi realizar as oficinas e conversas com os que estavam disponíveis nos dias combinados, assim o andamento não estagnaria e o que fosse pensado seria repassado nas reuniões do Conselho e lá debatido e as deliberações a respeito do projeto seriam levantadas nos encontros.

Assim, entendendo a dinâmica que estava sendo aos poucos estabelecida, o Conselho definiu a partir do entendimento das agendas dos conselheiros, do prazo do projeto, e da disponibilidade de recursos, que o melhor a ser elaborado seria um material novo, de menor volume em conteúdo textual, e de mais fácil execução com as pessoas que estavam com agenda mais livre. Concretizando na elaboração de um material que documente os eixos que norteiam a educação Xukuru: espiritualidade, território, história, identidade, organização, agricultura e interculturalidade.

Com essa definição os conselheiros conseguiram se mobilizar em busca dos materiais por eles já elaborados e demos início a concretização do texto que formou o conteúdo desse material. Foram realizados diversos encontros onde debatemos a validação dos textos levantados, a reescrita de alguns deles, a realocação de outros, a disposição deles em ordem, o uso de fotos e ilustrações, correções gramaticais. Ao fim, a segunda etapa foi concretizada com um arquivo de texto editorado de maneira coletiva e participativa.

Figura 3 - Levantamento de textos



Fonte: foto do autor (2022)

A terceira e a quarta etapa foram realizadas concomitante à segunda, como se tratavam da apresentação de técnica manuais e uma etapa mais ativa de prototipação participativa, elas foram adaptadas ao tempo e a disponibilidade dos membros do conselho e do tempo restante. Como planejava tratar diversas técnicas de encadernação e de impressão manual, existia a necessidade de auxílio de um outro designer para o ensino delas, mas o cronograma apertado não permitiu, pois a etapa de elaboração do conteúdo que pretendia encerrar em fevereiro tomou muito mais

tempo que o planejado, e se estendeu até meados de abril, modificando assim as oficinas para o ensino de apenas uma técnica de cada, impressão com monotipia, encadernação simples com costura.

Figura 4 - Oficina de monotipia



Fonte: foto do autor (2022)

A quinta e última etapa elaboramos uma boneca de livro, com os conteúdos elaborados e as monotipias geradas, assim o fim da quinta etapa pode ser realizado de maneira assíncrona, facilitando o processo de diagramação, validação de layout, correções de erros que passaram despercebidos nos encontros presenciais e a impressão que foi realizado em Recife, capital do estado. Além de termos um aumento significativo do número de cópias a partir da mudança de uma decisão editorial, deixar de imprimir em cores e sem o uso de imagens, fez com que a tiragem final ficasse em 1200 cópias, proporcionando ampla distribuição nas escolas do território.

Figura 5 - Boneca enviada pela gráfica



Fonte: foto do autor (2022)

Figura 6 - Boneca enviada pela gráfica



Fonte: foto do autor (2022)

4 Conclusão

Como resultado final do processo de desenvolvimento do projeto Livro Didático para a T.I. Xukuru do Ororubá, ao conjugar abordagens e ferramentas participativas como metodologia para o desenvolvimento do material didático, conseguimos desenvolver o livro Povo Xukuru do Ororubá: Ancestralidade, saber e tradição. Publicado de maneira independente em 2022 é fruto de um trabalho de muitas mãos, e como forma de concretização de um desejo sentido pela comunidade, a autopublicação dos materiais que formam o currículo intercultural, diferenciado e específico do povo.

Tratar do cerne que estrutura a vida comunitária, falando sobre nós mesmos e para nós mesmos, perpassando todos os aspectos formadores da educação Xukuru: a espiritualidade que nos guia e nos fortalece; o território que nos ampara e nos forma; a história da nossa luta pelo direito à vida; a identidade que nos une e nos firma; a organização que nos mantém unidos e estruturados; a agricultura que nos conecta com a terra e nos alimenta em um processo de cuidado mútuo; e a interculturalidade que nos enriquece e nos diversifica.

Associar o design como ferramenta de fortalecimento da luta indígena se faz cada vez mais necessário, projetos como esse, que visam a geração de autonomia e dão ferramentas que fomentem isso, são de extrema relevância. Romper com os padrões e formas tradicionais de trabalho nesse contexto são ainda mais, pois, ao inserir o público final do livro no seu desenvolvimento conseguimos entender se o que está sendo proposto realmente faz sentido, enriquece as etapas do trabalho e proporciona a construção de conhecimento de maneira mútua.

5 Referências

ALMEIDA, E. A. (org.). **Xukuru Filhos da Mãe Natureza, uma História de Resistência e Luta**. Olinda: Centro de Cultura Luiz Freire, nov. 1997.

BRANDT, Eva, BINDER, Thomas, SANDERS, Elizabeth. **Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting**. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 145-181.

BRASIL. **Lei nº 6001, de 19 de dezembro de 1973**. Brasília, Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6001.htm. Acesso em: 23 ago. 2024.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**: Rafael Cardoso. São Paulo: Ubu Editora, 2016. 264 pp., 30 ils.

CARVALHO, Ricardo Artur Pereira. **Projeto Gráfico do Livro Didático Para Comunidades Específicas**. Pesquisas Em Discurso Pedagógico 2008.1 (2008): Pesquisas Em Discurso Pedagógico, 2008-08-08, Vol.2008 (1). Web.

COPIXO; SILVA, Matheus A. M. **Povo Xukuru do Ororubá: Ancestralidade, saber e tradição**. Pernambuco, 2022.

DOMINGUES, A. N. et al. (2014) **Uso de protótipo em papel no design de um jogo educacional acessível**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – XII SBGames, 2014, Porto Alegre, RS. SBGames, 2014.

http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Uso%20de%20prototipo%20em%20papel.pdf.

ESCOBAR, Arturo. **Contra o terricídio**; Palestra principal da Participatory Design Conference em Manizales, Colombia, 2020. Tradução de Maria Cristina Ibarra Hernandez. Disponível em: <<https://www.n-1edicoes.org/textos/190>>

FEITOSA, Saulo Ferreira; OLIVEIRA, Maria Roseane Cordeiro. **Educa(ções) indígena: territórios de identidades e espaços de (re) existências do Povo Xukuru do Ororubá**. Textura, v. 22, n.51, p.103-121, jul / set 2020. Disponível em: HTTPS://www.researchgate.net/publication/342770687_Educaacoes_indigenas_territorios_de_identidades_e_espacos_de_reexistencias_do_Povo_Xukuru_do_Ororuba

IBARRA, M. C. **Entrelaçando design com antropologia : engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro** / María Cristina Ibarra Hernández - 2018. 237 f.: il.58 59,

_____. **Design como correspondência : antropologia e participação na cidade** / María Cristina Ibarra. – Recife : Ed. UFPE, 2021.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MOURA, Marcela Lima de; RODRIGUES, Kléber Fernando. **O Ensino da Matemática em Dialogicidade com a Identidade Étnico-Cultural do Povo Indígena Xukuru do Ororubá: Um Estudo Sobre os Polígonos a partir da Pintura Corporal**, 2020.

NORONHA, Raquel, et al. (org.). **Cirandas de saberes: percursos cartográficos e práticas artesanais em Alcântara e na Baixada maranhense** / Organizadores: Raquel Noronha... [et al.]. — São Luís: EDUFMA, 2017. 136p.: il. Série Iconografias do Maranhão.

OLIVEIRA, M. R. C; ALMEIDA, E. A. **Educação específica e diferenciada do povo Xukuru: um caminho para a decolonialidade?**, Cadernos de Estudos Sociais, v. 34, n. 2, [in press], jan./jun., 2019. DOI: 10.33148/CES2595-4091v.34n.220191797. Disponível em: <http://periodicos.fundaj.gov.br/index.php/CAD>. Acesso em: dia mês, ano. [v. em edição].

PAIVA, J. M. . **EDUCAÇÃO JESUÍTICA NO BRASIL COLONIAL**. In: LOPES, E.M.T.; FARIA FILHO, L.M.; VEIGA, C.G.. (Org.). 500 Anos de Educação no Brasil. 1ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, v. 1, p. 43-59.

RIZZINI, Irma. **Um colégio para os índios de Urubá: o projeto do cônsul de Portugal para a Província de Pernambuco**. Revista HISTEDBR On-line , v. 1, p. 1-14, 2010.

SANTOS, Aguinaldo dos. **Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em Design e áreas afins** / Aguinaldo dos Santos. - Curitiba, PR :Insight, 2018. 230 p. ; 20 cm.

SILVA, Edson. **História, memórias e identidade entre os Xukuru do Ororubá**. Revista Tellus, ano 7, n.12, abr. 2007.

XUKURU, Xikão. Lula Marcondes. **Xicão XuKuru**, Youtube 2012, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jqV4RqjG9V0&t=529s>>

WELLEN, Aloys. I. **O Regresso: o difícil regresso à mãe natureza; O caso do povo Xukuru de Ororubá**. / Aloys I. Wellen - João Pessoa: Manufatura Editora, 2002. 293 p.