

O uso de jogos no Power Point para estudo da história e cultura do povo Krikati no Centro de Ensino Newton Barjonas Lobão

Stefânia Cabral Pedra

DOI: 10.47573/aya.88580.2.53.31

RESUMO

O presente estudo visa fazer um estudo da metodologia ativa de gamificação no PowerPoint como estratégia pedagógica voltada para a aprendizagem da história e cultura do povo Krikati em turmas do ensino médio do Centro de Ensino Newton Barjonas Lobão, escola pública da Rede Estadual de Educação do Maranhão. A inclusão no currículo da História e Cultura indígena regulamentada por meio da Lei nº 11.645/08 tem múltiplas faces e a regionalidade é intrínseca a sua natureza o que leva o professor a indagar sobre estratégias de aplicação destes conteúdos em sala de aula. Por estes fatores o docente precisa traçar estratégias para a confecção de material didático para suprir a escassez desta produção. O objetivo deste trabalho é pesquisar sobre História e Cultura do Povo Krikati do Maranhão para, a partir destas informações, incentivar os alunos do ensino médio do CE Newton Barjonas Lobão, escola estadual localizada em Imperatriz (MA), criarem jogos no Power Point a partir desta temática.

Palavras-chave: metodologia ativa. cultura. gamificação. história. Lei 11.645/08. material didático. Maranhão. Povo krikati.

ABSTRACT

The present study aims to study the active methodology of gamification in PowerPoint as a pedagogical strategy aimed at learning the history and culture of the Krikati people in high school classes at the Newton Barjonas Lobão Teaching Center, a public school of the State Education Network. from Maranhao. The inclusion of Indigenous History and Culture in the curriculum, regulated by Law nº 11.645/08, has multiple faces and regionality is intrinsic to its nature, which leads the teacher to inquire about strategies for applying these contents in the classroom. For these factors, the teacher needs to devise strategies for the production of didactic material to supply the scarcity of this production. The objective of this work is to research the History and Culture of the Krikati People of Maranhão to, from this information, encourage high school students from CE Newton Barjonas Lobão, a state school located in Imperatriz (MA), to create games in Power Point from this thematic.

Keywords: active methodology. culture. gamification. history. Law 11.645/08. courseware. Maranhao. Krikati people.

INTRODUÇÃO

A lei 11.645/08 trata da obrigatoriedade da inserção no currículo da educação básica da história e cultura Afrobrasileira e Indígena. Dar efetividade a este dispositivo legal é um desafio, passados treze anos da promulgação desta lei só os professores mais sensíveis ao tema buscam abordá-lo em sala de aula. Assim é urgente que os estudantes das escolas brasileiras conheçam suas raízes negras e indígenas, principalmente e sempre com ênfase nas histórias regionais.

O presente estudo apresenta uma proposta de metodologia ativa como estratégia didática do uso de jogos (gamificação) a serem idealizados no Power Point como produto resultante do estudo de tópicos ligados à História e Cultura do Povo Krikati, para a efetivação da Lei 11.645/08 no Centro de Ensino Newton Barjonas Lobão, na cidade de Imperatriz no Estado do Maranhão. Os livros didáticos adotados na disciplina de história no ano letivo de 2021, Centro

de Ensino Newton Barjonas Lobão, adquiridos por meio do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), traz os assuntos ligados à história e cultura indígena de forma eurocêntrica, superficial e generalizada, então, o professor precisa produzir material didático e pesquisar a melhor metodologia para aplicar em sala de aula.

O estudo da cultura e história indígena é complexo devido à diversidade cultural dos povos originários, assim além de produzir o material didático o professor deve ir a campo pesquisar e entender as questões indígenas regionais. No Maranhão a bibliografia sobre os povos indígenas é bem escassa e o pouco que há trata principalmente dos povos Guajajara (Tenetehara), mas aqui temos também Krikatis, Kaapor, Awa-guajá, Gavião, Krenyê, Krepum, Timbira, Canela, Ramkakomekra e Canela Apanjekra.

O objetivo deste trabalho é inserir, de forma inovadora, os conteúdos de história e cultura do Povo Krikati nas aulas de História para os alunos dos primeiros e segundos anos do Ensino Médio do turno matutino do Centro de Ensino Barjonas Lobão, escola localizada na periferia de Imperatriz no Estado do Maranhão, a partir da metodologia da gamificação.

O estudo sobre os Krikatis se fará a partir da escuta das vivências das professoras indígenas da escola localizada na Aldeia Jerusalém, bem como lideranças que serão convidadas a participarem de rodas de conversas com alunos desta escola estadual, este encontro intercultural será importante para os jovens entenderem a história da demarcação da Terra Indígena Krikati, a cultura e as lutas por existência e resistência deste povo. Então, partiremos para a reprodução via escrita e desenho do apreendido nestes encontros, para em seguida iniciar a idealização do game. O contato dos alunos da rede estadual com professores indígenas foi necessário para desmistificar a figura do indígena e combater o racismo estrutural tão presente na sociedade brasileira.

Para resolver indagação de como dar efetividade à Lei 11.645/08 a inspiração veio da obra de Paulo Freire “Pedagogia da Autonomia” que aborda a escola como espaço para o aluno “ler o mundo” para transformá-lo. Em Gabriel Nascimento na sua obra “Racismo Linguístico”, uma vez que os Krikatis não possuem o português como língua materna, as crianças da Aldeia só entendem e falam o Jê. Outro trabalho fonte deste é o organizado por Tayson Ribeiro Teles, mais precisamente o artigo “O Desenvolvimento de Metodologias Ativas no Ensino de Administração para os indígenas do Estado do Acre”, há também no escopo desta pesquisa referência a Clovis Antonio Brighenti o seu artigo “Colonialidade e Decolonialidade no Ensino da História e Cultura Indígena” onde faz uma análise crítica da Lei nº 11.645/08.

METODOLOGIA

O presente trabalho é uma pesquisa exploratória que visa a construção de uma ferramenta didática com o uso da gamificação para a efetivação da Lei 11.645/08 a partir do estudo de tópicos ligados à cultura e a história do Povo Krikati.

De acordo com Medeiros, em seu livro Redação Científica, o estudo de caso, ou método monográfico é um dos métodos utilizados na pesquisa científica, neste estudo, parte-se de acontecimentos particulares da história e cultura de uma personagem indígena da Aldeia Jerusalém no Território Krikati, para obter uma ferramenta pedagógica generalizada para aplicação da Lei

11.645/08.

O público envolvido foram quatro turmas de primeiro ano e quatro turmas de segunda série do turno matutino do ensino médio do Centro de Ensino Newton Barjonas Lobão, escola pública Estadual do município de Imperatriz do Maranhão.

Para chegar à construção do game foram necessárias cinco etapas preliminares. Primeiro as turmas do matutino de primeira e segunda série do ensino médio realizaram uma pesquisa bibliográfica sobre os povos indígenas do Maranhão e apresentaram em grupos na sala de aula no formato seminário.

O segundo momento envolveu todos os alunos do matutino das primeiras e segundas séries do ensino médio. Foi realizada em 22 de abril de 2021, consistiu em uma aula síncrona, devido ao isolamento social provocado pela pandemia do vírus COVID-19, ministrada pela liderança indígena Krikati Lourenço Milhomem, os conteúdos abordados foram “1500 a chegada dos portugueses”, “1612 o encontro com os franceses no litoral do Maranhão” e “história dos krikati na região Tocantina, na segunda metade do séc. XX”.

A terceira e quarta etapas constituirão a construção do roteiro e dos personagens, foi realizada no dia vinte e quatro de novembro, das 14h às 17h, presencialmente, com participação livre, os alunos viriam se sentissem vontade de participar das oito turmas quarenta e nove compareceram. O local foi no auditório da escola, para animar teve pipoca e refrigerante, os participantes ouviram a professora de educação infantil da Aldeia Jerusalém, Território Krikati Decir H'uc contar sobre sua vivência de mulher indígena, a fundação da sua comunidade que está completando dez anos e as lutas pela regulamentação do território, após a fala da professora indígena os alunos foram divididos em quatro grupos. Um grupo fez a síntese da palestra, outro desenhou a partir de fotografias personagens indígenas, um terceiro grupo foi convidado a produzir um roteiro para o game.

A quarta etapa foi a idealização do game no Power Point, neste momento os alunos “baptizaram” o jogo, resolveram homenagear a professora indígena que fez o relato da sua trajetória e emocionou os alunos com suas vitórias pessoais, assim nasce o game “ Decir: a indiazinha que queria escrever”. O jogo foi concebido a partir de um tutorial hospedado no YouTube, “ Como criar jogos / quiz com Power Point?” <https://www.youtube.com/watch?v=5AB6cU4eDCo>.

A quinta etapa foi a avaliação e socialização com os demais alunos, em sala de aula, os participantes das etapas socializaram as suas percepções sobre as falas dos indígenas convidados e a importância destes encontros interculturais, apontaram também a importância sobre a escolha do tema e o estudo deste para a construção do game e as facilidades de entenderem sobre a história e a cultura do povo Krikati, apontaram que a atividade ficou interessante pela dinâmica que desdobrou-se em cinco etapas: pesquisa bibliográfica, palestra, construção do roteiro e personagens e idealização do game no Power Point e socialização.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Lei 11.645/08 estabelece a inclusão obrigatória no currículo oficial da rede de ensino da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. A diversidade desta temática exige que as organizações de ensino, em especial os docentes, realizem estudos sobre os povos indí-

genas da região, desta forma, Medeiros, quanto à pesquisa bibliográfica esclarece que:

“A pesquisa procura dados em variadas fontes, de forma direta ou indireta. No primeiro caso, levantam-se dados no local em que os fenômenos ocorrem (pesquisa de campo ou de laboratório); no segundo, a coleta de informações pode dar-se por documentação. A pesquisa bibliográfica caracteriza-se como documentação indireta. Além da pesquisa bibliográfica, pode-se também realizar uma investigação de documentos de primeira mão, que ainda não foram objeto de estudo. A documentação direta abrange a observação da própria realidade e a entrevista.”

O presente estudo tem o objeto de apresentar uma proposta de estudo dos povos originários de forma lúdica, a partir da pesquisa e da fala dos próprios indígenas, com estes pontos de partida conceber um game no Power Point. Até a idealização do produto final (o game) foi necessário caminhar rumo às vivências dos Krikatis, a utilização de várias fontes, desde as disponíveis na internet, até a escuta de palestras ministradas de modo remoto da Aldeia Jerusalém e finalizando com a presença da professora Decir no auditório da escola contando sua história de resistência para conservar a cultura e conquistar uma forma digna de sobrevivência. Discurso tão rico e impactante que a transformou no personagem principal do game, ela é a “indiazinha que queria escrever”, que ia toda sujinha para escola, que foi apoiada por sua mãe e por sua professora quando ainda criança e hoje, além de escrever em português e Krikati, alfabetiza os pequeninos da aldeia e os ensina a sonhar, a “esperançar”.

Os povos indígenas são diversos entre si, para aplicação da Lei 11.645/08 é preciso re-visitatar as lições de Paulo Freire, ora veja:

“É preciso que, pelo contrário, desde os começos do processo, vá ficando cada vez mais claro que, embora diferentes entre si, quem forma se forma e re-forma ao formar e quem é formado forma-se e forma ao ser formado. É neste sentido que ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos nem formar é ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto um do outro.” (Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. Paulo Freire, 18º Ed. p. 25).

O tema história e cultura indígena exige planejamento cuidadoso, a abordagem em sala de aula deve ser conduzida de modo a evitar uma transposição caricata da figura do indígena. O Doutor Clovis Antônio no seu artigo “Colonialidade e Decolonialidade no Ensino de História e Cultura Indígena”, página 231, da obra *Protagonismo Indígena na História* trata da desconstrução intencional da imagem dos povos originários.

“A temática indígena em sala de aula está relacionada a um imaginário positivista e evolucionista criado no século XIX, pelo qual os indígenas não eram considerados em suas historicidades e estavam fadados a desaparecer. Esta perspectiva foi intencionalmente criada a fim de justificar o esbulho das terras indígenas, fato que ocorre até o tempo presente. A omissão do Estado em aplicar a legislação indigenista resulta em conflitos nos quais muitas unidades de escolares estão imersas. Como mecanismo de superação e efetivação da Lei nº 11.645/08 apontamos a perspectiva da decolonialidade, entendida como uma forma de superação do padrão mundial de poder capitalista, que mesmo com as independências nacionais continua a existir nas sociedades ocidentais. Também apontamos a interculturalidade crítica como elemento central para a criação de uma escola/sociedade pluricultural”.

Existem muitas questões implícitas a serem pensadas pelo professor antes de apresentar os alunos à temática indígena, a primeira barreira é o preconceito etnicorracial enraizado na sociedade brasileira, o segundo é a dificuldade de encontrar fontes para tratar sobre os indígenas da região e o terceiro é despertar o interesse e a motivação dos estudantes secundaristas

sobre o conteúdo, às vezes a turma pode “querer entender” que o professor está se afastando currículo. Então, é necessário, seguir as convicções de Paulo Freire em sua obra *Pedagogia da Autonomia*, pg. 20 “Ensinar inexistente sem aprender e vice-versa e foi aprendendo socialmente que, historicamente mulheres e homens descobriram que era possível ensinar”.

Não há como evitar comentar, mesmo que rapidamente, sobre o acesso aos indígenas, mergulhar no universo da comunidade indígena exige que o professor já possua intimidade com a cultura, que já faça parte da sua expertise profissional a pesquisa junto aos povos indígenas, principalmente quando o foco é o povo krikati que tem o contato mais recente com os não indígenas, que a língua materna não é o português, mas o Krikati. Esta etnia tem orgulho da sua cultura, preservam a sua língua materna. O falar é espaço de resistência e existência, os mais jovens não falam português, o desafio dos moradores da Aldeia Jerusalém é conseguir transformar em escrita toda a cultura oral, a “língua é um projeto de poder” para a descolonização dos saberes indígenas, Nascimento (2019, p.18), na obra *Racismo Linguístico*, destaca que:

“... ao analisar esse processo de linguicídio, quero apresentar aqui que a língua não é só modificada, mas está sempre submetida aos projetos de poder. Ela própria é um projeto de poder, incluindo suas desigualdades, que funda nas origens nacionais o conceito moderno de língua nacional. É a que funda nas origens nacionais o conceito de moderno de língua nacional. É a colonialidade que funda nas origens nacionais o conceito moderno de língua nacional. É a colonialidade que, ao se expandir pela via da Companhia de Jesus, trouxe consigo a língua como um bem imaterial de dominação no país, de maneira a tornar os indígenas cativos dóceis da terra e os negros, animais da terra

Assim, mais do que compreender ou abandonar os sistemas de poder, é preciso disputá-los para que as línguas também sejam espaços de luta. No nosso caso, é preciso adentrar o processo da racialidade para responder a nossa pergunta inicial. A língua tem cor? ”.

Trabalhar conteúdos ligados à história e cultura indígena do Maranhão nas escolas de educação básica é um desafio, por este tema não ter abordagem nos livros didáticos, por sua bibliografia escassa e devido o Estado possuir diversas etnias com culturas e contextos históricos diversificados. No Centro de Ensino Barjonas Lobão a saída encontrada foi convidar os indígenas do Povo Krikati para falarem sobre si, e a partir desta vivência os alunos e a professora foram juntos aprendendo sobre as lutas por existência, a cultura e a história de resistência dos indígenas moradores da Aldeia Jerusalém. Trabalhar conteúdos de História e Cultura Indígena é importantíssimo, o combate ao racismo, conforme o Parecer CNE/CP003/2004 (p. 7), passa de forma imprescindível pelo chão da escola:

A escola, enquanto instituição social responsável por assegurar o direito da educação a todo e qualquer cidadão, deverá se posicionar politicamente, como já vimos, contra toda e qualquer forma de discriminação. A luta pela superação do racismo e da discriminação racial é, pois, tarefa de todo e qualquer educador, independentemente do seu pertencimento étnico-racial, crença religiosa ou posição política. O racismo, segundo o Artigo 5º da Constituição Brasileira, é crime inafiançável e isso se aplica a todos os cidadãos e instituições, inclusive, à escola”.

Os jovens da primeira e segunda séries do Ensino Médio do Centro de Ensino Barjonas Lobão são moradores de bairros periféricos da cidade de Imperatriz, na intenção de entender os recursos que poderiam ser usados na execução, como também a forma de motivar os envolvidos fora aplicado um questionário e de acordo com o mestre Paulo Freire (p. 20) “ mais do que um ser no mundo, o ser humano se tornou uma presença no mundo”, assim “presença que pensa a si mesma, que se sabe presença, que intervém, que transforma, que fala do que faz mas também do que sonha, que constata, compara, avalia, valora, que decide, que rompe”, ao

responder o questionário de 100 alunos pesquisados 70 afirmaram possuir celular ou ter acesso a computador, 65 alunos informaram que preferem responder atividades online que no caderno, 63 alunos informaram que gostam de jogos online, 86 alunos gostariam de aprender construir jogos online e 96 alunos informaram que quando pesquisam um tema aprendem mais do que quando o professor só expõe o assunto e passa atividade do livro ou no caderno.

A gamificação é uma alternativa para aproximar os alunos da escola, para transformar a escola em algo mais agradável, mais próximo da realidade dos jovens que estão hiper conectados via internet.

“A gamificação na educação é um instrumento fundamental para tornar as aulas e disciplinas mais atraentes e produtivas para os alunos e professores. Apresenta bons resultados no processo de ensino-aprendizagem nas disciplinas de Ciências, História, Matemática e Geografia. A narrativa dos jogos deve ser direcionada ao conteúdo que será ensinado durante as aulas, criando um espaço de conexão do mundo real com a experimentação.” (<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/gamificacao-o-que-e-e-como-utilizar-em-sala-de-aula?>). Pesquisado em 21/12/21)

A construção do game sobre a História e Cultura dos indígenas da Aldeia Jerusalém passou por várias etapas de aproximação entre a temática e o universo dos alunos do CE Newton Barjonas Lobão, foi um processo que passou do estranhamento ao deslumbramento por outra cultura, foi um momento intercultural, onde as pessoas se aproximaram para a construção de um produto em comum que foi o game no Power Point que conta a História de Decir H'uc “A Indiazinha que Queria Escrever”. Ao construir o enredo do game os alunos percebiam que a história era de uma pessoa indígena, mas que os sonhos eram como o de tantas outras meninas brasileiras negras, indígenas, pardas ou brancas.

A execução deste trabalho, tem arcabouço no Parecer CNE/CP003/2004 (p. 6), o objetivo não é a promoção de uma suposta superioridade de determinada raça como centro da formação da população brasileira, e deste ponto de partida construir uma proposta de descolonização do currículo escolar, mas fortalecer a consciência, nos jovens envolvidos, quanto a multiplicidade cultural do Brasil:

“É importante destacar que não se trata de mudar um foco etnocêntrico marcadamente de raiz europeia por um africano, mas de ampliar o foco dos currículos escolares para a diversidade cultural, racial, social e econômica brasileira. Nesta perspectiva, cabe às escolas incluir no contexto dos estudos e atividades, que proporciona diariamente, também as contribuições histórico-culturais dos povos indígenas e dos descendentes de asiáticos, além das de raiz africana e europeia. É preciso ter clareza que o Art. 26A acrescido à Lei 9.394/1996 provoca bem mais do que inclusão de novos conteúdos, exige que se repensem relações étnico-raciais, sociais, pedagógicas, procedimentos de ensino, condições oferecidas para aprendizagem, objetivos tácitos e explícitos da educação oferecida pelas escolas”.

Assim, o presente trabalho fora realizado a diversas “mãos”, tem a identidade de todos os envolvidos, da pesquisadora, dos alunos e dos indígenas da Aldeia Jerusalém.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A metodologia ativa de gamificação como estratégia voltada para o estudo da história e cultura dos Povos Krikatis do Maranhão no Centro de Ensino Newton Barjonas Lobão despertou nos alunos a motivação e interesse pelos conteúdos de História Indígena, a consequência imediata perceptível, fora a mudança do estranhamento para o respeito e interesse sobre as

questões relacionadas aos povos originários do Maranhão.

A escolha da gamificação como produto da pesquisa nasceu da necessidade preeminente de aproximação dos interesses dos alunos adolescentes. Durante o período de isolamento social os jovens mergulharam no mundo virtual, o desenvolvimento das etapas da pesquisa foram concomitantes ao retorno as atividades presenciais, desta forma, precisava articular uma estratégia que pudesse construir um conhecimento duradouro e que os alunos estivessem motivados a participar, por isso a saída fora o uso do Power Point, por ser um programa popular e acessível usado na construção de slides para apresentações.

A orientadora precisou dominar a produção de game no Power Point e conhecer aspectos da história dos Krikatis a partir da perspectiva dos próprios nativos, conforme Freire (2001) “o professor que não leve a sério sua formação, que não estude, que não se esforce para estar à altura da sua tarefa não tem força moral para coordenar as atividades de sua classe”, enquanto os alunos eram absortos nas etapas do planejamento a docente coordenadora da atividade se reformava em sua prática.

A proposta teve início no mês de abril de 2021, com o desenvolvimento de conteúdos referentes à chegada dos portugueses no Brasil, naquele momento a Rede Estadual de Educação do Maranhão adotara o ensino remoto obrigatório, resultado do isolamento social provocado pela pandemia de Covid-19. O primeiro contato com as vivências dos indígenas foi através da plataforma meet, o tema da palestra foi “ História do Brasil na Aldeia”, o palestrante na ocasião, liderança influente “Lourenço Milhomem” mostrou a Aldeia através do celular, em tempo real, os alunos ficaram muito estimulados, as primeiras perguntas giravam em torno de curiosidades como se os indígenas comiam cobras, se eram preguiçosos dentre outras que representam o racismo estrutural enraizado na sociedade brasileira. Após a palestra a professora questionou sobre as impressões dos alunos e estes responderam que queriam muito conhecer a Aldeia Jerusalém, esta resposta foi satisfatória, demonstrou que os discentes estavam preparados para a próxima etapa que fora a pesquisa bibliográfica sobre os Krikatis em fontes online.

Na etapa de organização do seminário, no mês de maio de 2021, com o tema “Krikati: povos originários do Maranhão” os alunos foram orientados a pesquisarem assuntos e imagens referentes aos krikatis, a maioria dos alunos pesquisou no mesmo site, o que não empobreceu o resultado, o importante foi a comparação entre a palestra de abril e as referências encontradas na internet. A realização do seminário foi online, via meet, no turno vespertino para não causar transtornos com os demais professores, os alunos estudam no matutino. As apresentações no seminário foi o momento dos alunos falarem sobre a sua compreensão acerca da pesquisa que fizeram e socializarem a construção da própria aprendizagem com seus pares. Neste aspecto o Parecer CNE/CEB nº 14/2015 faz a seguinte análise:

“A correta inclusão da temática da história e da cultura dos povos indígenas na Educação Básica tem, assim, importantes repercussões pedagógicas na formação de professores e na produção de materiais didáticos e pedagógicos, os quais devem atribuir os devidos valores à história e culturas dos povos indígenas para o efetivo reconhecimento da diversidade cultural e étnica da sociedade brasileira”.

Com os alunos já preparados, mesmo que de forma ainda superficial devido a gama de complexidades sobre a história e cultura do povo Krikati a pesquisa pode evoluir para a etapa de roteirização do game e delimitação do tema, desta forma:

“Embora haja avanços inegáveis na quantidade e na qualidade das informações atualmente disponíveis sobre os povos indígenas, ainda existe, seja em termos de conhecimento acadêmico, seja em termos de sua difusão pelos meios de comunicação social, tanto em esferas de governo quanto das diferentes mídias, o desconhecimento e o preconceito em relação aos povos indígenas. Esse mesmo preconceito ainda se faz presente com amplas ramificações em toda a sociedade brasileira, o que exige grande esforço interinstitucional para superar essa desinformação”. (CNE/CEB nº 14/2015, p. 122)

No mês de novembro de 2021 a professora indígena da educação infantil, moradora da Aldeia Jerusalém, Decir Krikati foi convidada para ser palestrante sobre suas vivências pessoais, história e cultura da sua comunidade. Os alunos ouviram apesar de algumas dificuldades ligadas à língua materna da convidada e os problemas constantes com a caixa de som e o microfone da escola. Esta etapa, foi realizada no auditório, as centrais de ar todas com problemas e o calor estava terrível. Apesar de todas as dificuldades apontadas, o encontro com uma professora indígena, apesar de planejado, deixou os alunos bastante admirados, após a palestra a turma foi dividida entre os que gostavam de desenhar (para idealização dos personagens) e os alunos que iriam fazer o roteiro. Os alunos ficaram muito comovidos com as vivências da professora Decir e resolveram fazer uma homenagem através do tema do game, que assim foi nomeado: “Decir - a indiazinha que queria escrever”.

Durante todo o percurso de realização da pesquisa o que causava preocupação seria a forma como poderia ser produzido o game, a escola não tem um laboratório de informática e os alunos na grande maioria só possuem um aparelho celular que não suporta o Power Point, então a saída foi a produção do game a partir do uso do equipamento da professora, os alunos participantes foram os que precisavam de nota para alcançar a média aprovativa. A produção do game partiu dos roteiros escritos pelos alunos depois da palestra da professora Decir, esta etapa foi muito tranquila, os alunos construíram juntos com a orientadora um único game, esta etapa foi a síntese da aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho apresentou uma proposta para aprendizagem de conteúdos ligados à História e Cultura dos Povos Indígenas do Maranhão em específico do povo Krikati.

Conforme Paulo Freire “ensinar inexiste sem aprender” os envolvidos neste trabalho aprenderam sobre história e cultura dos krikatis e sobre recursos do Power Point. Os indígenas envolvidos falaram sobre suas histórias de resistência para continuar a existir enquanto povo originário conforme está garantido na Constituição de 88, estes indígenas também comentaram sobre suas expectativas em relação a concepção do game, agradecerem o espaço de diálogo criado na escola e enfatizaram a importância da continuidade, pois o assunto não foi esgotado, muito ao contrário só fora iniciado e ainda há muito o que ser discutido e vivenciado de forma intercultural. Os alunos entenderam sobre a história do Maranhão na perspectiva dos povos originários e a importância da construção de espaços de fala para os indígenas dentro das instituições de ensino, primordialmente neste contexto político de lutas relacionadas a questões jurídicas de marco temporal da posse dos seus territórios ainda não regulamentados. A professora aprendeu sobre a importância das estratégias da gamificação para incentivar os alunos a persistirem na escola e terem vontade de aprender. Todos os envolvidos entenderam as mais variadas funções do Powerpoint, recurso tão popular e que precisa ser mais explorado como estratégia didática em sala de aula. O trabalho foi desenvolvido ao longo de três semestres letivos

e superou todas as expectativas, o planejamento de realização de cada etapa foi primordial para a criação do game “ Decir: a indiazinha que queria escrever”, é um game que independe da internet e que poderá ser usado em outras turmas sem que precise passar por todas as suas etapas de concepção. É composto de um slide que explica a história da Decir em seguida de outras lâmina que formam um game no formato quizz sobre história e cultura do povo krikati, o jogo é fácil de responder deste que o jogador leia a contextualização presente nos primeiros slides. A pesquisa não é estanque e abre um leque para a construção de outros games com diversas outras temáticas que envolvam o povo Krikati.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível e. Acesso em 24 de nov.2021

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em 24 de nov. de 2021

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CP003/2004. Diário Oficial da União: seção1, Brasília, DF, 19 de maio 2004. Disponível http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/cnecp_003.pdf

BRASIL. Lei Nº 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº10.639, de 09 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em 30 de nov de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB nº 14/2015. Diretrizes Operacionais para a implementação da história e das culturas dos povos indígenas na Educação Básica, em decorrência da Lei 11.645/2008. Diário Oficial da União:seção1, Brasil, DF, p.43, 18 de abr. 2015. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/pdf/CNE_PAR_CNECEBN142015.pdf. Acesso em 01 de dez de 2021.

BRIGHENTI, Clóvis Antonio. Colonialidade e Decolonialidade no Ensino da História e Cultura Indígena. In: SOUZA, de Fábio Feltrine. WITTMANN, Luisa Tombini. (org). Protagonismo Indígena na História. Tubarão (SC): Editora Copiart, 2016. p. 231-254.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 18ª ed. São Paulo. Editora Paz e Terra S/A. 2001.

COLLING, Juliane. Como Criar Jogos / Quis com PowerPoint? Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5AB6cU4eDCo> . Acesso em 01 de nov de 2021

GONÇALVES, Padilha Müller. OLIVEIRA, Dion Alves de. ALVES, Simone de Freitas Ferreira. O Desenvolvimento de Metodologias Ativas no Ensino de Administração para os Indígenas do Estado do Acre. In: TELES, Ribeiro Tayson.(org). Língua(gens), Literaturas, Culturas, Identidades e Direitos Indígenas no Brasil. Curitiba (PR): Editora Bagai, 2021.p.152-162.

MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica: a prática de fichamentos, resumos e resenhas. 11ªed. São Paulo. Editora Atlas S.A. 2012.

NASCIMENTO, Gabriel. Racismo Linguístico: os subterrâneos da linguagem do e racismo. 1ª ed. Belo Horizonte (MG). Editora Letramento, 2019.

OLIVEIRA, Adriele. Gamificação: o que é e como utilizar em sala de aula. Disponível em: [https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/gamificacao-o-que-e-e-como-utilizar-em-sala-de-aula?.](https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/gamificacao-o-que-e-e-como-utilizar-em-sala-de-aula?) Acesso em 12 de jan de 2022.