

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE EDILIM: UM ESTUDO DE CASO SOBRE HISTÓRIA E CULTURA DOS POVOS INDÍGENAS

Maristela Neves Oliveira Leroy¹, Walteno M. Parreira Júnior²

¹Graduação em Pedagogia (UNITRI), Pós-Graduação em Psicopedagogia (UNIMINAS), Pós-Graduação em História e Cultura dos Povos Indígenas (UFU) e estudante do Curso Tecnologia, Linguagem e Mídias em Educação (IFTM - Campus Uberlândia Centro, MG). E-mail: brincarmaristela9@gmail.com

²Mestre em Educação. Docente na Pós-Graduação em Tecnologia, Linguagem e Mídias em Educação e na Licenciatura em Computação – IFTM Campus Uberlândia centro. – Uberlândia – MG. E-mail: waltenomartins@iftm.edu.br

Linha de trabalho: Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação

Resumo

Este artigo descreve e discute a aplicação de atividades didáticas-pedagógicas para alunos do 4º Ano do Ensino Fundamental I da Escola Infantil Brincar e Aprender em Uberlândia, Minas Gerais. As práticas utilizaram um livro digital produzido no software EdiLim. Esse programa permite a criação de atividades interativas onde os alunos exploram o conteúdo de forma divertida, prazerosa e agradável. O conteúdo adotado como objetivo de aprendizagem foi História e Cultura dos Povos Indígenas e todo o desenvolvimento do trabalho também foi publicado em um site para o compartilhamento da experiência com professores interessados em atividades criativas para usar em sala de aula. O artigo defende que podemos auxiliar os alunos no seu aprendizado através de recursos tecnológicos, o que potencializa ainda a melhor compreensão do conteúdo estudado em sala de aula a partir da motivação dos alunos.

Palavras-chave: Povos Indígenas; Lei n. 11.645/2008; EdiLim; Recursos Tecnológicos; Educação; Livro Digital.

Introdução

A Lei n. 11.645 de 10 março de 2008 trouxe mudanças ao Artigo 26 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n.10.639/2003), a maior lei da Educação no Brasil. “Como resultado de discussões, reivindicações e mobilizações dos povos indígenas, de indigenistas e de movimentos sociais engajados na defesa da causa, em 10 de março de 2008, a Lei nº 11.645/2008 acrescentou a temática indígena ao artigo 26-A, já alterado por sua vez

¹Graduação em Pedagogia (UNITRI), Pós-Graduação em Psicopedagogia (UNIMINAS), Pós-Graduação em História e Cultura dos Povos Indígenas (UFU) e estudante do Curso Tecnologia, Linguagem e Mídias em Educação (IFTM - Campus Uberlândia Centro, MG). E-mail: brincarmaristela9@gmail.com

²Graduação em Pedagogia (UNITRI), Pós-Graduação em Psicopedagogia (UNIMINAS), Pós-Graduação em História e Cultura dos Povos Indígenas (UFU) e estudante do Curso Tecnologia, Linguagem e Mídias em Educação (IFTM - Campus Uberlândia Centro, MG). E-mail: brincarmaristela9@gmail.com

pela Lei nº 10.639/2003” (SILVA, 2013, p.125). Sendo assim, passou a vigorar com a seguinte redação:

Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil. (BRASIL, 2008, p.1.).

Dessa maneira, desde a criação da Lei n. 11.645, o ensino sobre a história e as culturas dos povos indígenas passou a ser obrigatório nos currículos escolares brasileiros, uma vez que a lei determinou a inclusão desses conteúdos, o que “[...] possibilitará o respeito aos povos indígenas e o reconhecimento das sociodiversidades no Brasil” (SILVA, 2012.p.1). Com essa medida, pretende-se valorizar devidamente a história e cultura dos povos indígenas do Brasil, buscando amenizar danos que são repassados desde a chegada dos portugueses à sua cultura e aos seus direitos. Assim, a lei ainda apresenta a intenção de

[...] se adéqua melhor às políticas de ação valorativa, uma vez que investe contra o problema na sua base, ou seja, busca formar as novas gerações num contexto em que haja respeito às diferenças, além de ser destinadas não apenas a um grupo específico, mas a toda a sociedade (SILVA, 2013, p. 126).

Entretanto, algumas dificuldades e limitações são encontradas por parte dos professores no que se referem a essas temáticas. De acordo com Penha (2011),

[...] ainda são poucos os professores [...] que tratam esses conteúdos na sala de aula de forma crítica, mesmo porque a formação desses na sua maioria não permite ou não promoveu oportunidades de reflexões que possibilitassem a desconstrução de alguns (pré) conceitos criados e registrados na História do Brasil pelo olhar colonial e presente no livro didático, salvo raríssimas exceções (PENHA, 2011, p.118).

Ao considerar essas questões, o presente artigo visa colaborar com os professores na abordagem da temática indígena a partir da utilização de um Objeto de Aprendizagem (OA).

Este “[...] apresenta-se como uma vantajosa ferramenta de aprendizagem e instrução, a qual pode ser utilizada para o ensino de diversos conteúdos e revisão de conceitos” (TAROCO, 2014, p.12). Possibilita ainda o uso de tecnologias em sala de aula. Neste artigo, discutiremos as possibilidades de atividades pedagógicas possíveis de serem construídas no software EdiLim, como objetivo de contribuir com o conhecimento e o respeito a cultura dos povos indígenas por parte dos alunos.

Essa temática, trabalhada de forma criativa, incentiva o interesse dos alunos no tema e traz outros benefícios, como a melhoria da “[...] coordenação mão-olho, o aumento da capacidade de solucionar problemas, a melhoria do desempenho em matemática e na língua, dentre outros”(COSCARRELLI, 2016, p.164).

Para tal, foram realizadas atividades com aspectos considerados relevantes para o uso apropriado de um Objeto de Aprendizagem, envolvendo: [...] linguagem apropriada para os alunos; abordagem dos conceitos conforme o interesse deles; a veracidade e atualização das informações” (TAROCO, 2014, p.13). As atividades a serem debatidas neste artigo envolveram a aplicação de um livro interativo com uma turma do 4º Ano do Ensino Fundamental da Escola Infantil Brincar e Aprender, em Uberlândia (MG), enfatizando especialmente o conteúdo de História e Cultura dos Povos Indígenas. O conteúdo foi trabalhado durante as aulas de História, com o intuito de contribuir com os alunos “[...] para a formação da autonomia, da criatividade, da originalidade, da possibilidade de assimilar e de experimentar situações diversas” (COSCARRELLI, 2016, p.164).

Durante as aulas foi observado que os alunos se motivaram intensamente com as atividades na sala de informática. Desse modo, o artigo visa trabalhar também esse interesse que os alunos mostraram pelo uso de recursos mais modernos e refletir o uso da tecnologia de maneira pedagógica, sem deixar de apresentar uma nova possibilidade de aprendizagem em sala sobre o estudo da história e da cultura dos povos indígenas.

Este texto ainda compartilha as preocupações de Coscarelli (2016, p. 161) em colaborar com os professores, em especial sobre as dúvidas e as dificuldades em relação ao uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na Educação.

Estudos sobre o uso das TICs como recursos educacionais em diferentes níveis de ensino demonstram que os professores ainda manifestam muitas dúvidas e dificuldades no uso das tecnologias em sala de aula. [...] inserem os recursos multimidiáticos apenas como “adornos” para as aulas, na esmagadora maioria das vezes, sem definir objetivos didáticos-pedagógicos

para seu uso, nem relacioná-los aos conteúdos de ensino. (COSCARELLI, 2016, p.161)

Assim, o artigo visa contribuir para a melhora da prática de ensino, com a potencialização da qualidade de aplicação e exploração das TICs em relação ao conteúdo de história e cultura dos povos indígenas. O EdiLim vem com o desafio de estimular os alunos a pensarem sobre o conteúdo em estudo, de uma forma interativa e criativa, além de transformar e criar novas idéias no ambiente escolar com os alunos. Proporcionando ao alunos:

[...] um sistema educacional capaz de estimular nos estudantes o interesse pela aprendizagem. E que esse interesse diante de novos conhecimentos e técnicas seja mantido ao longo da sua vida profissional, que, provavelmente, tenderá a se realizar em áreas diversas de uma atividade produtiva cada vez mais sujeita ao impacto das novas tecnologias (SANCHO, 1998, p.41).

Conteúdos referentes aos povos indígenas eram pouco presentes ou insuficientes nos materiais didáticos, situação que teve uma melhora com a Lei 11.645 de 10 março de 2008. Este estudo também visa contribuir para o conhecimento e a valorização da diversidade étnica e cultural existente em nosso país. Aqui, se defende ainda que esses processos possam ser muito eficazes nos espaços escolares, uma vez que o ensino-aprendizado possibilita a familiarização dos alunos com as diferentes origens culturais do povo brasileiro.

Fundamentação Teórica

Sabe-se que existe uma grande diversidade cultural no Brasil. Desse ponto de vista, percebe-se o quanto é importante o reconhecimento dos índios como uma estrutura de base na formação da sociedade brasileira. Em 2008, a Lei n. 11.645 foi uma das grandes conquistas para o reconhecimento social do negro e do indígena. Ela torna obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena em todas as escolas brasileiras, públicas e privadas.

O papel da escola frente à Lei n. 11.645 é possibilita os alunos a estudarem, conhecerem e compreenderem a temática indígena, como também é uma forma de superar desinformações, equívocos e a ignorância que resultavam em estereótipos e preconceitos sobre os povos indígenas. Pensando na aplicação dessa lei, várias campanhas e projetos aconteceram para que houvesse uma prática pedagógica mais assertiva, que considerasse o

indígena como um sujeito histórico da formação da sociedade brasileira e que possui reivindicações pelos seus ideais.

Para os alunos, a tecnologia na sala de aula trouxe várias vantagens tais como o incentivo da aprendizagem como forma de diversão e da autonomia do estudante. Com a chegada da tecnologia na escola, professores e alunos têm um universo de possibilidades de ensino-aprendizagem, dentre as quais estão os jogos (SOUZA, 2016). Esses podem ser desenvolvidos a partir de várias ferramentas disponíveis na internet, gratuitas ou pagas. Por se tratar de um software livre, o programa EdiLim foi escolhido para confeccionar os jogos que serão usados como recurso auxiliar em sala de aula.

Resultados e Discussão

Em relação à metodologia adotada para este trabalho, foram realizadas com os alunos aulas expositivas, diálogo e jogos. Foi feita ainda uma pesquisa prévia sobre o tema a ser abordado em aula, no intuito de obter contribuições sobre a História e a Cultura dos Povos Indígenas. A abordagem também se fez necessária em razão do conteúdo estar presente no primeiro bimestre (2018) da turma do 4º Ano³.

Assim sendo, a atividade de pesquisa realizada com a turma sobre os povos indígenas do Brasil exigiu que os alunos fossem autônomos, sem deixar de contar com o auxílio da professora na sala de informática, para buscar informações sobre a diversidade dos povos indígenas existentes no país. De acordo com Parreira Júnior (2010), permitir o aluno a vivenciar um modelo participativo de processo pedagógico é muito produtivo. A transformação da concepção do professor enquanto fonte única do conhecimento para uma ideia onde o estudante passa a ser o mediador do processo ensino-aprendizagem é inovadora e precisa ser mais incentivada.

Os alunos também foram orientados pela professora a anotar as informações que achassem mais interessantes no caderno. Em sala, foi promovida uma roda de conversa sobre o tema pesquisado, incentivando-os a compartilhar as informações descobertas com os colegas de sala. O objetivo dessa primeira etapa foi despertar nos alunos o interesse pela

³ Os alunos utilizaram os sites das organizações não governamentais Instituto Socioambiental (ISA) e Survival para pesquisa. Disponíveis em: <<http://ftd.li/u6iqgh>> e <<http://ftd.li/o94fab>>.

temática que foi trabalhada ao longo do bimestre, assim como promover a valorização das culturas indígenas e o respeito à diversidade.

Em um segundo momento, visitamos a sala de informática para pesquisar sobre as brincadeiras indígenas. Com a conclusão das análises no laboratório, foi organizada uma brincadeira com peteca no pátio da escola. Em sala, os alunos foram incentivados a escrever as regras da brincadeira e suas impressões dessa experiência.

Em um terceiro momento, os alunos foram encaminhados mais uma vez para a sala de informática e acessaram um jogo online criado para a abordagem divertida e dinâmica sobre a cultura indígena (Figuras 1)⁴. O intuito dessa atividade foi o de potencializar a aprendizagem de uma forma prazerosa a partir dos jogos. “[...] por muitos anos os jogos têm sido usados apenas para diversão, mas só recentemente têm sido aplicados os elementos estratégicos de jogos em computadores com propósitos instrutivos” (LERNER,1991), de modo que possuem potencialidades em termos lúdicos, onde se aprende e se desenvolve de maneira prazerosa.

Figura 1 – Caça-palavras



Fonte: autoria própria (2018).

A possibilidade de trabalho aqui apresentada envolve o estudo de palavras e brincadeiras de origem indígena (Figura 2), além de diferentes tipos de moradias desses povos, o que privilegia o trabalho com o passado e promove o respeito com as culturas

⁴ Para visualizar os jogos produzidos, acesse <brincareaprendermaristela.atwebpages.com/indígenas>.

tratadas. O EdiLim foi o software utilizado para tal por se tratar de um programa para criação de livros didáticos e conter atividades educativas e interativas. A ferramenta permite a criação, de maneira simplificada, de livros de atividades como forca, quebra-cabeça, jogo da memória, caça-palavras, relacionar informações etc. (Figura 3), tendo a opção de 51 atividades pré - estabelecidas para criar atividades diferentes à sua escolha. Existem várias opções de tipo de página que se deseja criar. Assim, foi criado um e-book interativo com informações e atividades multimídia sobre a cultura e história dos povos indígenas, o que deu uma nova oportunidade aos alunos de reforçarem o conteúdo de uma forma mais prazerosa e desenvolver a aprendizagem de uma forma lúdica e não convencional.

Figura 2 – Atividade de associação e classificação

História e Cultura dos Povos Indígenas

Escola Infantil! Brincar e Aprender

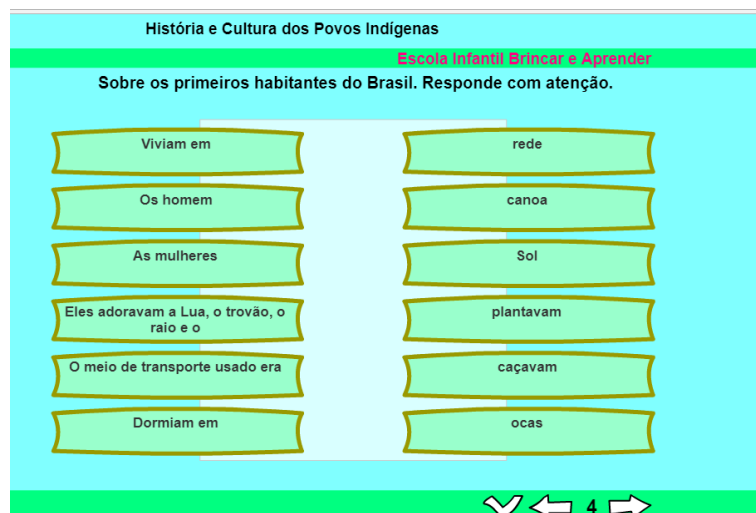
Atenção!!! Todas as palavras são derivadas das línguas indígenas.

sabiá	Nomes de aves	Nome de fruta
maracujá		
cipó		
urubu	Nome de animal	Nomes de plantas
taquara		
gambá		

✓ ← 3 →

Fonte: autoria própria (2018).

Figura 3 – Atividade de correlação



Fonte: autoria própria (2018).

O EdiLim possui ainda recursos de edição gratuitos e de fácil manuseio por parte do professor. A utilização do programa proporcionou também o estímulo de habilidades importantes dos alunos, como a tomada de decisões, a memorização, a concentração e o desenvolvimento motor.

Durante o trabalho realizado com os alunos, a professora se preocupou em questioná-los em relação ao uso da tecnologia como recurso de aprendizagem em sala de aula. As respostas dos alunos foram coletadas durante a realização das atividades na sala de informática, conforme utilizavam o aplicativo EdiLim. As perguntas eram feitas em paralelo à utilização do programa e posteriormente anotadas na agenda de registros diários. As respostas mais frequentes entre os alunos elogiavam a atividade, já que se divertiam bastante com os jogos.

O uso do programa EdiLim na sala de aula como recurso pedagógico foi muito tranquilo, divertido e rico, pois os alunos se divertiram muito ao lembrar o que aprenderam em forma de brincadeira. Porém, cabe lembrar que, para que o professor use desta tecnologia com uma ferramenta de ensino-aprendizagem, o mesmo necessita de um planejamento prévio, considerando sua relação com o conteúdo e os objetivos pretendidos a serem desenvolvidos na sala de aula.

Conclusão

A tecnologia oferece várias ferramentas para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem nas escolas. O EdiLim é um exemplo de programa que permite aos alunos brincar e aprender ao mesmo tempo. Dessa forma, entende-se que o EdiLim colaborou com a sala do 4º Ano da Escola Infantil Brincar e Aprender a agregar o saber que aprenderam, “[...] devido à relação emocional e pessoal que o estudante estabelece quando está jogando, tornando-se sujeito ativo do processo de ensino e aprendizagem no qual se insere diretamente, ou seja, ele irá aprender enquanto brinca”(PARREIRA JUNIOR, 2010,p. 5).

Assim sendo, de acordo com Vygotsky (1999, p.143),

O jogo cria uma zona de desenvolvimento próximo na criança, de maneira que, durante o período que joga, está sempre além da sua idade real. O jogo contém em si mesmo uma série de condutas que representam diversas tendências evolutivas e, por isso, é uma fonte muito importante de desenvolvimento.

Desta forma este artigo visa desafiar os profissionais da educação a repensarem suas práticas e a criar novas posturas frente ao uso das tecnologias, o que pode beneficiar os alunos a partir de uma abordagem diferenciada de diversos conhecimentos. Assim, resultados positivos podem ser obtidos na aprendizagem dos conteúdos.

O artigo foi elaborado seguindo os pensamentos de Paulo Freire (1997, p. 76): “[...] precisamos de produzir, precisamos de criar e de recriar. Precisamos de estudar sem esmorecer. Precisamos de desenvolver a ciência e a técnica[...]”, sem duvidar do que a nossa prática cotidiana nos ensina.

O presente artigo foi realizado a partir da prática pedagógica, com uma turma de 4º Ano da Escola Infantil Brincar e Aprender. O conteúdo sobre a temática História e Cultura dos Povos Indígenas foi abordado durante o primeiro bimestre de 2018 a partir do desenvolvimento de um livro interativo com atividades e informações sobre a temática, onde foram abordados o conhecimento e a valorização das diferentes moradias dos povos indígenas, algumas de suas brincadeiras e de seus costumes, como uma breve familiarização com seus idiomas e dialetos, com o objetivo de possibilitar o conhecimento a respeito desse tema de forma criativa e apropriada didaticamente.

Referências

BRASIL. Lei 11.645/2008, de 10 de mar de 2008. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L11.645.htm>, acesso em 20 jun. 2018.

COSCARELLI, Carla Viana; (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à práticas educativa**. 23. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LERNER, M. **Uma Avaliação da Utilização de Jogos em Educação**. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ. (Oficinas de Informática na Educação). 1991.

PARREIRA JÚNIOR, W. M. **Palavra cruzada e TICs como recursos didáticos no ensino de geografia** In: DALBEN, A. I. L. F. et al. (Orgs). Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (ENDIPE), 15, 2010. Belo Horizonte (MG). Anais... UFMG, 2010, CD-ROM.

SANCHO, D. **Os professores e sua formação**. Lisboa: Nova Enciclopédia, 1995.

SILVA, Edson; SILVA Maria da Penha (org.). **A temática indígena na sala de aula: reflexões para o ensino a partir de Lei 11.645/2008**. Recife: Universitária da UFPE, 2013.

SILVA, Edson. Povos indígenas: História, culturas e o ensino a partir da lei 11.645 (Publicado in www.revistahistoren.com revista Historia UPE/Petrolina, v.7, p.39-49, 2012).

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; AVILA, Bárbara Gorziza; SANTOS, Edson Felix dos; BEZ, Marta Rosecler; COSTA, Valéria (Orgs.). **Objetos de Aprendizagem: Teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

VYGOTSKY. L. S. **A formação da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.