

## Jogo Feira Mebengokre: o uso de um jogo como material didático para o ensino de História Indígena

---

Emerson Naylton Bezerra Pereira<sup>I</sup>  
Maria Luiza Dantas Lins<sup>II</sup>

**Resumo:** A partir de nossa participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, no subprojeto História/UFRN – Natal, vivenciamos a elaboração e a aplicação do jogo *Feira Mebengokre*. Este artigo objetiva relatar essa experiência e refletir sobre seu impacto na nossa formação docente. O jogo foi concebido com o intuito de realizar uma atividade em que houvesse o protagonismo dos alunos na construção do conhecimento e de desenvolver a compreensão da diversidade dos povos indígenas no Brasil, objetivando desnaturalizar estereótipos. Desse modo, o jogo foi construído como uma simulação da *Feira Mebengôkre de Sementes Tradicionais*. Com sua aplicação, foi registrado que houve uma boa recepção da turma e que os objetivos da atividade foram alcançados. Assim, consideramos que essa experiência foi enriquecedora para nossa formação ao nos ter proporcionado pensar as demandas de nossas turmas e, a partir delas, construir e aplicar nossos próprios materiais didáticos.

**Palavras-chave:** Jogo didático. PIBID. História Indígena. Ensino de História.

### Game Feira Mebengokre: the use of a game as teaching material for teaching Indigenous History

**Abstract:** From our participation in the Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, in the sub-project História/UFRN - Natal, we experienced the elaboration and the application of the game *Feira Mebengokre*. This paper aims to report this experience and reflect on its impact on our teacher training. The game was designed with the aim of carrying out an activity in which students played a leading role in the construction of knowledge and to develop an understanding of the diversity of indigenous peoples in Brazil, aiming to denaturalize stereotypes. In this way, the game was built as a simulation of the *Feira Mebengôkre de Sementes Tradicionais*. With its application, it was registered that there was a good reception from the class and that the objectives of the activity were achieved. Thus, we consider that this experience was enriching for our teacher training as it allowed us to think about the demands of our classes and, from them, to build and apply our own teaching materials.

**Keywords:** Educational game. PIBID. Indigenous History. History Education.

Artigo recebido em 30/07/2020 e aceito em 02/11/2020

# JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

- **Apresentação**

A experiência aqui relatada surge dos trabalhos desenvolvidos durante nossa atuação no PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) no subprojeto História/UFRN - Natal, a qual teve início em agosto de 2018, possibilitando, como previsto, a nossa inserção no ambiente escolar com base na proposta de estruturação do projeto defendido pelas coordenadoras Margarida Maria Dias de Oliveira e Juliana Teixeira Souza, e endossado pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior).

Desse modo, nossa atuação pelo programa se ocorreu na Escola Estadual Dom José Adelino Dantas, localizada no bairro Potengi, na cidade de Natal/RN e tendo como supervisor Iuri Jordão Queiroz de Farias, professor titular da escola, vinculado ao programa e ao PROFHISTÓRIA/UFRN - Natal (Mestrado Profissional em Ensino de História), realizando o acompanhamento da turma 6º ano “C”, auxiliando em atividades e desenvolvendo e aplicando planejamentos de aulas.

As atividades a serem apresentadas ocorreram ao longo dos meses de abril e maio de 2019, estando-se, assim, no 2º Bimestre daquele ano letivo. Dessa maneira, os conteúdos da unidade temática abordados no decorrer das aulas anteriores tratavam da ocupação da América. Em seguida, encaminhamos as discussões partindo das primeiras populações do continente até o tempo presente, abordando a diversidade das populações indígenas no Brasil.

Ao desenvolver atividades acerca dessa temática, e ter o objetivo de proporcionar a compreensão da dimensão da diversidade dos povos indígenas do Brasil, surgiu a necessidade de construir um material didático para compor o processo. Com isso, elaboramos um jogo no qual simula-se a *Feira Mebengôkre de Sementes Tradicionais<sup>III</sup>*, realizada pelos povos indígenas da aldeia Kayapó, com o propósito de que a diversidade de povos indígenas fosse percebida a partir da experiência do jogo.

Nesse sentido, serão apresentados, no decorrer deste artigo, as nossas motivações para a elaboração do jogo *Feira Mebengokre*, seus processos de construção, sua aplicação e os resultados obtidos a partir da recepção da turma, assim como se refletirá sobre o impacto dessa experiência e da nossa participação no PIBID como um todo, na nossa formação como professores do ensino de história.

- **Onde, para quem e por que ensinar história?**

Como dito anteriormente, atuamos em uma turma do 6º ano. Nessa, estão matriculados 34 alunos, a maioria repetente pela primeira vez. É uma turma que se demonstra muito participativa nas aulas, verificando-se um bom desempenho especialmente na realização de atividades. Desse modo, direcionamos nossa atuação na turma ao planejamento de aulas em que os alunos participassem ativamente na construção do conhecimento, de acordo com as demandas verificadas em sala de aula e, também, de acordo com a proposta do subprojeto.

Pois, como exposto pelas coordenadoras Juliana Teixeira Souza e Margarida Maria Dias de Oliveira (no prelo), no nosso programa, o ensino é pensado como um processo de construção do conhecimento, oposto à ideia da transmissão de saberes. Ou seja, o professor portando-se como um intermediário entre os alunos e a construção do

saber, mediando o aprender a aprender, com o propósito, dessa maneira, de contribuir para a formação de cidadãos críticos e autônomos.

# JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

Nesse sentido, foi tendo em perspectiva a formação cidadã que desenvolvemos nossas aulas sobre as temáticas propostas. Assim, tivemos em mente o porquê de se estudar História Indígena e de que forma abordar essas temáticas para contribuir para a formação de cidadãos de uma sociedade plural e democrática.

Em um primeiro momento, consultamos a legislação com o intuito de fundamentar a nossa prática. Dessa forma, observamos na *Base Nacional Curricular Comum - BNCC* que está proposto para o 6º ano do ensino fundamental que um dos objetos de conhecimento são os povos indígenas brasileiros e seus hábitos culturais e sociais.

Consoante às determinações da BNCC, a Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008, altera a Lei nº 9.394/96<sup>IV</sup>, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, incluindo a obrigatoriedade do ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena. Dessa forma, verificou-se a existência de diferentes dispositivos legais que legitimam nossa atuação, prática comum na realidade de nosso programa.

No entanto, além de se pensar no que fundamenta nossas escolhas, antes, são considerados os porquês dessas escolhas em detrimento de outras. Nos questionamos sobre a relevância de certas temáticas, sua pertinência para a discussão em sala de aula e para a formação dos alunos e alunas. Desse modo, deve-se também ser evidenciada a importância do ensino de História Indígena e, conseqüentemente, nossos objetivos com a abordagem dessa temática e com a elaboração do jogo.

Nesse sentido, de acordo com as *Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica*:

Educação consiste, portanto, no processo de socialização da cultura da vida, no qual se constroem, se mantêm e se transformam saberes, conhecimentos e valores. Exige-se, pois, problematizar o desenho organizacional da instituição escolar, que não tem conseguido responder às singularidades dos sujeitos que a compõem. Torna-se inadiável trazer para o debate os princípios e as práticas de um processo de inclusão social, que garanta o acesso e **considere a diversidade humana, social, cultural, econômica dos grupos historicamente excluídos**<sup>V</sup> (Grifos nossos).

Nessa perspectiva, são válidas e necessárias práticas em sala de aula que proporcionem visibilidade à história de tais grupos, em prol da construção de uma sociedade democrática que respeite e valorize a diversidade que antes fora negligenciada.

Dessa forma, reconhecendo os povos indígenas brasileiros como sujeitos historicamente excluídos, que lutam pela garantia de seus direitos e que são vítimas de discursos preconceituosos de cunho étnico-racial, se faz relevante o desenvolvimento de atividades que abordem sua história e sua cultura. Sendo as tarefas mais importantes em tais abordagens, de acordo com Itamar Freitas,

informar sobre a diversidade, o passado e o presente da experiência indígena brasileira; desenvolver conceitos de identidade, alteridade, cultura, tolerância e diversidade, pondo em questão situações cotidianas, inclusive, onde se manifestam preconceitos e estereótipos degradantes; e **planejar atividades didáticas que possibilitem a modificação de atitudes antiéticas em direção a uma educação pela tolerância**<sup>VI</sup> (Grifos nossos).

Portanto, foi com os objetivos de desnaturalizar concepções estereotipadas e preconceituosas acerca do índio e de desenvolver uma atividade em que os alunos participassem

# JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

ativamente do processo da construção do conhecimento que se deu a construção do jogo *Feira Mebengokre*.

- **A elaboração do jogo para o ensino de História Indígena**

No primeiro semestre de 2019, o PIBID História teve como foco a produção de materiais didáticos. Desse modo, muitos materiais foram desenvolvidos pelos bolsistas, inclusive esse que está sendo abordado. Tais materiais foram elaborados a partir de um contexto de várias reuniões preparatórias voltadas para essa temática, nas quais discutimos vários aspectos desse tipo de produção. Uma dessas reuniões foi dedicada especificamente para discussão sobre a elaboração de jogos didáticos, debatendo-se acerca de diferentes tipos de jogos, seus propósitos e como cada um deles servia para fins educativos.

Todo esse contexto no qual estávamos inseridos foi muito importante para a elaboração de nosso jogo, em especial essa última reunião que mencionamos. Nesse momento do PIBID, nós fomos incentivados a desenvolver materiais e possuíamos temáticas que deveriam nortear essa produção, tendo em vista os conteúdos previstos pela BNCC para a etapa do ano pela qual cada turma estava passando.

No entanto, esse jogo é um dos materiais que foram elaborados além do pelas nossas coordenadoras. Após finalizar a produção e aplicação do primeiro material, adentramos numa nova temática, a dos povos ameríndios, e, sem que nos fosse solicitado, produzimos esse jogo. Isso porque, durante todo o processo que havíamos passado anteriormente, aprendemos a importância do uso de materiais de didáticos e como esses podem ser uma das melhores estratégias para a construção de saberes em sala de aula.

Além do contexto de nossas reuniões gerais do programa, também se faz necessário compreender o nosso contexto na escola e naquele momento do ano letivo, para que se tenha um entendimento mais completo dos fatores que nos levaram a elaborar o jogo e como ele se insere nas atividades que estavam sendo realizadas.

Nesse sentido, o 2º Bimestre foi iniciado abordando-se a teorias de ocupação da América. Em seguida, iríamos tratar das sociedades Inca, Maia e Asteca e, por fim, dos povos indígenas do Brasil. Desse modo, planejamos discutir sobre essas temáticas em uma sequência didática intitulada *Povos Ameríndios e a Diversidade*, na qual se insere o nosso jogo.

Assim, iniciamos a sequência abordando as sociedades ameríndias anteriores à colonização estrangeira, discutindo sobre seus aspectos sociais e culturais, enfatizando sempre as suas diferenças e, principalmente, no que toca às suas relações com a terra. Dessa forma, tratamos das diferentes estratégias e técnicas de agricultura, e dos variados tipos de alimentos cultivados.

Prosseguimos discutindo sobre os indígenas brasileiros com enfoque na diversidade de povos no país atualmente. Logo, fizemos uso de mapas com a localização de diferentes comunidades indígenas no território nacional indicadas pelo nome das diferentes etnias e nos aprofundamos especificamente em cinco delas para conhecer suas características. Utilizando recursos como imagens, dados demográficos, localização geográfica e língua, procuramos perceber suas particularidades, como cada uma possui sua identidade específica. Nesse momento, foi possível discutir de forma mais direta com

os alunos sobre as ideias de que índios são todos iguais, de que são poucos, de que se inserirem no meio urbano ou se utilizarem de tecnologias oriundas desse meio deixariam de ser

# JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

indígenas. Definitivamente, foi um momento muito significativo para a construção de noções acerca de identidades indígenas, assim como para o respeito e valorização dessa diversidade.

Além disso, deve-se ressaltar que, durante tais discussões, foram sempre abordadas as produções agrícolas de cada comunidade, utilizadas como outro meio de apontar suas diferenças. Relacionando-se, assim, com a *Feira Mebengôkre de Sementes Tradicionais*, sediada pelos povos indígenas da aldeia Kayapó e que, logo em seguida, foi discutida. Sendo pontuado o fato de ser um evento que celebra a identidade indígena, que proporciona o encontro de povos de diferentes localidades e a troca de suas sementes, e que possui um impacto muito positivo para a manutenção da biodiversidade natural, ao passo que realiza a dispersão de sementes oriundas de uma região para outras e, assim, diminui os riscos de sua extinção.

Após todos as etapas supracitadas, foi feita a aplicação do jogo *Feira Mebengokre*. Esse sendo uma atividade de culminância que se relacionava a tudo que foi previamente discutido, encerrando as discussões, consolidando o que foi anteriormente estudado e proporcionando novos aprendizados. Salientamos que não necessariamente o jogo precisa ser aplicado seguindo todos os processos aqui apresentados para obter resultados positivos, podendo ser utilizado para iniciar ou terminar discussões e até mesmo de forma isolada, mas que se deu dessa maneira dentro do que era possível e do que foi considerado mais adequado às demandas e à realidade da turma.

Diante do exposto, foi necessária a realização de muita pesquisa em busca de informações, tanto para o desenvolvimento do jogo quanto para as demais aulas; pois precisávamos de dados verídicos, mas não possuíamos muito conhecimento sobre a temática. Desse modo, umas de nossas principais fontes durante todo esse processo foi o *website Povos Indígenas no Brasil*<sup>VII</sup> do Instituto Socioambiental (ISA)<sup>VIII</sup>. O site possui uma seção designada para cada etnia indígena; tais seções verbetes informacionais sobre história, localização, práticas culturais, língua, entre outros.

Além disso, tratando-se da feira em específico, contamos também com o auxílio de dois *websites*. O primeiro é o portal da Associação Floresta Protegida (AFP)<sup>IX</sup>, uma organização indígena que representa comunidades do povo Mëbêngôkre (Kayapó). O segundo foi o site oficial da *Feira Mebengôkre de Sementes Tradicionais*<sup>X</sup>. Ambos foram fundamentais na elaboração do jogo para conhecermos sobre o povo Kayapó e a feira de sementes. Durante essas pesquisas, nos deparamos com muitos materiais de produções audiovisuais entre reportagens e gravações que registravam como a feira se organizava e funcionava.

Com esse material, foi possível dar início à concepção de como o jogo seria estruturado. Respondendo, assim, um conjunto de questões norteadoras como: Qual seria a quantidade de jogadores? Como iria ser feita a seleção dos povos indígenas que estariam presentes no jogo? Quais recursos seriam disponíveis para realizar a troca? Quais elementos iriam contar para o início e finalização do jogo? Como seria feita a pontuação? Qual seria a quantidade e os tipos de cartas? Como evitar que o jogo travasse ou ficasse monótono? Como fazer um equilíbrio na quantidade de cartas de adversidade? Quanto tempo de duração teria o jogo?

Tendo em vista a necessidade de contemplar todos os alunos, foi previamente estabelecido que precisaríamos dividir a sala em alguns grupos para jogar

simultaneamente, pois fazer um jogo de simulação de uma feira com toda a turma transformaria a sala em um ambiente caótico, apesar da existência de um professor supervisor e de dois “pibidianos”, pois buscamos também a possibilidade de que o jogo pudesse ser aplicado em diferentes contextos e ambientes. Com isso, determinamos que o jogo devia ter a participação

## JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

de até seis jogadores, com a possibilidade de formar equipes e de que mais um aluno pudesse realizar a medição das trocas, administrando o “banco” de recursos.

Ao entrar em contato com as informações disponíveis sobre as diversas populações indígenas presentes no território brasileiro, seguindo a quantidade de jogadores pré-estabelecida, delimitamos quais seriam os nossos critérios para selecionar as populações indígenas a estarem presentes no jogo, e também durante as discussões que foram realizadas nas aulas anteriores. Concluímos, então, que as etnias a serem trabalhadas precisavam demonstrar, entre elas, a diversidade de aspectos culturais e suas diferentes localizações geográficas, contemplando várias regiões do país. Escolhemos, assim, os seguintes povos: Guarani, Kayapó, Pataxó, Potiguara, Yanomami e Xavante.

O outro desafio foi a delimitação de recursos que iriam compor o jogo. Sendo necessário, dessa forma, identificar quais eram os recursos que cada uma dessas aldeias produzia, realizar uma listagem de tais e fazer um cruzamento de informações, para saber quais recursos eram semelhantes e quais eram distintos entre as populações. Já que, para o jogo ocorrer, parte-se do pressuposto de que haverá uma troca desses recursos entre os jogadores, existiram algumas exigências a serem consideradas para seu funcionamento. A primeira era de que precisava-se equilibrar a quantidade de recursos que apareceriam nas cartas; a segunda era de que os recursos não se repetissem ou não se repetissem demais. Assim, foi preciso achar uma média de ocorrência dos recursos, fazendo uma redistribuição igual desses, a fim de que houvesse, para todos os jogadores, a possibilidade de obter os recursos que lhes eram necessários e para que o jogo também ocorresse caso a quantidade de seis jogadores não estivesse completa.

Levando em consideração que o jogo pretende simular um troca de recursos, foi preciso entender como essa troca funcionaria e como a partida seria iniciada de forma que não precisássemos de outros elementos além das cartas. Sendo elas: as *cartas de identidade*, a serem distribuídas entre os jogadores para saberem quais recursos possuem e quais precisam obter para levar a sua aldeia; as *cartas de recursos*, que os jogadores devem de receber de acordo com o que estava listado em sua carta de identidade, nas quais indicam-se as quantidades de recursos; e as *cartas de adversidade*, que surgiram a partir da demanda de ter algum elemento que contribuísse para a dinâmica do jogo, trazendo benefícios ou desvantagens para o jogador. Assim, para iniciar a partida, pensando na organização que rege essas comunidades, foi decidido que o direito de iniciar o jogo pertence ao jogador mais velho, que irá fazer a primeira negociação após puxar uma carta de adversidade, fazendo com que o jogo ganhe ritmo. A partida se encerra quando um jogador completar primeiro todas as trocas de recurso, havendo a possibilidade da partida se prolongar caso os demais jogadores desejarem continuar as trocas. Nesse ponto, foi necessário estabelecer qual seria a quantidade de recursos a serem obtidos, sendo essa a de cinquenta unidades de cada.

Com essas informações decididas e postas em um manual que auxiliaria no controle do que estava sendo elaborado para a reprodução do jogo, partimos para o desenvolvimento criativo das artes das cartas. Nesse momento, alguns elementos visuais já estavam em nossas mentes para o formato que o jogo iria tomar. Dessa forma, para

atingir o que desejávamos, pensamos em trazer, para cada um dos tipos de cartas, elementos que fossem presentes na cultura indígena. Para tanto, usamos padrões de pinturas corporais presentes em diversas comunidades indígenas. Também decidimos que a paleta de cores escolhida deveria remeter a aspectos da flora — com tons de verde e tons terrosos que trariam referência às atividades agrícolas.

# JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

Cada uma das cartas possui elementos-chaves. A *carta de identidade* possui informações sobre a localização da aldeia e uma listagem dos recursos, como dito anteriormente. Já nas *cartas de recursos*, há uma imagem que remete ao alimento, o seu nome e o valor de unidades que ele possui (sendo valores de dez, vinte ou trinta)<sup>XI</sup>. Por último, criamos as *cartas de adversidade* — com base nas pesquisas realizadas previamente e utilizando as informações de depoimentos de participantes de algumas edições da feira. Essas cartas descrevem ações para serem realizadas no jogo, como por exemplo: “Você saiu atrasado e esqueceu um recurso na aldeia, devolva ao centro” ou “Ano de boa colheita! Antes de negociar receba 20 de um recurso da sua aldeia”<sup>XII</sup>.

Todos esses elementos que fizeram parte da concepção e da construção do jogo foram pensados para que ele fosse aplicado em cem minutos, que correspondem a duas horas aula.

- **A estratégia em execução: vivenciando o jogo**

Em paralelo com o processo de desenvolvimento do jogo, foram realizadas as aulas referentes à temática e depois prosseguimos para a finalização da sequência didática com a aplicação do jogo. Desse modo, no dia 14 de maio de 2019, levamos o jogo para a sala de aula da turma do 6º ano “C” como proposta de uma aula de desfecho.

Iniciamos a aula retomando os conteúdos abordados anteriormente, discutindo e levantando questionamentos, para que fosse feita a relação com a atividade a ser realizada. Em seguida, apresentamos a nossa proposta para o jogo como uma diferente forma de aprendizado, fizemos a leitura das regras e explicamos a jogabilidade, fazendo, assim, as orientações necessárias para que a execução do jogo fosse bem sucedida.

Prosseguimos, então, para a formação de grupos que iriam jogar simultaneamente diferentes partidas e para a designação dos alunos que iriam ficar responsáveis por administrar os recursos e supervisionar as partidas, tendo em vista a quantidade de alunos presente no dia.

Ao iniciar as partidas, enxergamos que cada um dos grupos reagiu e lidou com o jogo de formas bem diferenciadas. Podemos ressaltar, em primeiro plano, o grupo que estava jogando e internalizando a proposta de simulação de uma feira indígena. E, com esse comportamento, observamos também o uso de conhecimentos previamente discutidos em sala de aula, que surgiram nos discursos ao longo do jogo. Os alunos também apresentaram um engajamento ao querer realizar as trocas e procurar solucionar o que era pedido do jogo.

Um outro grupo apresentou um comportamento distinto; apesar de terem entendido a dinâmica do jogo e de terem demonstrando um instinto competitivo, o jogo se apresentou de forma diferente para eles. As *cartas de adversidade* desencadearam uma série de ações negativas, dificultando que houvesse um vencedor da partida. Resultando, assim, que, após a aplicação, o supervisor nos questionasse a respeito da proporção dessas ações durante o jogo. No entanto, evidenciamos que existia a mesma quantidade para ambos os tipos de cartas, positivas e negativas; portanto, o ocorrido foi fruto das

probabilidades de perda ou ganho presentes no jogo. Também deve ser levado em consideração que o grupo anterior não passou por essa situação, lidando de forma diferente com essas cartas de ação negativa.

No terceiro grupo, verificou-se que não existia, entre os jogadores, uma igualdade em relação à assimilação da proposta do jogo e ao conhecimento das temáticas abordadas. Apesar disso, a atividade ainda assim ocorreu e eles foram capazes de realizar as trocas e finalizar a

# JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

atividade. A partir disso, compreendemos que há a possibilidade de o jogo ser aplicado mesmo quando há diferentes níveis de conhecimentos sobre a temática.

Em outro momento, no final dessa unidade temática, foi proposto aos alunos que eles nos dessem um retorno da experiência, como uma avaliação do jogo, na qual eles poderiam expressar suas opiniões e fazer comentários. Consideramos que, no geral, os comentários foram positivos em relação às atividades desenvolvidas em sala. A maioria dos argumentos apontava para o benefício de atividades que envolvam a

Por fim, tanto na aplicação do jogo quanto nas discussões realizadas em outras aulas, pudemos observar falas dos alunos a respeito dos povos indígenas e sua diversidade. Nessas falas, os alunos e as alunas apresentaram as seguintes conclusões: 1) existem muitos povos indígenas no Brasil, inclusive no Rio Grande do Norte; 2) esses povos não os mesmos, possuindo diferenças de língua falada, regiões habitadas, alimentos cultivados, vestimentas e práticas culturais; e 3) indígenas que vivem em meio urbano e/ou que usam dispositivos tecnológicos fabricados em ambientes exteriores ao seus não deixam de serem indígenas. Desse modo, avaliamos que os alunos demonstraram a apropriação de conhecimentos que consideramos fundamentais para a desnaturalização de imagens estereotipadas acerca dos povos indígenas, e que, assim, os objetivos que haviam sido elencados para estas atividades foram atingidos.

## • Considerações Finais

Relatamos, neste artigo, as diferentes etapas dessa experiência, desde a pesquisa à aplicação do jogo, com intuito de compartilhar as vivências que correspondem à aprendizagem dentro da formação docente. Nós, enquanto professores em formação, devemos entender a pluralidade das atividades que compõem o campo do ensino de História, que estão além do planejamento de aula e também se estendem, por exemplo, à produção própria de materiais didáticos, buscando atender as demandas específicas de cada turma. Compreendemos, assim, este trabalho como uma experiência formativa, contribuindo de forma muito enriquecedora para nossa formação docente.

Dentro dos pilares apresentados, devemos ressaltar a importância da temática de diversidade no ambiente escola. Isto é, porque proporciona, aos alunos e à comunidade escolar, experiências que pretendem modificar a forma com a qual elas convivem e se relacionam com o diferente. Visto que, ao ser trabalhado dentro da perspectiva da temática de identidade indígena, foram desenvolvidas habilidades e competências que tangenciam a formação cidadã destes alunos.

Portanto, realizando práticas escolares que desenvolvam a compreensão da diversidade dos povos indígenas no Brasil, objetivando desnaturalizar estereótipos e preconceitos reproduzidos na sociedade, contribui-se para uma “educação pela tolerância” e que incentiva a valorização a diversidade.

Além disso, entendemos o jogo como uma atividade de construção do conhecimento que contribui para a formação de cidadãos críticos e reflexivos. Isto é,

porque o jogo se opõe à ideia de ser um meio de tornar aula mais interessante, mas sim uma prática de ensino em que a participação dos alunos é fundamental, compreendendo-os como agentes ativos e autônomos e sendo uma experiência mais significativa. Uma vez que, como afirma Selbach et al.,

# JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

O saber histórico, desse modo, deve possibilitar e fundamentar alternativas para que o aluno se valorize como sujeito ativo em sua aprendizagem, percebendo-se como construtor do conhecimento<sup>XIII</sup>.

Nesse sentido, consideramos que a participação em atividades como essas seja de muita importância para a formação dos alunos, desenvolvendo o aprender a aprender. Tal qual também exercitamos ao construir esse jogo e ao participar do PIBID. Pois, refletindo sobre o impacto da nossa participação no programa, compreendemos que vivenciamos diferentes experiências de aprendizado além da elaboração do jogo, como o planejamento de aulas, as seleções de conteúdo de acordo com sua relevância e às demandas da turma, a vivência no ambiente escolar, o trabalho de leitura e pesquisa, entre outros aspectos que formam a cultura escolar. Sendo esse, para nós, um dos caminhos para um ensino de História mais significativo e para uma educação pública e de qualidade.

## Notas

<sup>I</sup> Graduando de Licenciatura em História da UFRN (Universidade Federal do Rio Grande do Norte).

<sup>II</sup> Graduada de Licenciatura em História da UFRN (Universidade Federal do Rio Grande do Norte).

<sup>III</sup> Para conhecer a feira assista a reportagem de outubro de 2012 do Globo Rural intitulada *Feiras indígenas promovem a preservação de sementes e mudas* (Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/2199567/>>. Acesso em: 20 out. 2019). E, acesse também o site oficial do evento (Disponível em: <<http://sementeskayapo.blogspot.com/>>. Acesso em: 18 out. 2019).

<sup>IV</sup> Modificada pela Lei nº 10.639, de 3 de janeiro de 2003, que incluía somente a obrigatoriedade do ensino de História e Cultura Afro-Brasileira.

<sup>V</sup> BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-educacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-educacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192)>. Acesso em: 25 out. 2019. p. 18.

<sup>VI</sup> FREITAS, Itamar. A experiência indígena no ensino de História. In: OLIVEIRA, Margarida M. D. (Org.). **História: ensino fundamental**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. 212 p.: il. (Coleção Explorando o Ensino; v. 21). p. 185-186.

<sup>VII</sup> POVOS Indígenas no Brasil. Disponível em: <[https://pib.socioambiental.org/pt/P%C3%A1gina\\_principal](https://pib.socioambiental.org/pt/P%C3%A1gina_principal)>. Acesso em: 02 de dezembro de 2019.

<sup>VIII</sup> Uma organização sem fins lucrativos, fundada em 1994, voltada para propor soluções de forma integrada a questões sociais e ambientais.

<sup>IX</sup> ASSOCIAÇÃO Floresta Protegida. Disponível em: <<http://florestaprotegida.org.br/>>. Acesso em: 07 de dezembro de 2019.

<sup>X</sup> II FEIRA Mebengôkre de Sementes Tradicionais. Disponível em: <<http://sementeskayapo.blogspot.com/>>. Acesso em: 07 de dezembro de 2019.

<sup>XI</sup> Percebemos, neste momento, que o valor de unidade destas cartas deveriam ser diversificados para que fosse possível realizar as trocas sem que o jogo se resolvesse de maneira simples e rápida, mas com esses números possibilitando somar o valor de cinquenta sem impedir o alcance de unidades máxima.

<sup>XII</sup> Textos usados nas cartas elaboradas para indicar a ação.

<sup>XIII</sup> SELBACH, Simone et al. **História e didática**. Petrópolis: Vozes, 2010. p. 19.

# JOGO FEIRA MEBENGOKRE: O USO DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INDÍGENA

EMERSON NAYLTON BEZERRA PEREIRA  
MARIA LUIZA DANTAS LINS

---

## Referências

BRASIL. Lei nº 11.645 de 10 de março de 2008. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm)>. Acesso em: 26 out. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 25 out. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-educacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-educacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192)>. Acesso em: 25 out. 2019.

FREITAS, Itamar. A experiência indígena no ensino de História. In: OLIVEIRA, Margarida M. D. (Org.). **História: ensino fundamental**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. 212 p. : il. (Coleção Explorando o Ensino ; v. 21).

SELBACH, Simone et al. **História e didática**. Petrópolis: Vozes, 2010.

SOUZA, Juliana T.; OLIVEIRA, Margarida M. D. **PIBID: desafios para construir o novo em momento de crise**. No prelo.