

TECNOLOGIA EDUCACIONAL TERRITÓRIO E DIVERSIDADE CULTURAL

Amanda Gomes Braga
Bruna Conceição de Souza Barata
Edilene de Souza e Souza
Zaira Amanda dos Santos Carvalho
Helena do Socorro Campos da Rocha - Orientadora (rochah23@gmail.com)

Trata-se da Tecnologia Educacional Território e Diversidade Cultural, no formato de um jogo de tabuleiro, contendo 2 pinos no formato de carros coloridos, que dão ao jogador a ideia de que estão passeando pela cidade e conhecendo suas culturas e 30 cartas de cada disciplina correspondente a um ícone constante no tabuleiro (5 de Geografia, 6 de Língua Portuguesa, 4 de História, 4 de Matemática, 3 de Artes, 7 perguntas Coringa sobre Afrofuturismo e 1 Pegadinha). A Tecnologia foi desenvolvida na disciplina Educação para Relações Etnicorraciais na turma de Pedagogia, ministrada pela Professora Helena Rocha, disciplina obrigatória nos cursos de Formação de Professores do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA) *campus* Belém. O produto educacional objetiva fazer a transposição didática de forma lúdica e interativa do conteúdo Municípios na disciplina Geografia para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental. Faz interdisciplinaridade com Língua Portuguesa, Matemática, História e Artes, nos conteúdos noções de acentuação gráfica e interpretação de texto, porcentagem e domínio das operações matemáticas, conceitos artísticos, e a história da construção do povo brasileiro. Transversaliza a Pluralidade Cultural com os termos comumente usados nas relações etnicorraciais e com o afrofuturismo, que está representado nas perguntas coringa, que abordam seus quatro pilares, que são a Ancestralidade, Autonomia, Tecnologia e Futuro Possível. Essas cartas contêm informações sobre a presença negra na cultura Pop, ficção científica, criações tecnológicas e a presença ancestral da cultura negra na sociedade. A tecnologia educacional trabalha o conceito de Ética presente no respeito às regras do jogo e a diversidade cultural. A partida é iniciada com 3 pessoas, uma delas, responsável por ler as perguntas da carta e ditar as regras. As outras duas pessoas, são os jogadores 1 e 2. O jogador 1, inicia lançando o dado e avançando o número de casas indicadas. Quando o jogador cai em uma casa colorida a tarefa do juiz é ler a pergunta da disciplina correspondente à cor da carta. Ao responder à pergunta correta ou incorretamente o jogador 1 segue as instruções da carta. E assim, passa-se a vez. Cada rodada é um jogador por vez. Ganha o jogador que chegar primeiro ao final. O tempo médio de duração da partida gira em torno de 25 minutos. A Tecnologia Educacional aborda a diversidade cultural existente no território brasileiro e faz um resgate histórico das lutas emancipacionistas, símbolos culturais, personalidade importantes e demais contribuições de diferentes povos para o processo identitário brasileiro. A equipe contou com 5 momentos de curadoria para o *feedback* da professora, a fim de que pudesse acompanhar as ações da equipe e para sanar as dúvidas. Além destes momentos ocorreu uma apresentação do estado da arte da equipe para o público no XXIX Seminário Integrador das Licenciaturas em setembro de 2019. Ao final da disciplina, a equipe apresentou os resultados materializados em um Manual da Tecnologia Educacional e 1 protótipo no formato de tabuleiro medindo 68cm x 44cm.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia educacional; afrofuturismo; relações etnicorraciais; território brasileiro.





