



INTERCULTURALIDADE EM 2D: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O ESTUDO DA HISTÓRIA E CULTURA DO POVO KRIKATI

João Lucas Mororó Oliveira¹
Rillary Valentina Rodrigues da Silva²
Stefânia Cabral Pedra³

RESUMO

Este artigo propõe a utilização da metodologia da gamificação no PowerPoint como estratégia pedagógica para ensinar a história e cultura do povo Krikati, é em 2D por não possuir geometria tridimensional. A inclusão da História e Cultura indígena no currículo escolar é regulamentada pela Lei n.º 11.645/08 e apresenta múltiplas facetas, que envolvem a regionalidade e multiculturalidade, ou seja, transforma-se em um desafio aos docentes, conduzindo-os a refletirem sobre as possibilidades pedagógicas de inserção destes conteúdos no currículo escolar. Nesse contexto, o professor precisa criar estratégias para produzir material didático que atenda a essa demanda bibliográfica limitada. A estratégia da gamificação é eficaz para despertar o interesse e a criatividade do educando, sendo exitosa na ressignificação dos saberes, pois ao criar o jogo os adolescentes visualizam várias outras possibilidades. O objetivo desse trabalho é pesquisar a história e cultura do povo Krikati do Maranhão e, a partir dessas informações, conduzir os alunos na construção de jogos didáticos no PowerPoint. É uma pesquisa bibliográfica, motivada pela falta material didático sobre a história e cultura dessa etnia, e foi desenvolvida interculturalmente, com o intuito de aproximar os alunos das raízes históricas dessa comunidade, ajudando-os a superar preconceitos étnicos e raciais e compreender a participação do povo Krikati na formação do espaço geográfico da Região Tocantina. Em suma, essa metodologia de gamificação no PowerPoint pode ser uma estratégia pedagógica eficaz para ensinar a história e cultura do povo Krikati, e contribuir para a formação de alunos mais conscientes e respeitosos com as diferentes culturas do nosso país. A experiência levou os participantes a uma compreensão ampla sobre a aplicação da gamificação como estratégia educacional, além de proporcionar uma imersão na história e cultura do Povo Krikati.

Palavras-chave: Krikati. História. Gamificação. PowerPoint. Interculturalidade

¹Estudante do Curso Técnico Integrado em Informática — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão — Campus Imperatriz. E-mail: <oliveira.mororo@acad.ifma.edu.br>.

²Graduada em Licenciatura em Física no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão — Campus Imperatriz. E-mail: <rillary.r@acad.ifma.edu.br>.

³Orientadora deste projeto, Técnica em Assuntos Educacionais no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia no Maranhão — Campus Imperatriz; Professora de história da Rede Estadual no Estado do Maranhão; Advogada. E-mail:<stefania.itz@ifma.edu.br>.