

TECNOLOGIA EDUCACIONAL “PISTAS DA ESCRAVIDÃO”

Helena do Socorro Campos da Rocha (1); Petrus Soares Guimarães (1); Ailla Patrícia de Oliveira Borralho (2); Tayane do Socorro Belém da Silva (3)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA)
neab.belem@ifpa.edu.br (1); petrusguimaraes@hotmail.com (1); oliveira.ailla@hotmail.com (2)
tayane.belem2015@gmail.com (3)

Resumo

A aplicabilidade da Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão* na Educação Básica, como instrumento de intervenção para aplicabilidade da Lei nº 10.639/2003, surge da ausência de materiais didáticos, detectado por Wedderbun (2005) e da dificuldade de contextualização no currículo da temática dos quilombos na aplicação da referida Lei. Surge de pesquisas iniciadas do Projeto de Extensão “Tecnologias Educacionais para o trato com a temática Escravização do Negro no Brasil: aplicabilidade na Educação Básica” o qual objetiva romper com representações discriminatórias e preconceituosas presentes na lógica do pensamento hegemônico, visando que não é apenas responsabilidade da área de Humanas, mas de todo o currículo da Escola. A fim de buscar essa transversalidade e materializar outras categorias presentes na Diretrizes Curriculares Nacionais (DNCs) de Formação de Professores, como fomenta o Parecer CNE/CP nº 9/2001: a simetria invertida, transposição didática, interdisciplinaridade e contextualização, foi traçado o objetivo de elaborar uma Tecnologia que abarcasse esse aprendizado de forma interdisciplinar. Com público-alvo alunos Ensino Médio a Tecnologia explora conteúdos de formação de quilombos, identidade étnica e quilombola, questões de território e a relação com o espaço e mais possibilidade presentes nas DCNs para ERER. O estado da arte encontra-se em fase de testes em sala de aula e no Curso de Licenciatura em Pedagogia e Química do IFPA – campus Belém, para viabilizar e validar a Tecnologia. Trata-se de pesquisa qualitativa e de campo, através de aplicação de questionários e observações durante sua aplicação.

Palavras-chave: Quilombo; Tecnologia Educacional; Educação para Relações Etnicorraciais; Escravidão; Extensão.

Introdução

O presente trabalho vem tratar sobre a proposta da aplicabilidade da Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão*, como instrumento de intervenção para aplicabilidade da Lei nº 10.639/2003, levando em consideração a ausência de materiais didáticos e objetos de ensino, conforme detectado por Wedderbun (2005), o qual discute três problemáticas que permeiam e impedem a funcionalidade da Lei supracitada, considerando que a Tecnologia Educacional proposta visa se tornar uma estratégia na elucidação de proposta no que tange a Problemática Didática apresentada pelo autor.

A obrigatoriedade do ensino da história da África no Brasil está certamente atrelada às múltiplas interações do corpo social brasileiro, estimulando o surgimento do que há de melhor, mas também aguçando as tendências mais conservadoras ligadas a um passado escravista mal assumido. Nesse sentido que o novo esforço educador pode se transformar num fator democratizante e, mais ainda, num processo integrador de vocação universal. (WEDDERBUN, 2005, p.34)

A Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão* é um protótipo criado a partir de pesquisas iniciadas do Projeto de Extensão intitulado “Tecnologias Educacionais para o trato com a temática Escravização do Negro no Brasil: aplicabilidade na Educação Básica” patrocinado pela Programa Institucional de Bolsa de Extensão (PIBEX) do IFPA, o qual teve como objetivo geral elaborar uma Tecnologia Educacional para ser aplicada na Educação Básica e com intuito de desmistificar os estereótipos, preconceitos, falsas percepções entre outras barreiras a cerca da Escravidão Negra, visando a aplicação da Lei nº 10.639/2003 a cerca das questões etnicorraciais na educação básica no Ensino Médio.

A partir da aplicação e dos resultados obtidos observou-se a relevância de se desenvolver uma inovação no protótipo existente com o público-alvo de alunos da educação básica no ensino médio de maneira interdisciplinar, transversalizando com o que propõe a Lei 10.639/2003 a cerca de conteúdos referentes a Historia e Cultura Afro-Brasileira. Desta forma, a Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão* visa se torna um importante mediador semiótico na aplicação da Transposição Didática e como alunos do curso de Formação de Professor do IFPA na prática da Simetria Invertida.

A Metodologia ocorrerá da seguinte maneira: a Tecnologia utiliza um tabuleiro baseado no Jogo de origem Africana *Shisima*, no qual a turma se dividirá em 2 equipes, e cada uma escolherá um dos cenários alocados, a partir daí a equipe num jogo de sorte de impar – par decidirá a equipe que iniciará. Posteriormente, um dos subtemas dos seis eixos de perguntas, no qual as cartas estarão inseridas no suporte de madeira (figura 02), direcionada pelo lançamento do dado egípcio.

O uso do termo “tecnologia” remete na contemporaneidade a objetos como computador, *smartphone*, *tablet*, entre outros aparelhos recentemente criados e inovados pelo homem, contudo, o conceito de tecnologia é amplo como diz Vieira Pinto:

A palavra tecnologia é usada a todo momento por pessoas das mais diversas qualificações e com propósitos divergentes. Sua importância na compreensão dos problemas da realidade atual agiganta-se, em razão justamente do largo e indiscriminado emprego, que a torna ao mesmo tempo uma noção essencial e confusa. [...]. No entanto, comprova-se imediatamente não existir um conteúdo inequívoco para defini-la. (PINTO, 2005, p. 220)

No campo da educação o termo tecnologia usufrui-se das categorias classificadas por Pinto: a tecnologia como epistemologia da técnica, como sinônimo de técnica, como o conjunto de todas as técnicas e como ideologia da técnica. Pois, a aplicação de Tecnologias Educacionais requer de seus elaboradores inovações e metodologias eficazes a cerca de sua proposta, desta forma carece de planejamento, teoria, estudo, discussão, aplicação, aprimoramento, ciência entre outros aspectos que legitimam o termo Tecnologia Educacional considerando sua concepção a partir do que

assevera Pinto, “mas nada tem de contemplativa, não corresponde ao produto imaginário de um pensamento desligado da realidade, e sim enraíza a sua verdade na prática da existência de quem a concebe” (PINTO, 2005, p. 322). No sentido da teoria da técnica, a tecnologia, origina-se na prática da ação, inédita ou repetitiva, e afeta as correlações a que os homens estão expostos, obrigando-os a se movimentarem no meio social.

A partir do exposto do fundamento do uso do termo Tecnologia Educacional, considera-se que a Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão* para o ensino interdisciplinar e transversalizando com ERER uma inovação tecnológica da Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão* para o trato com Educação para as Relações Etnicorraciais (ERER), conforme estabelece o Artigo 2º, inciso IV da Lei 10.973/2004 “inovação: introdução de novidade ou aperfeiçoamento no ambiente produtivo ou social que resulte em novos produtos, processos ou serviços” e o Manual de Frascati onde P&D classifica inovação tecnologia sendo o investimento em novos conhecimentos, que realizam ou destinam-se a levar à realização de produtos e processos tecnologicamente novos e melhores (P&D, 2002).

Desta forma a inovação tecnológica ocorre em duas categorias: produto e processo, a primeira acontece na inserção de um tabuleiro de pontuação (figura 48) e na modificação em partes físicas do primeiro protótipo da Tecnologia Educacional, a segunda se caracteriza por apresentar através da inovação de produto alterações em sua metodologia e modificação a cerca do objetivo da aplicação.

1. A Formação do Professor: Mudam-se os paradigmas

Conforme apresentado a Tecnologia Educacional pode ser utilizada na Educação Básica no Ensino Médio, pois em sua aplicação a abordagem dos assuntos serão presentes, e conforme estabelece o PCN e as DCNs de Professor na Educação Básica ocorrem às categorias Interdisciplinaridade, Transversalidade, Contextualização, Simetria Invertida e Transposição Didática.

A interdisciplinaridade como testifica a Diretrizes de Formação de Professor na Educação Básica onde os saberes disciplinares são recortes de uma mesma área e, guardam, portanto, correlações entre si. Da mesma forma, as áreas, tomadas em conjunto, devem também remeter-se umas às outras, superando a fragmentação e apontando a construção integral do currículo (BRASIL, 2001), a Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão* necessita que o aluno compreenda e possua saberes de outras disciplinas como Física, Matemática, Língua Portuguesa, Artes, entre outros componentes curriculares, e a através dessas buscas por outros conhecimentos a abrangência da

Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão* realiza a Transversalidade onde o aluno precisa de noções de ética, meio ambiente, saúde, pluralidade cultural e orientação sexual para responder as perguntas/desafios/curiosidades Contextualizadas através de situações do seu cotidiano e da sociedade.

Para o Professor que utiliza a Tecnologia Educacional como mediado semiótico para o ensino aprendizagem se materializa a categoria Simetria Invertida através de sua atuação e a Transposição Didática onde o mediador semiótico transforma o objeto de conhecimento em objeto de ensino e através da presença do Professor exercendo o papel de Intermediador e desta forma propiciando ao aluno a consolidação de esquemas e conhecimentos.

A utilização da Tecnologia como instrumento de aplicabilidade da Lei nº 10.639/2003, ocorre através de sua execução, pois é com intuito de ocorrer de forma espontânea que aluno vai aprender questões ligadas a cultura, ciência, arte, religião, etc. Africana e Afro brasileira, no tabuleiro os cenários serão reinos africanos e os alunos aliado ao conhecimento de Geografia poderão aprender mais sobre as riquezas e produções científicas em território africano.

O presente artigo é constituído de 5 partes. Na primeira parte o Referencial Teórico subsidia a epistemologia da aplicação da Tecnologia Educacional. Na segunda parte, a Metodologia contextualizará o sujeito e como a Tecnologia Educacional é concebida através do sinônimo da técnica em seu como fazer, como jogar, regras e materiais. Na terceira e quarta parte será descrita os resultados obtidos através da aplicação da Tecnologia Educacional e as considerações parciais. A quinta parte enumera a bibliografia.

2. Quilombo: Contexto Histórico e possibilidade de trato na Educação na Educação Básica

O ano é 1500, a história oficial relata como tal a chegada dos portugueses em território da então nomeada Terra de Vera Cruz. Os primeiros anos de ocupação do território colonial português aconteceram sem nenhum projeto de ocupação e exploração efetiva das terras. Na verdade as relações existentes entre MetrÓpole e Colônia se deram por meio do escambo, o meio de trocas vigente na época.

Depois de trinta anos, Portugal decidiu ocupar definitivamente as terras descobertas, implementando a economia açucareira. A cana foi introduzida pela primeira vez, na Capitania de São Vicente, por Martim A. de Sousa, uma economia exclusivamente voltada para o mercado externo, fundamentada nos sistemas da grande propriedade, da monocultura e do trabalho escravo.

Nesse cenário a partir das duras condições de trabalho e de existência encontradas pelos trabalhadores, originaram várias formas de resistência. A principal se deu através da fuga,

principalmente para lugares de difícil acesso, onde a sobrevivência ocorria de forma individual ou formando comunidades, tal fenômeno ficou conhecido por quilombo ou mocambo.

Apesar de não ter sido em grande escala como em outros centros do Brasil, a exploração da mão de obra escrava e formação de territórios de quilombos no Estado do Pará tiveram expressivos índices. A mão de obra da população negra, por sua vez, foi explorada principalmente nos engenhos, mas em uma época posterior à utilização do trabalho indígena.

O aumento do trabalho escravocrata africano na Amazônia não eliminou a escravidão indígena, ambos dividiram, por muito tempo, o mesmo mundo de trabalho, este contato resultou na incorporação e na troca de elementos da cultura material e imaterial. Os quilombolas aprenderam com os índios alguns segredos das "matas" permitindo-lhes fugir e vencer os obstáculos com mais êxito. Além disso, lutaram juntos numa das principais insurreições populares do país no século XIX, a Cabanagem.

Os grupos remanescentes de quilombos têm lutado pelo reconhecimento de suas terras e sua autoafirmação. Nessa luta enfrentam tantos desafios, mas tem contribuído para algumas mudanças favoráveis as suas reivindicações. O currículo escolar inicia modificações para a abordagem a partir da promulgação da Lei nº 9.934/1996 e os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) explorando a diversidade como princípio para uma sociedade igualitária.

A partir da Lei Federal nº 10.639/2003 que determina a obrigatoriedade do ensino de História e Cultura Africana e Afrobrasileira nos estabelecimentos públicos e privados de ensino, os avanços progrediram mesmo que de forma tímida e as experiências de materialização do objeto de ensino em objeto do saber e a transposição didática são escassas.

Partindo desta premissa, o presente trabalho oriundo do Projeto de Extensão “Tecnologias Educacionais para o trato com a temática Escravização do Negro no Brasil: aplicabilidade na Educação Básica” tem como proposta de implementação da Lei supracitada através do protótipo da Tecnologia Educacional “Pistas” que objetiva materializar elementos indispensáveis no fazer docente: a interdisciplinaridade, a transversalidade, a transposição didática, a simetria invertida e a contextualização.

A Tecnologia Educacional objetiva visibilizar os quilombos no currículo escolar e atenuar os impactos dessa História da África e dos Afrobrasileiros mal contada para alunos da Educação Básica e do Curso de Formação de Professores, para ter respaldo teórico suficiente para proporcionar segurança no resultado a ser alcançado de forma eficiente, nesse ínterim, escolheram-se quatro quilombos localizados no Estado do Pará: **Abacatal, Benevides, Ilha do Marajó e**

Murutucu, como pontos centrais da abordagem, contudo, o contexto geral e outros quilombos serão abalroados.

2.1 Os Quilombos do Abacatal, Murucutu, os da Ilha do Marajó e Benevides

A comunidade quilombola **Abacatal** é constituída por 62 famílias e está localizada no município de Ananindeua região metropolitana de Belém. A origem da comunidade está ligada aos vários engenhos de cana-de-açúcar que existiram ao longo dos séculos XVIII e XIX nas proximidades de Belém, às margens de rios Guamá, Bujaru, Acará e Moju.

O Engenho do Uriboca, do Conde Coma Mello, era uma dessas propriedades, o qual se inicia a história da comunidade quilombola de Abacatal. As terras da comunidade foram deixadas como herança pelo Conde Coma Mello para três de suas filhas: Maria do Ó Rosa de Moraes, Maria Filistina Barbosa, Maria Margarida Rodrigues da Costa. As "Três Marias", como são chamadas, foram filhas de Coma Mello com sua escrava Olímpia.

A memória desta época está materializada no Caminho das Pedras construído pelos escravos da antiga fazenda ligando o igarapé Uriboquinha à casa do Conde, dentro da mesorregião metropolitana de Belém, a comunidade de Abacatal é a única que está com suas terras regulamentadas e tituladas, desde 1999.

Para garantir a sua subsistência, os homens e mulheres de Abacatal desenvolvem diversas atividades econômicas: plantam roçados e hortas, produzem e vendem carvão, coletam e comercializam açaí, extraem e vendem madeira e pedra. A comunidade tira proveito da proximidade com o centro urbano para comercializar seus produtos, participando aos sábados de uma feira em Ananindeua.

O Quilombo do **Murucutu** é administrado pela prefeitura do Acará, e está sob os cuidados da Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária (EMBRAPA) desde 1940, a ilha está localizada às margens do rio Guamá e situa-se a 9 km de Belém. Tem uma área de 2,6 mil hectares, faz parte das 39 ilhas que a capital paraense tem em sua jurisdição.

Os registros históricos apontam que o engenho chegou a pertencer ao arquiteto italiano Antônio José Landi, referência histórica e arquitetônica da cidade de Belém e também em âmbito internacional. Com mais de trezentos anos de história o Engenho do Murutucu foi um dos mais prósperos engenhos de açúcar surgido no século XVII na região Amazônica. A palavra murutucu é uma corruptela do canto da ave coruja, "murutucu".

Conforme assevera Azulai (2014) no ano de 1835 o Engenho Murutucu esteve relacionado ao Movimento da Cabanagem (1835-1840), quando temporariamente foi utilizado como um

acampamento das tropas de revoltosos liderados por Vinagre, Angelim e Gavião, que eram os comandantes da revolução, isto ressalta a importância no contexto histórico do quilombo Murucutu.

A **ilha do Marajó** é uma ilha brasileira do estado do Pará, localizada na Foz do Rio Amazonas no arquipélago do Marajó. Com uma área de aproximadamente 40.100 km², é a maior ilha do Brasil e também a maior ilha fluviomarítima do mundo. A ocupação e formação de quilombo neste locus ocorreu entre os séculos XVIII e XIX. Nesse período se instalaram na região grandes fazendas de pecuária extensiva, onde trabalharam negros, índios e mestiços.

Além dos grandes proprietários, estabeleceram-se na ilha pequenos sítiantes que viviam da agricultura de arroz, milho e mandioca, bem como da atividade pesqueira e extrativista. Essa estrutura fundiária pouco mudou desde então. Até hoje existem na Ilha de Marajó latifúndios margeados por pequenas propriedades rurais. Muitas destas foram formadas por escravos fugitivos. Outras foram herdadas ou compradas por negros ou mestiços livres.

Na ilha do Marajó, um dos principais quilombos é o de Mangueiras, em Salvaterra, o qual foi epicentro das várias comunidades existentes atualmente neste município. Entre as comunidades de Salvaterra há um intercâmbio intenso que envolve festas, casamentos e caminhos.

As origens de **Benevides** são encontradas na política administrativa, ainda no tempo do Império, de colonizar a Zona Bragantina, criando núcleos agrícolas que atendessem a demanda de Belém, a colônia agrícola de Benevides foi a primeira ação efetivada patrocinada pela Província do Grão-Pará, pautada na imigração francesa, no caso de Benevides, veio a ser reconhecida como povoado, sob a invocação de São Miguel Arcanjo.

O historiador Teodoro Braga relata que em Benevides, em 30 de março de 1884, foi realizada uma sessão solene na qual foi concedida a liberdade a todos os escravos residentes nesse território. Pela Lei nº 646, em 6 de junho de 1899, o então povoado foi levado à categoria de vila, sem que isso representasse sua transformação em município, pois ficou estipulado que, em tal condições, continuaria vinculado ao município de Belém.

3. Metodologia

A Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão* é uma Inovação Tecnológica da Tecnologia Educacional *Cumba* e do Jogo de origem africana *Shisima*, o qual propõe através do uso do suporte da Tecnologia *Cumba* e tabuleiro do Jogo *Shisima* uma metodologia dinâmica e eficaz na asserção no currículo a temática do quilombo e a escravidão negra no Brasil.

3.1 Elementos da Tecnologia Educacional

As cartas de perguntas utilizadas na Tecnologia Educacional foram editadas nos Programas de computadores Word e Photoshop CS6, em que foram acrescentados no verso das o slogan da Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão*, as perguntas serão elaboradas seguindo o que propõe os assuntos a serem abordados no Ensino Médio a partir que estabelece o que está presente no Parâmetro Curriculares Nacionais (PCNs) e inserido duas categorias que são: Desafios e Curiosidades.

Todas as cartas possuem seus símbolos específicos, que simbolizam a sua respectiva categoria, no lado inverso ao da imagem exposta da carta no cubo, estão contidas as perguntas. A Tecnologia Educacional conta com os seguintes elementos para abordagem:

- 144 cartas elaboradas com bases nos conteúdos de Interdisciplinar sobre Quilombo alocadas no suporte de madeira;
- 20 cartas elaboradas com base na categoria Desafios a ser alocada no dado egípcio;
- 30 cartas elaboradas com base na categoria Curiosidades a ser alocada no dado egípcio;
- 1 dado de 20 faces, que possui em cada faces símbolos relacionados aos 4 quilombos, desafios e curiosidades;
- 1 suporte feito de madeira compensada;
- 4 canos PVC no diâmetro de 25 MM e 30cm de comprimento, que segura os cubos de perguntas de um lado a outro da base de madeira e 24 canos de PVC no diâmetro de 25MM e 30 MM de comprimento 'que separa os cubos entre eles e o suporte de madeira;
- 24 cubos de MDF com seus respectivos bolsinhos para guardar as cartas de perguntas.
- 1 Tabuleiro baseado no jogo Africano *Shisima*.

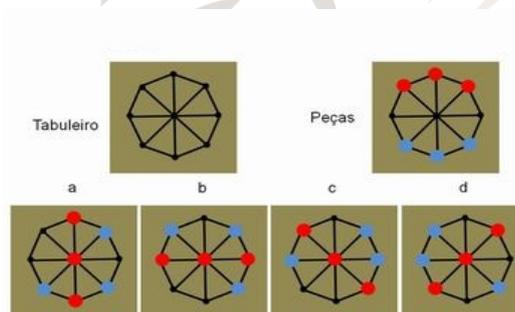


Figura 01: Tabuleiro do Jogo *Shisima*

Fonte: Banco de Imagens do Google, Outubro/2015



Figura 02: Suporte de Madeira com as quatro fileiras e cubos com perguntas
Fonte: IFPA – Belém, Bloco E. Outubro/2015

3.2 Regras

A Tecnologia Educacional utiliza em suas jogadas o dado de 20 faces. No dado todas as faces representam cada Quilombo a ser estudado a ser realizado pela equipe, caso a equipe lance o dado e indique curiosidades ou desafios terá uma pergunta com pontuação extra. Cada cubo representa uma especificidade do conteúdo Interdisciplinar sobre Quilombo, área do transversal estipulado pelo PCNs, representando por uma categoria e em cada face dos cubos estará presente um “bolso” com cartas de perguntas com os seus devidos símbolos no verso, as regras seguem os tópicos abaixo:

- I – O jogo inicia com a divisão dos grupos, onde a turma será dividida em 2 equipes de acordo com o número de alunos. Para iniciar o jogo cada equipe escolhe uma fila de cubos do suporte, onde a mesma terá um símbolo presente na roleta magnética o qual a equipe escolhe um dos eixos e o professor gira a roleta a seta indicara a equipe que iniciará. A continuidade será de acordo com o sentido horário da posição das equipes;
- II – Após a decisão de qual equipe inicia a mesma lança o dado para indicar qual ação será realizada;
- III – Em caso de turmas com muitos alunos, o professor pode utilizar dois tabuleiros, dividindo a turma em 4 equipes;
- IV – Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado;
- V – Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio, seguem-se se revezando;
- VI – Não é permitido saltar-se por cima de uma peça;
- VII – Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta;
- VIII – O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo;
- IX – Se repetir o mesmo movimento três vezes, a partida termina empatada e começa o jogo novamente;

X – Os jogadores devem-se revezar para iniciar o jogo;

XI – Vence a equipe que colocar três peças em linha reta.

Considerações Parciais

Como resultado parcial do Projeto de Extensão em execução pelo PIBEX, após reuniões, pré-testes, diálogos em redes sócias e por outros meios de comunicação, observou-se que o objetivo geral da Tecnologia Educacional está determinado através do exposto neste trabalho, o estado da arte do trabalho está em fase de construção do protótipo.

Durante as reuniões e orientações com a Professora Helena do Socorro Campos da Rocha estabeleceram-se grandes expectativas para propor uma inovação tecnológica a partir do protótipo da Tecnologia Educacional *Cumba* e do Jogo *Shisima*, conscientes das dificuldades que seriam enfrentando para uma abordagem da temática do Projeto, a equipe empenhou-se em realizar a atividade com dedicação e labuta. A partir do exposto a equipe constatou que o ponto principal na abordagem seria relacionar de forma interdisciplinar sobre os quilombos e a escravidão negra no Brasil.

Entretanto esses percalços encontrados não deixaram de validar o objetivo geral da Tecnologia, que foi alcançado de maneira eficaz, afirmando o uso do Conceito de Tecnologia proposto por Pinto (2005), com a finalidade da intervenção ocorrida através do intermédio da sua execução e da relação interpessoal e intrapessoal, utilizados por Vygotsky, através da interação dos alunos e a aquisição de conhecimentos e diminuição da defasagem dos alunos em relação à mesma, dessa maneira firmando a proposta social da Tecnologia.

Fala-se muito da importância na inovação de metodologias eficazes na Educação Básica, considerando que o público do Ensino Médio coincide com a adolescência dos estudantes. Nessa fase, devido ao próprio desenvolvimento cognitivo, eles começam a estabelecer suas próprias metas e preferências e adotar atitudes que nem sempre favorecem o aprendizado, segundo Jean Piaget esse período é denominado como operatório formal, que se dirige para a construção das estruturas intelectuais próprias do raciocínio hipotético-dedutivo aos 15 ou 16 anos.

Essa etapa em nossa formação de professor no IFPA campus Belém, nos fez compreender a importância de não sermos construtores de abordagens metodológicas que tradicionalmente se fazem isolada, constatamos que no campo Educacional não se tem um avanço significativo, se não for através da interação entre as mais diversas áreas do conhecimento e a partir de inovações de metodologias e tecnologias de ensino inéditas ou já existentes. Como futuros profissionais da

educação, cabe a missão de lutar para que essa interdisciplinaridade, transversalidade e aporte educacionais sejam uma realidade e não apenas esperar para que essa ideologia se faça presente.

Nesse contexto a educação aparece relacionada a um conjunto de preocupações de ordem particularmente econômica e configuradas nas necessidades impostas pelas céleres mudanças que a sociedade vem passando, como as novas Tecnologias, os compartilhamentos dos saberes, a necessidade cada vez maior por um profissional especializado e flexível dentro das suas competências, bem como o aparecimento de novas profissões que surgem com as recentes demandas do mercado de trabalho, o que faz com que a educação readquira, ou melhor, reassuma sua importância central nas políticas governamentais.

Neste ínterim, as Tecnologias Educacionais surgem como formato de ensino eficaz e relativamente fácil de ser aplicado, tanto em seus aspectos econômicos e de prática, assim o grande desafio como professores interventores são disseminar a proposta das Tecnologias Educacionais. As categorias Transposição Didática, Simetria Invertida, Interdisciplinaridade e Transversalidade se fazem presente na Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão*.

Conseqüentemente, a Tecnologia Educacional extrapola a proposta apenas de trabalho acadêmico e se torna produto viável de mercado, considerando sua aplicação e resultados com o público alvo. Ao expressar esse cunho mercadológico da Tecnologia Educacional *Pistas da Escravidão*, observa-se um passo importante no que tange a sua inovação e difusão tecnológica considerando o postulado pelo Manual de Oslo elaborado pela Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE).

A difusão é o meio pelo qual as inovações se disseminam, através de canais de mercado ou não, a partir da primeira introdução para diferentes consumidores, países, regiões, setores, mercados e empresas. Sem difusão uma inovação não tem impacto econômico. A exigência mínima para que uma mudança nos produtos ou funções da empresa seja considerada uma inovação é que ela seja nova (ou significativamente melhorada) para a empresa. Três outros conceitos para a originalidade das inovações são discutidos no Capítulo 3: nova para o mercado, nova para o mundo e inovações capazes de provocar rupturas. (OCDE, 1997, p.24).

Considera-se o trabalho audacioso em sua proposta, mas condizente com seus objetivos e com potencialidade de produção e difusão em ambiente escolar e não escolar. Conclui-se que aproveitamento da produção do presente trabalho e sua relevância para a comunidade científica é de grande valia, e que esta Tecnologia Educacional é um processo constante e inacabado.

REFERENCIAIS BIBLIOGRÁFICOS

AZULAI, Luciana Cristina de Oliveira. **O Engenho do Murutucu: um Patrimônio Histórico de Belém.** Disponível em < <http://bioantropologiaufpa.blogspot.com.br/2015/07/sitio-escola-do-engenho-murutucu.html>> Acesso em 20/10/2015.

_____. BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº 9394/1996.

BARATA, Manoel. **A Formação Histórica do Pará.** Belém: Universidade Federal do Pará, 1973.

CASTRO, Edna & Marin, Rosa A. **No caminho de pedras de Abacatal - Experiência social de grupos negros no Pará.** NAEA/UFPA, Belém, 2004.

LOPES, Maria Aparecida de Oliveira. **Entre o costume e a lei: superando o “silêncio” e descortinando a história afro-brasileira.** São José: Premier, 2011.

MOREIRA, Norma Suely Lima. **Cidadania e Gestão de Preservação do Patrimônio Histórico Público Sociocultural: o Caso do Engenho do Murutucu em Belém do Pará.** Belém: UNAMA, 2010.

PIMENTA, Selma Garrido; ALMEIDA, Maria Isabel. **Pedagogia universitária.** São Paulo: Edusp, 2009. p. 129-146.

OCDE. **Manual de Frascati: metodologia proposta para definição da pesquisa e desenvolvimento experimental.** Brasil: F. Iniciativas Assessoria em P&D, 2013.

OCDE. **Manual de Oslo: diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação.** Brasil: Arti/Finep, 1997.

PINTO, Álvaro Vieira. **Conceito de Tecnologia, O – Volume 1.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

SIQUEIRA, José Leôncio Ferreira de. **Terra da Liberdade: Benevides.** ITERPA, Instituto de Terras do Pará, 2015.

WEDDERBUN, Carlos Moore, **Novas Bases para o Ensino da História da África no Brasil,** 2005, disponível em: <http://www.forumafrika.com.br>