



### JOGANDO PARA APRENDER:

### O USO DE UM JOGO DE TABULEIRO PARA O ENSINO DA LÍNGUA PURUBORA<sup>✓</sup>

Jardeli da Silva de OLIVEIRA<sup>1</sup>

Deivid Lobato da SILVA<sup>2</sup>

Carma Maria MARTINI<sup>3</sup>

#### RESUMO

Neste trabalho apresentamos o relato de uma intervenção pedagógica realizada no âmbito do Programa Residência Pedagógica, subprojeto Licenciatura Intercultural Indígena da Universidade Federal de Rondônia, Campus Urupá/Ji-Paraná. O objetivo das atividades desenvolvidas foi fortalecer o conhecimento das crianças sobre a língua materna por meio de jogos pedagógicos. A intervenção pedagógica foi realizada na Escola Indígena Estadual de Ensino Fundamental Ywara Purubora, localizada na aldeia Aperoi, Terra Indígena Purubora (não demarcada), município de Seringueiras (RO). As atividades foram desenvolvidas durante o mês de setembro de 2019, no componente curricular de Arte, envolvendo alunos do 3º e 4º anos do Ensino Fundamental. Inicialmente realizamos o planejamento da intervenção com orientação do professor colaborador, bem como organizamos os materiais que seriam utilizados, tais como cartolina, lápis de cor, canetinha, tesoura, tampinhas de garrafas pet, EVA e cola quente. Na primeira aula, apresentamos a proposta aos alunos e, em comum acordo, escolhemos a temática “nome dos animais na língua Purubora” e decidimos pela construção de um jogo de tabuleiro. Na aula subsequente, organizamos uma lista de nomes de animais escritos na língua materna, apresentamos um modelo do jogo aos alunos e iniciamos a construção dos tabuleiros, todos participaram com entusiasmo da atividade. Na terceira aula, explicamos a finalidade e funcionalidade do jogo, os alunos foram divididos em grupos, fizemos algumas rodadas de testes para eles se familiarizarem com as regras do jogo e, depois, cada grupo conseguiu jogar de forma autônoma. Por fim, apresentamos outras possibilidades para a criação de outros materiais didáticos pautados na interculturalidade e no respeito aos processos próprios de ensino-aprendizagem. Também realizamos uma roda de conversa para avaliar a

---

✓ Trabalho apresentado com o objetivo de socializar os resultados obtidos nas atividades desenvolvidas no âmbito do Programa Residência Pedagógica/Subprojeto Licenciatura Intercultural Indígena, da UNIR, *Campus* Urupá/Ji-Paraná.

<sup>1</sup> Aluna da Licenciatura em Educação Básica Intercultural da UNIR, *Campus* de Ji-Paraná, voluntária do Programa Residência Pedagógica/Subprojeto Licenciatura Intercultural Indígena. E-mail: silva1718oliveira@gmail.com.

<sup>2</sup> Professor indígena (SEDUC/RO); Colaborador do Programa Residência Pedagógica/Subprojeto Licenciatura Intercultural Indígena/UNIR, *Campus* Urupá/Ji-Paraná.

<sup>3</sup> Professora do Departamento de Educação Intercultural/UNIR, *Campus* Urupá/Ji-Paraná; Orientadora do Programa Residência Pedagógica/Subprojeto Licenciatura Intercultural Indígena. E-mail: carmamartini@unir.br.

experiência vivenciada. Os alunos concluíram que o jogo contribuiu para a revitalização da língua Purubora de forma lúdica e divertida. A atividade foi muito produtiva, pois por meio do jogo, eles desenvolveram diversas habilidades cognitivas, sociais e afetivas. Além disso, compreenderam a importância da produção de materiais didáticos específicos para as escolas indígenas e que sempre devemos valorizar o protagonismo dos estudantes nos espaços acadêmicos. Essa e as demais experiências vivenciadas durante o Programa Residência Pedagógica foram importantes para a formação profissional dos acadêmicos indígenas, nos possibilitou trabalhar de acordo com as especificidades de cada Povo e certamente isso se reverterá em benefícios para as escolas indígenas, as quais receberão professores preparados para desenvolver um bom trabalho.

**Palavras-chave:** Residência Pedagógica. Educação Escolar Indígena. Jogos pedagógicos. Povo Purubora.