

## **Prof. Luiz Weymilawa Surui**

EIEEFM Sertanista José do Carmo Santana – Cacoal/RO

### **Título**

Aplicativo da cultura Paiter Surui

### **Resumo**

Desenvolvi, com meus alunos, o projeto Aplicativo da cultura Paiter Surui, no qual desenvolvemos conteúdos específicos da cultura indígena para tablets e celulares. No mundo globalizado em que vivemos hoje e a pressão com a sociedade envolvente, que muitas vezes nos traz uma tecnologia enlatada, pronta para ser consumida de forma automática, nosso projeto, nesse sentido, trouxe-nos uma reflexão sobre quem somos e sobre a perda de muitos aspectos da nossa cultura.

Meus alunos estavam apáticos e desanimados, usavam aplicativo somente para baixar músicas e não aproveitavam de forma positiva a tecnologia que estava em suas mãos. Havia reclamações dos professores e certa acomodação dos alunos em suas tarefas diárias, uma perda de identidade e de interesse visíveis em relação ao nosso modo de vida Paiter, de forma que esse projeto trouxe um novo fôlego, valorização da nossa identidade, tudo feito de forma prática, com a participação de todos.

Realizamos pesquisas com as pessoas mais velhas e sábias de nossa comunidade, discutimos o uso da tecnologia de forma positiva e como um instrumento de luta e preservação da nossa identidade Paiter, aprendemos a desenvolver tecnologia social e usá-la a nosso favor para a divulgação da nossa cultura, saímos da condição de consumidores passivos e entramos na etapa de produtores culturais com essa experiência, diante dessa ferramenta tecnológica, já pensamos em novos projetos como um app para vender nossos artesanatos e gerar renda para nossa comunidade.

### **Planejamento**

Ao perceber certo desânimo dos meus alunos nesse bimestre, e com minha experiência em trabalhar com pequenos projetos, resolvi fazer um trabalho diferente e possibilitar novas formas de aprendizagem, tendo como ponto de partida a tecnologia que eles usam.

Ouvi muitas reclamações dos outros professores sobre o uso de tablets e celulares em sala de aula pelos alunos, principalmente da turma do 3º ano. A queixa mais frequente era que eles se distraíam com músicas na hora da aula, ficavam tirando fotos dos conteúdos do quadro, atrapalhando a concentração dos professores e dos outros alunos. Comecei a prestar atenção e percebi que as reclamações tinham fundamento.

Apesar de em nossa comunidade não termos acesso à internet, a chegada da tecnologia é notória, todos os alunos possuem tablets e telefones e acessam a internet quando vão à cidade ou à vila mais próxima de nossa comunidade, fator que me levou a pensar num projeto envolvendo a tecnologia que tanto seduz os jovens, além das redes sociais, a busca por aplicativos (apps) que tragam algum tipo de diversão, como jogos ou serviços como baixar vídeos e músicas, bem recorrentes entre meus alunos. O problema era como isso vinha sendo feito de forma negativa, trazendo prejuízos na aprendizagem em sala de aula, então a situação-problema que identifiquei foi como usar a tecnologia de forma positiva em sala de aula.

Como eu tinha feito um curso básico sobre desenvolvimento de conteúdos para aplicativos, numa formação em 2015, e sabia criar a plataforma para um aplicativo, pensei em desenvolver com meus alunos um aplicativo que mostrasse um pouco da nossa cultura e, através desse projeto, proporcionar novas formas de usar a tecnologia e valorizar nossa identidade e cultura.

O desafio era fazer os alunos entenderem de forma prática essa tecnologia. A estrutura física da escola foi um grande desafio, já que não possuímos laboratório de Informática e não temos acesso à internet na escola. Era necessário elaborar uma estratégia prática para o projeto dar certo, então me concentrei em desenvolver os conteúdos para o aplicativo junto com eles, mostrando de forma prática como é possível organizar nossos conhecimentos e fazer uma reflexão crítica a partir de nosso lugar no mundo, quem somos e o que somos capazes de fazer.

A partir desse recorte, empoderar meus alunos com o uso de uma nova ferramenta de tecnologia que desenvolvesse a criatividade de cada um e, ao mesmo tempo, favorecesse nossa identidade étnica, ajudando na concentração nas aulas, mostrando formas positivas do uso da tecnologia.

Li alguns autores como Milton Santos, Paulo Freire, Zigman, Edgar Morin, Steve Jobs etc. e, refletindo que vivemos num mundo globalizado, aonde muitas vezes a tecnologia chega de forma enlatada e esmagadora, provocando na maioria das vezes consequências negativas, seja no nosso modo de vida, aprendizagem na escola etc., conversei com meus alunos sobre esse projeto e, pensando como aliar isso com a disciplina que leciono, que é História, cheguei às principais metas de aprendizagem baseadas também no componente curricular relações sociais, culturais e de trabalho.

Metas gerais:

- usar de forma positiva a tecnologia em sala de aula;
- conhecer a história do povo Paiter durante o desenvolvimento do território de Rondônia;
- valorizar nossa cultura;
- fortalecer nossa identidade;
- melhorar a concentração em sala de aula.

Metas específicas:

- discutir o uso da tecnologia em sala de aula, mostrando aspectos positivos e negativos;
- aprender sobre a tecnologia usada para criar aplicativos (apps);
- pesquisar sobre a cultura e modo de vida Paiter;
- elaborar conteúdos específicos sobre a cultura Paiter;
- desenvolver um app sobre a cultura Paiter Surui.

Após apresentar a proposta do projeto para meus alunos, que foi recebida de forma positiva, então elaborei as seguintes etapas do projeto:

1. Discussão sobre o que é tecnologia e como é usada de forma geral.

2. Alunos fizeram uma redação sobre o uso da tecnologia.
3. Aula sobre aplicativos (o que é, para que serve, como gerar conteúdos).
4. Aula sobre a identidade Paiter (de onde viemos, onde estamos, quem somos).
5. Palestra com sabedor Paiter sobre os mitos de origem e cultura Paiter.
6. Aula de campo, saída pela aldeia registrando o cotidiano.
7. Elaboração do mapa da aldeia.
8. Pesquisa com mais velhos sobre o modo de vida antes do contato com os não índios.
9. Produção de textos sobre a história Paiter.
10. Conhecendo as ferramentas do tablet e da celular (câmera, editor de fotos, gravador de voz etc.).
11. Gerando conteúdos para o app.
12. Definindo um nome para o app.
13. Montando as abas do app.
14. Discutindo resultados.
15. Apresentações dos alunos.

Definidas as etapas do trabalho, compartilhei com meus alunos os slides do curso de aplicativos que havia feito e mostrei um aplicativo piloto desenvolvido por mim, com imagens da aldeia. O material essencial que usei nas aulas foi o computador, o data show, o celular e principalmente os tablets (já que todos os alunos dos três anos possuem tablet), além de slides e matérias da internet específicas que elaborei sobre o tema.

Desenvolvi esse projeto apenas com meus alunos, os outros professores não participaram por falta de tempo.

### **Diagnóstico**

Nosso território é extenso e possui muitas riquezas naturais como fauna e flora, madeiras, ouro, o que nos faz sofrer bastante pressão da sociedade envolvente, muitos madeireiros e invasores estão presentes de forma arbitrária.

Temos pouco tempo de contato com a sociedade não indígena, aproximadamente 50 anos, mesmo assim nossa comunidade ainda tenta manter a forma de vida tradicional, temos roças com vários tipos de alimentos, mandioca, cará, amendoim, pescamos e fazemos grande parte do nosso artesanato tradicional. Nossa escola é bilíngue, pois falamos a língua materna Paiter, que pertence ao tronco linguístico tupi mondé e a língua portuguesa. Temos uma estrutura física de cinco salas de aulas, onde atendemos o ensino fundamental e médio, com 120 alunos aproximadamente e uma cozinha pequena; minha escola não possui internet e nem linha telefônica, biblioteca ou sala de Informática.

A turma em que trabalhei foi o 3º ano do ensino médio, que possui nove alunos, sendo três meninas e seis meninos entre as idades de 16 e 22 anos, são jovens alunos; na turma existe uma aluna com

necessidade educacional especial (deficiente auditiva) e, apesar das dificuldades e falta de interesse em alguns momentos na sala de aula, meus alunos são assíduos e disciplinados quando se propõe as tarefas.

Existem muitos desafios na escola indígena, principalmente por causa da língua portuguesa; somos três professores indígenas e quatro não indígenas no ensino médio; desenvolver novas metodologias de ensino com material próprio bilíngue seria uma ótima alternativa em médio prazo, já que já existem alguns livros publicados pelos professores Paiter, mas que não são contemplados pela SEDUC local; trabalhar em forma de projeto é uma experiência positiva que venho tendo com meus alunos em curto prazo.

Eu gostaria de desenvolver com meus alunos o senso crítico, a criatividade e disciplina, pois vejo que temos esse potencial, assim eles teriam mais ferramentas para enfrentar o cotidiano e dificuldades da cidade, pois a maioria deles vai sair para fazer faculdade nas cidades mais próximas.

Logo percebi o interesse nos aplicativos e nas redes sociais, o que me deu pistas para o projeto, com base nas nossas conversas informais e no conhecimento prévio dos alunos sobre tecnologia, em especial o uso dos aplicativos; levei uma semana para elaborar esse projeto e suas etapas.

### **Desenvolvimento**

O trabalho teve a duração de três meses e foi desenvolvido em quinze etapas sequenciais. Após apresentar a proposta do projeto, discutimos sobre o que é tecnologia e como ela está presente na nossa vida cotidiana, conversamos sobre as várias formas de gerar tecnologia e o uso positivo e negativo da internet; os alunos fizeram muitas perguntas sobre o uso de recursos e sobre o funcionamento das redes sociais, o que gerou uma discussão sobre identidade. Eu havia pensando em pedir um ônibus para levar os alunos até a Secretaria de Educação, na cidade próxima, onde existe uma sala de Informática, mas por falta de recursos não foi possível, assim continuei com as etapas pensando que seria preciso fazer adaptações adiante.

Depois da primeira etapa, pedi que os alunos fizessem uma redação para diagnosticar o que realmente eles entenderam da nossa discussão; quando conversamos fazemos isso na língua materna e quando escrevemos fazemos isso na língua portuguesa, por isso a importância de ter um texto escrito em português para checar o entendimento dos alunos sobre o assunto discutido.

Falando sobre tecnologia, apresentei o que é um aplicativo, que ele gera conteúdos específicos para tablets e celulares, os tipos de sistemas compatíveis (android, IOS, smartphone), que tipos de aplicativos existem e que conteúdos podem gerar; na ocasião mostrei que era possível montar um app sobre a cultura Paiter, mostrando a plataforma da fábrica de aplicativos disponíveis na internet (ver anexo três). Foi fundamental para prender a atenção dos alunos e despertar a curiosidade, estimulando a criatividade deles. Apesar dos alunos fazerem uso dos tablets, a maioria deles não conhecia de forma técnica as funções básicas, então mostrei na prática como funciona, os alunos fizeram selfies e editaram, gravaram sua própria voz, fizeram vídeos um dos outros, fizeram inúmeros testes, havia programado duas aulas para essa etapa, mas para deixá-los bem à vontade, eles usaram quatro aulas para essa etapa

Sabendo o que seria possível fazer para o app sobre a cultura Paiter, chegou a hora de discutirmos qual seria o conteúdo do nosso aplicativo. Chegamos num consenso de que o app deveria ter pontos básicos, como palavras na nossa língua, história e participação dos sabedores Paiter. Nesse ponto mudei as ordens das etapas para deixar os alunos mais livres para o trabalho, já fomos para etapas seguintes focados nos conteúdos que queríamos.

Na medida em que os alunos tinham em mente o objetivo de cada etapa, o trabalho foi fluindo com mais leveza e se tornando cada vez mais divertido, eu contei um pouco da história Paiter, apesar de ser um professor jovem, cresci ouvindo as histórias dos Paiter contadas por meu pai, um dos mais antigos Paiter que viveu antes do contato.

Convidamos dois sabedores para realizar essa palestra, os alunos, atentos e preparados, tiraram fotos e gravaram histórias sobre nossa origem, usando tablets; comecei a visualizar os resultados de alguns objetivos e fiquei motivado a continuar o trabalho, de igual forma meus alunos também ficaram entusiasmados ao ter o registro de algo tão valioso em suas mãos.

Andamos pela aldeia e registramos as mulheres trabalhando no pátio das casas, fazendo artesanato, crianças brincando, homens indo para a roça; fizeram isso no contraturno (manhã) para podermos registrar as atividades.

Em seguida cada aluno fez o mapa da aldeia; os desenhos são expressivos e fortalecem os vínculos ancestrais e a noção de pertencimento (ver anexo 2).

Os alunos entrevistaram seus próprios parentes mais velhos e ouviram a opinião deles sobre como estamos vivendo hoje e como vivíamos no passado.

Era preciso registrar esse momento com a tecnologia, mas os próprios alunos queriam escrever sobre essa pesquisa. Foi difícil separar o que iria para o aplicativo, houve muitas partes tristes em nossa trajetória, nossos sabedores pediram para não contar aos não índios alguns trechos, isso nos levou a uma reflexão e discussão muito interessante pois, apesar de ser uma turma de jovens, percebemos nossa importância como seres humanos e como indígenas.

Com todo conteúdo das pesquisas e produções, decidimos o que iria para o app, separamos imagens do cotidiano, desenhos, produção de texto etc. A partir desse ponto, precisaríamos da internet para alimentar a plataforma base do nosso app, então fiquei responsável por colocar os dados na plataforma seguindo o conteúdo que os alunos decidiram colocar.

Diante do app pronto, ainda fizemos alguns ajustes. O app está na plataforma da fábrica de aplicativos, disponível somente para os alunos e pode ser acessado somente por quem indicamos através de um endereço específico (ver anexo 3); brevemente vamos disponibilizar para todos e divulgar nossa cultura. Diante dessa discussão, era preciso mostrar nosso trabalho para nossas colegas na escola e nossa comunidade, então dividimos o app e cada aluno apresentou uma aba e o processo de pesquisa e montagem, falamos da experiência de como podemos usar a tecnologia a nosso favor para registrar nossos saberes.

## **Avaliação**

### **Aprendizagem**

Ao fazer esse projeto, tinha muitas dúvidas se iria conseguir alcançar os objetivos traçados, principalmente por não possuir internet na aldeia, que é o instrumento base para nosso produto final; ao analisar o que foi alcançado, fico feliz e entusiasmado com meus alunos e com os resultados.

Como critério para avaliar minha prática, usei a avaliação contínua, observando o avanço dos alunos em cada etapa do trabalho e verificando onde cada um tinha mais dificuldades. Minha aluna deficiente

auditiva participou de todas as etapas, através da produção do material e se expressando na língua de sinais Paiter (língua desenvolvida pelas famílias locais quando possuem filhos ou parentes com surdez total ou parcial); os outros alunos respeitaram o tempo e ajudaram Alessandra a desenvolver as etapas, mas ela teve dificuldade em apresentar a aba que desenvolveu do aplicativo e tivemos que mudar sua forma de se apresentar: em vez de se expor na frente de todos, ela escreveu sua apresentação, fez seus slides e pediu que uma colega apresentasse sua fala; foi bem interessante como a turma permaneceu unida para realização do projeto, quando eu tentava separar em grupos ou em duplas para realização de algumas etapas, percebia que os alunos ficavam desconfortáveis e preferiam realizar as atividades juntos, assim fui adaptando as etapas do projeto e avaliando os alunos, que foram assíduos e disciplinados, trabalhando como profissionais comprometidos; isso me surpreendeu muito, pois no começo minha turma estava desanimada e desmotivada, à medida que íamos avançando nas etapas, um novo ânimo ia surgindo.

Voltando aos objetivos gerais, alcançamos todos, com destaque para a valorização da identidade Paiter e concentração em sala de aula. Esses dois objetivos foram alcançados com excelência e os alunos foram além das minhas expectativas, já que não tínhamos muita estrutura física para execução do trabalho; como se trata de uma turma pequena, a interação entre eles foi bem contagiante, as meninas, apesar de serem minoria, participaram bastante das discussões.

Nos objetivos específicos, me surpreendi com o interesse dos alunos pela cultura Paiter; às vezes parecia muito óbvio que sabemos tudo da nossa cultura, mas percebemos que havia muito a aprender e mesmo os mais velhos, que detêm o conhecimento tradicional repassado de forma oral, já estão esquecendo-se de muitas coisas, consequência do contato e da mudança ocorrida entre nosso povo; a seriedade dos alunos com essa etapa do registro me impressionou, como eles absorveram rapidamente a tecnologia que tinham em mãos para fazer registros desses momentos e como novas ideias foram surgindo no decorrer do trabalho. Ao desenvolver as abas do aplicativo, o cuidado com as imagens e a produção de texto, a preocupação com o leitor desse tipo de mídia e como nos reconhecemos através da tecnologia, foram os aspectos marcantes dessa etapa do projeto.

No próximo trabalho, pensamos em pressionar nossa secretaria para usarmos o laboratório de Informática na cidade e aprender mais ferramentas tecnológicas, ter acesso à internet e ver, em tempo real, como está ficando nosso trabalho. Os alunos pensam em desenvolver novos aplicativos como um catálogo para a venda do nosso artesanato e um app sobre a música Paiter, revitalizando nossa cultura.

Apreendi que, mesmo com muitas dificuldades, é preciso acreditar no potencial dos alunos e principalmente ser flexível no desenvolvimento do trabalho com projetos, pois se trata de situações novas, tanto para os alunos como para o professor; isso me motiva a desenvolver outros trabalhos e vencer novos desafios. Um ponto importante da minha reflexão é que nós, professores indígenas, devemos nos esforçar e lutar por um material didático específico da nossa cultura e bilíngue; muitas vezes nos acomodamos e aceitamos tudo que vem de fora para a escola; os alunos são curiosos e criativos e desenvolver esses materiais junto com as turmas, seja do ensino fundamental ou do médio, é uma boa estratégia de aprendizagem para ambas as partes, aliando isso à tecnologia em sala de aula, fica muito interessante e envolvente.

## **Reflexão**

Sim, qualquer professor pode ter acesso à plataforma da fábrica de aplicativos, que é gratuita, fazer um planejamento com seus alunos e ter acesso à internet, pelo menos parcialmente, como foi meu caso. A maior dificuldade é a falta de motivação; qualquer professor, mesmo que não entenda de tecnologia, pode pesquisar e estudar esse tipo de ferramenta e tentar aplicar com seus alunos e esperar ótimos resultados, se forem feitas as etapas corretas.