

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE LINGUÍSTICA, LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS – PROFLETRAS

ECILIA BRAGA DE OLIVEIRA

**PRODUTO EDUCACIONAL
GAMEBOOK GUARDIÕES DO AÇAÍ**

**BELÉM-PA
2021**





ECILIA BRAGA DE OLIVEIRA

PRODUTO EDUCACIONAL GAMEBOOK GUARDIÕES DO AÇAÍ

Produto Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), da Universidade Federal do Pará (UFPA), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Linguagens e Letramentos

Orientadora:

Profa. Dra. Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues.



**BELÉM-PA
2021**

SOBRE AS AUTORAS



Ecília Braga de Oliveira, mestranda do curso do Mestrado Profissional em Letras (Profletras/ UFPA). Professora de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental SEMED Acará/ PA. Possui graduação em Licenciatura Plena em Letras pela Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA (2010) e é Especialista em Estudos Linguísticos e Análise Literária pela Universidade do Estado do Pará – UEPA (2012). Integrante do GALPDA (IEMCI/UFPA/ CNPq) e do projeto de pesquisa Práticas Socioculturais, Linguagens e Processos de Ensino e Aprendizagem na Formação Docente.



Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues é doutora em Educação (PPGED- UFPA), Mestre em Linguística (PPGL- UFPA). Possui graduação em Letras - Língua Portuguesa (UFPA). Coursou o Estágio Pós-doutoral em Antropologia (PPGA/UFPA) e tem larga experiência na Educação Básica, Formação inicial e continuada de professores, coordenação de Pós-Graduação em Letras (Lato Sensu) e Estágios de Docência. Atualmente, é Professora-Adjunto III da UFPA no Instituto de Educação Matemática e Científica (IEMCI) - Teoria e prática da Alfabetização. É docente do programa de Pós- Graduação em Letras (PPGL/UFPA), na linha de Ensino/ aprendizagem, do Mestrado Profissional- ProfLetras/ UFPA e do Programa de Pós-Graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemática (PPGDOC-UFPA) com as temáticas: Novas Tecnologias e ensino de Língua Materna, Letramento docente, Neuroeducação e Práticas pedagógicas Decoloniais no ensino de Língua Portuguesa. É Coordenadora do grupo de estudo e pesquisa sobre Alfabetização, letramentos e práticas docentes na Amazônia.

LISTA DE SIGLAS

eduCAPES - é um portal de objetos educacionais abertos para uso de alunos e professores da educação básica, superior e pós graduação que busquem aprimorar seus conhecimentos.

EF – Ensino Fundamental

GBGA – Gamebook Guardiões do Açaí

PE – Produto Educacional

PA - Pará

PROFLETRAS – Mestrado Profissional em Letras

UFPA – Universidade Federal do Pará

UFRN -Universidade Federal do Rio Grande do Norte

PRODUTO EDUCACIONAL GAMEBOOK GUARDIÕES DO AÇAÍ

Ecília Braga de Oliveira ¹

Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues ²

O *Gamebook* Guardiões do Açaí (GBGA) é um Produto Educacional (PE) que surge do anseio de uma proposta didática apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), vinculado ao Instituto de Letras (ILC) da Universidade Federal do Pará (UFPA), em consonância à Resolução N° 003/2020 – Conselho Gestor, de 2 de junho de 2020 da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)³, para desenvolver a produção escrita dos alunos ribeirinho-quilombolas na perspectiva decolonial.

Ao longo de dois anos de mestrado, foi realizada uma pesquisa intitulada “*A narrativa autobiográfica no 8º ano do ensino fundamental: entre a escola e as práticas socioculturais em uma escola ribeirinho-quilombola*” a qual culminaria com uma intervenção pedagógica⁴, entretanto, por causa da pandemia global provocada pela *Covid 19*, em atendimento à lei 13.979 de 6 de fevereiro de 2020⁵ (BRASIL, 2020), as instituições de ensino tiveram suas atividades suspensas, tornando inviável a implementação da proposta. Assim, em observância às normativas em vigor, concebemos um PE que dialogasse com os encaminhamentos anteriores, chegamos então ao objeto pedagógico digital *appbook*⁶, game que ao mesmo tempo trabalha potencialidades necessárias à produção textual, dá voz aos sujeitos do campo.

¹ Mestranda do Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS; Universidade Federal do Pará; Professora de Língua Portuguesa, SEMED Acará/PA, Belém, Pará, Brasil; eciliasim@hotmail.com

² Doutora em Educação; Docente do Instituto de Educação, Matemática e Científica; Universidade Federal do Pará – UFPA; Belém, Pará, Brasil; irodrigues@ufpa.br

³ Define as normas sobre a elaboração do Trabalho de Conclusão do Curso para a sexta turma do Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS

⁴ A proposta foi elaborada na disciplina “Leitura e Escrita: processos de ensino-aprendizagem, ministrada pela Prof.^a Dr.^a. Marcia Cristina Grego Ohuschi, apresentada no VIII Simpósio Artístico Literário – SALIC e no VI Colóquio de Linguística COLIC, Castanhal, 2019.

⁵ Dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do coronavírus responsável pelo surto que iniciou em dezembro de 2019. A lei considera isolamento social e quarentena como medidas adotadas em situação de emergência de maneira a evitar contaminação e propagação do vírus

⁶ App book é um livro-aplicativo, digital e interativos, bastante usado com o público infanto-juvenil, mas vem ganhando o gosto de outros leitores.

Diante do desafio de elaborar um ambiente interativo que fosse lúdico e despertasse também o desejo nos alunos pela escrita, surge o GBGA que reúne textos digitais e narrativas autobiográficas, resultando em gêneros híbridos “que se fundem inextricavelmente, constituindo um texto” (ROJO 2015, p. 102) com elementos de games e de livro digital com narrativa interativa que retrata a rotina e o misticismo das lendas e a peculiaridade dos falares de quem habita o espaço da floresta, tendo como prática econômica a colheita do açaí.

O PE trabalha a atenção, de seleção, de planejamento, bem como a identidade dos alunos do campo – crianças e adolescente na faixa etária de 8 a 18 anos do Ensino Fundamental (EF) que saibam ler e escrever. Além desses aspectos, cabe ao mediador garantir o aprendizado das etapas da escrita: planejamento, execução, revisão e reescrita (MENEGASSI, 2016)⁷. O GBGA estará disponível na plataforma EduCapes⁸, a partir do final de outubro de 2021, após a defesa de dissertação de mestrado, turma PROFLETRAS 2019.

A proposta didática é feita de forma colaborativa com equipe interdisciplinar em uma escola, localizada no Baixo-Acará, município de Acará/PA, *locus* da pesquisa. Alunos, professora de Língua Portuguesa, docente de matemática, um colaborador especializado em programação de jogos e a orientadora da pesquisa mobilizaram saberes da Educação do Campo e do Interacionismo sociodiscursivo bakhtiniano (1997) para obtenção de um produto mais efetivo aos sujeitos que poderão utilizar referido material.

Os jogos foram criados no aplicativo *Unity Pro*, ferramenta usada para criação de jogos em tempo real e *insights* que ajuda a manter os jogadores mais engajados, potencializando as defensivas desafiadoras; as fases foram discutidas na equipe multidisciplinar, inclusive, acatando os direcionamentos do professor de matemática para a defensiva que trabalha os conhecimentos matemáticos na negociação do açaí, quando vendido para atravessadores e empresários. Após a criação de PE, o material foi testado por um grupo de três alunos, que consideram o material bastante ilustrativo e verossímil às práticas socioculturais retratadas por eles.

⁷ Para maiores informações sobre as etapas do processo de escrita e de produção do texto escrito ler MENEGASSI (2016).

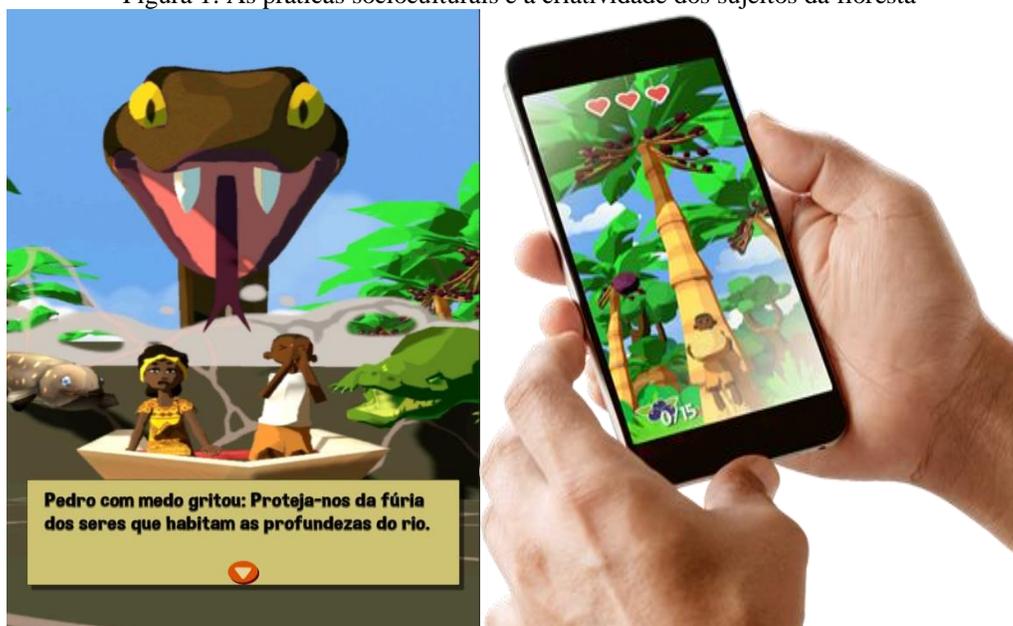
⁸ Portal de objetos educacionais abertos à alunos e professores da educação básica, superior e pós-graduação que busquem aprimorar seus conhecimentos.

Dessa forma, o GBGA convida o leitor-jogador-produtor textual a se envolver com o universo ribeirinho-quilombola da floresta e dos rios da Amazônia onde conhecerá um pouco da vida dos verdadeiros guardiões da floresta do açaí. É uma aventura pela sobrevivência que envolve dois estudantes trabalhadores da floresta: Dandara e Pedro. A dupla busca cumprir sua jornada de trabalho pela manhã para chegar à escola no turno da tarde. Assim como eles, vivem na floresta os seres lendários e reais: Jacaré-Açu, Cobra Grande, Mãe d'água, Rei das águas, Boto, Puraquê, Matinta Pereira e o Curupira; o líder da comunidade, Pajé Itaki detentor do conhecimento da fauna e flora da região; a mãe deles, D.Maria e Seu João. Eles dão orientações e regras de convivência na comunidade. O enredo acontece na comunidade quilombola Itancoã, Baixo-Acará/PA⁹.

Um objeto educacional digital que comporta vários gêneros

A figura 1 ilustra como acessar o game e as práticas socioculturais dos guerreiros da floresta. Um pouco das lendas e das crenças das populações que vivem as margens do rio.

Figura 1: As práticas socioculturais e a criatividade dos sujeitos da floresta



Fonte: Elaborado pelas autoras.

⁹ Pertence ao bioma amazônico, município do Acará, limítrofe à capital paraense, Belém. É uma região marcada pela presença de comunidades quilombolas tais como Boa Vista, Carananduba, Espírito Santo, Itancoã, Itancoãzinho, Jacarequara, Monte Alegre, Santa Maria, São Pedro, São Miguel, Paraíso, Itaporama e Tapera. Para mais informações sobre essa região, acessar o site “Movimiento Regional por la Tierra y el Territorio”. Disponível em: <https://porlatierra.org/docs/3401810b6b3be81608bcfb4da89446c9.pdf>.

A Criação do GBGA envolveu uma pesquisa de mestrado que teve como embasamento o interacionismo sociodiscursivo de Bakhtin (1997), dialogando com a etnografia cujo objetivo foi desenvolver a escrita dos alunos ribeirinho-quilombola com auxílio de um aplicativo virtual que possibilitasse o acesso também à linguagem tecnológica. Vários gêneros digitais e não digitais foram explorados pela equipe, além de alguns aspectos da literatura regional e nacional; a produção de narrativas autobiográficas dos alunos; O “Texto Autobiográfico de Monteiro Lobato”¹⁰; o Poema “Meus Oito anos”¹¹ de Casimiro de Abreu; o Vídeo “Biografia de Lobato” do *YouTube*¹²; o *Gamebook* Guardiões da Floresta (NERY FILHO; ALVES, 2014). A narrativa principal do GBGA foi escolhida entre as que mais se destacaram, passando por um processo de reescrita com acréscimos de outras narrativas, ou seja, uma escrita colaborativa com destaque às atividades que eles tinham interesse o que pode também ser relevante ao público leitor em potencial. Essas foram as atividades usadas nas etapas didáticas e como modelo para construção desta proposta interativa digital nas aulas de Língua Portuguesa.

Fizemos uma imersão no universo das simbologias dos alunos ribeirinho-quilombolas das comunidades mencionadas, que vivem nas proximidades de Belém. Os nomes das personagens fazem alusão à lenda do Açaí (Pajé Itaki) já que a narrativa traz esse contexto dos apanhadores do fruto; representante pela luta e liberdade dos negros no Brasil (Dandara). No texto, ela assume a função de narradora. E os sujeitos da comunidade (Pedro, Seu João, Dona Maria, Professora Dina); a última, educadora mais antiga da escola selecionada para o estudo, diretora por várias gestões na instituição, a quem a comunidade tem bastante gratidão e respeito.

O *gamebook* é um gênero que surge em plataformas móveis e na forma mista de *games* e de *appbook*, ainda pouco utilizado em contextos escolares no Brasil. Talvez por termos poucos produtos interativo que relacione game, cultura e literatura, em uma proposta didático-pedagógica, conforme verificado no Repositório eduCAPES- até a data de 7 de outubro de 2020, o único produto educacional que aparece com a nomenclatura

¹⁰ Texto disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/52530174/Texto-autobiografico-de-Monteiro-Lobato>.

¹¹ Textto disponível em: <https://www.academia.org.br/academicos/casimiro-de-abreu/textos-escolhidos>

¹² Vídeo disponível em: <https://www.academia.org.br/academicos/casimiro-de-abreu/textos-escolhidos>

Gamebook é “[O Gamebook Como Modelo Pedagógico: investigação e desenvolvimento de um protótipo para iPad](#)”, ano 2014.

Neste produto educacional, experimenta-se mais autonomia, faz-se escolhas, há uma participação maior daquele que não é apenas um simples leitor, mas uma espécie de personagem, pois movimenta os protagonistas, com mudança de cenário; por ser um jogo, motiva o jogador a participar da história e a passar pelas seis defensivas; com isso, acredita-se que há melhora do desempenho, simbolicamente mensurada pela pontuação.

Para propiciar ao leitor o contato com máximo de informações possíveis que complementem ou esclarecem o sentido do texto principal. Interliga o texto a vários outros textos, são as hiper ligações conhecidas como *links* na linguagem tecnológica, é, portanto, essencial a aquisição dessa nova linguagem para as demandas sociais nesses tempos que envolvem muitas práticas mediadas pelo ambiente virtual também. Logo,

As demandas sociais devem ser refletidas e refratadas criticamente nos/pelos currículos escolares. Respondendo às questões anteriores, para que a escola possa qualificar a participação dos alunos nas práticas da web, na perspectiva da responsabilização, deve propiciar experiências significativas com produções de diferentes culturas e com práticas (ROJO, 2015, p. 135).

Para promover experiências significativas aos alunos do campo, deve ser garantido um currículo que reflita as necessidades que demandam a atualidade, assim como a possibilidade de mudança de direção, dando novos rumos à necessidade e à construção do conhecimento, refinando os processos de recepção de leitura e produção de escrita de gêneros atravessados também por elementos semióticos.

O GBGA segue a linha do título “guardiões” que tradicionalmente vem se configurando nesse tipo de objeto educacional. Segundo Nery Filho e Alves (2014), o primeiro foi o “Guardião da Imaginação”, que envolve narrativa, jogos e ilustração interativa; seguido pelo “A Origem dos guardiões”, dando sequência “Os Guardiões da floresta”. Essa foi a maior referência para a elaboração do GBGA.

Embora ambos tenham os enredos no espaço da Floresta Amazônica, o *gamebook* “Guardiões da Floresta” não retrata os sujeitos da floresta, conta a história de uma expedição, promovida pelo renomado casal de biólogos, professor Antônio e professora Rita que avançam mata a dentro em busca de uma rara flor: a Flor da Lua. Esse casal junto com outros personagens tentam descobrir os mistérios da floresta. É a visão de forasteiro sobre a vida na Amazônia, não é um olhar dos sujeitos que aqui habitam.

Com o trabalho desenvolvido pelos precursores, foi possível iniciar o processo de construção do GBGA, mas com um enredo autêntico, diferenciado, pois retrata o olhar dos adolescentes remanescentes do campo sobre suas próprias práticas. A narrativa e os diálogos entre os personagens foram elaborados pelos alunos de forma colaborativa e, sobretudo, criativa de modo a revelar as vozes que ecoam da floresta.

Após essas etapas, partiu-se para a digitalização desse material e da elaboração dos minigames, culminando com o aplicativo que traz a proposta de produção textual em que se reforça a identidade dos sujeitos do campo à medida que torna visíveis saberes invisibilizados, pouco valorizados e subalternizados, portanto, o GDGA é a síntese das escritas autobiográficas dos alunos ribeirinhos-quilombolas que vivem da coleta do açaí, os quais conhecem a floresta como ninguém. Essas histórias da vida real, cheias de criatividade e aventura, apresentaram diversos desafios, talvez o maior deles tenha sido o de trabalhar e estudar em fases de desenvolvimento.

Outra dificuldade foi produzir os textos em fase de pandemia com acesso restrito aos meios tecnológicos, além da falta de letramento digital por parte de alguns, o que dificultava ainda mais a comunicação entre professor e os alunos que, nesse momento, foi praticamente via internet; para esse guerreiro da nativa floresta, o *gamebook* conduzirá jogadores/leitores a passar por defensivas e desafios na floresta de uma forma sequenciada, lúdica e criativa.

Um aplicativo híbrido cuja produção textual ativa a imaginação ficcional e a real

O GBGA se constitui em uma linguagem que nasce de histórias de vida de sujeitos do campo, tendo como um dos desafios transformar essas histórias em texto e defensivas digitais. Assim, é uma proposta didático-pedagógica que oferece aos sujeitos da escola, professores, alunos e especialistas a oportunidade de se desenvolver nas várias formas de uso da língua, principalmente na escrita, visto que esse é o objetivo maior deste trabalho.

O material inicial dispõe de uma narrativa que permeia tanto o campo da ficção quanto o da vida real dos moradores das comunidades ribeirinho-quilombolas da Amazônia paraense. Em seguida, finaliza com a produção textual pessoal do jogador/leitor. A figura 2 elucida em parte a vida dos coletores de açaí.

Figura 2: O percurso do açaí



Fonte: Elaborado pelas autoras.

A proposta aqui apresentada sugere que o GBGA concilie o trabalho com o aplicativo mediado pelo professor; nesse caso, os leitores-jogadores usarão o aplicativo híbrido para desenvolver a escrita de forma produtiva e criativa, arquitetando novos desfechos em suas produções, incluindo personagens significativos que tenham relação com sua vida. Consideramos que dar voz aos sujeitos da floresta é uma oportunidade de protagonismo (BRASIL, 2018) e de projeção social a essas populações invisibilizadas por ideias colonialistas urbanas.

Dessa maneira, com intuito de desenvolver um trabalho interdisciplinar que envolvesse vários saberes, acreditamos que esse dispositivo se constitui, de uma maneira não convencional, uma ferramenta de aprendizagem com ludicidade e prazer para os educandos dos anos finais do Ensino Fundamental, etapa em que as atividades tendem a ser menos lúdicas, principalmente, para comunidades do campo, cujo sujeitos, precocemente, assumem responsabilidades e trabalhos que podem induzi-los ao abandono escolar.

Acreditamos, portanto, que “o ser humano é dotado de múltiplas inteligências, que incluem as dimensões: linguística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal” (ANTUNES, 2005, p. 13), e o lúdico pode ser usado como algo motivador no processo de ensino/aprendizagem.

O GBGA na Sala de Aula

O GBGA é uma proposta desafiadora, primeiro por conciliar jogos digitais à produção escrita dos alunos; segundo, por incentivar professores e alunos dos cursos de licenciaturas a desenvolverem novos produtos pedagógicos e, terceiro, por favorecer o acesso a um dispositivo digital que trata de culturas invisibilizadas, de saberes e de vivências de ribeirinhos e quilombolas da Amazônia paraense a partir de narrativas reais, criadas pelos sujeitos da floresta, possibilitando a outros alunos conhecerem essas identidades, inspirando-os a produzirem suas próprias narrativas a partir da nossa proposta.

Além disso, os leitores-jogadores poderão ler e interagir com os personagens, com as práticas socioculturais dos sujeitos da floresta, principalmente, no processo da colheita e negociação do açaí antes de chegar à mesa dos consumidores; eles poderão também criar novos desfechos para as histórias, incluindo novos personagens, realizando uma infinidade de atividades relacionadas ao GBGA como, por exemplo, discutir com os alunos, o trabalho do campo em idade escolar; essas são possibilidades para distintos contextos de aprendizagem.

Nesse sentido, a pontuação no ambiente GAGB nada mais é do que uma possibilidade de acompanhamento tanto para leitor-jogador como para os mediadores do trabalho em sala: monitores, estagiários, professores, especialistas em educação e, também, os pais; entretanto, é importante que o desempenho dos desafios e da atividade final, a produção escrita, sejam feitas pelos sujeitos da escola em sua totalidade, inclusive, a participação dos alunos de forma processual.

No que se refere à avaliação, ela não é um ato pelo qual “A” avalia “B”, mas sim um processo pelo qual “A” e “B” avaliam uma prática educativa; nesses termos, concebemos, avaliação como possibilidade de entender as limitações e superar os desafios, o que se constitui uma resolução de problemas, aliada à proposta interativa do diálogo (FREIRE, 1996).

Desse modo, consideramos a avaliação uma das etapas que possibilitam a aprendizagem e não um ranking de quem tem mais ou menos pontos, mas um diagnóstico constituidor de autonomia intelectual que se instaura no momento em que estão realizando a atividade. Assim, consideramos, também, que é importante o retorno sobre o uso do PE, as vozes de participantes, estudiosos e profissionais em geral que se utilizaram desse

material para desenvolver a produção textual, para que desse modo possamos avaliar o GBGA.

Sinopse da narrativa

Figura 3: Dandara no lar



Fonte: Elaborado pelas autoras.

O enredo em questão acontece na comunidade quilombola Itancoã, uma importante comunidade da Floresta Amazônica Paraense; é uma saga envolvendo dois estudantes trabalhadores da floresta, Dandara e Pedro, que buscam cumprir sua jornada de trabalho para chegar à escola. Além deles, vivem na floresta o líder da comunidade, o Pajé Itaki, a mãe deles D. Maria e o pai Seu João que dão orientações e regras de convivência na floresta.

Ao amanhecer, Dandara e Pedro vão para o seio da floresta colher o açaí e se deparam com o primeiro desafio da dupla, conseguir os caroços mais suculentos, os irmãos apanham o açaí, Pedro, de peconha, sobe e apanha o cacho; Dandara debulha-o, separa o caroço para fazer o alimento e a vassoura para o artesanato. Nessa etapa do desafio, eles protegem as rasas (cestos) do açaí do ataque dos mosquitos barbeiros com uma baladeira¹³ que arremessa caroços de açaí.

¹³ Um arco atirador com elásticos presos pelas extremidades que, sendo ativado por um gatilho, arremessa pedrinhas, bolas de argila; também conhecido como estilingue, atiradeira e bodoque.

Ao retornar pelo rio, com uma canoa abastecida de rasas de açaí, os irmãos têm de enfrentar o ataque da cobra grande, do peixe elétrico poraquê e do boto que estão revoltados com a poluição dos rios e que desconhecem que Dandara e Pedro também são defensores da natureza, nessa perseguição para se proteger, proteger a canoa e o açaí, eles clamam pelo Rei das Água e pela Mãe D`Água para conter a fúria dos animais do rio, pois são seres de autoridade nos mananciais.

Depois de uma longa manhã, os dois chegam à comunidade com o açaí intacto, tomam banho, almoçam açaí com peixe frito e vão correndo para a beira do ramal pegar o ônibus escolar. No percurso para a escola, o desafio é vencer a buraqueira e lamaçal do ramal. As estradas dificilmente recebem reparos, o que as torna de difícil acesso, fazendo com que os sacolejos do transporte escolar sejam mais intensos.

Na escola, eles têm uma tranquila tarde de estudos sobre as lendas da comunidade, o conhecimento popular da floresta e o cálculo matemático ajudam esses pequenos guardiões da floresta a vencerem outro desafio: não ser enganado pela lábia dos atravessadores do açaí, os quais propõe negócios cheios de trapagens e pegadinhas para comprarem a mercadoria pelo menor preço possível e se darem bem à custa dos coletores.

O GBGA finaliza com os sonhos de Dandara que luta contra as tramas da Matinta Pereira e de Pedro que enfrenta o Curupira. Esses seres lendários da floresta pensam que os estudantes são humanos que destroem a natureza. Ao despertar pela manhã, ao som dos tambores tocados por outros integrantes da comunidade, em celebração ao início da boa safra de açaí que se anuncia realiza-se o festival do Açaí. Na história, Dandara assume a figura do narrador. Entre todos os integrantes do grupo Guardiões do Açaí, a professora Dina, o Pajé e os pais dos protagonistas são seus grandes incentivadores.

Personagens

Dandara



Brasil.

Estudante e trabalhadora da floresta amazônica. Além dos afazeres domésticos que lhe são atribuídos, ela não foge à luta e enfrenta, rotineiramente, a mata para coletar o fruto mais importante que garante o sustento da sua família, o principal e mais precioso deles – o açaí. É no açaizal das comunidades ribeirinho-quilombolas que ela passa as manhãs; à tarde, vai à escola aprender outros saberes. Seu nome faz alusão à protagonista da luta pela resistência negra no

Pedro



Irmão de Dandara, também estudante e trabalhador dos açaizais da comunidade encarregado do manejo, da coleta e da proteção dos açaizais contra pragas e assaltantes. Ele aprendeu desde cedo essa prática com seus pais dando continuidade às práticas socioculturais formativas que vêm de geração em geração. Como conta a lenda, ele descobriu que na floresta o açaí nosso de cada dia alimenta, nutre e sustenta.

Pajé Itaki



Líder da comunidade, orientador das regras de convivência, patriarca religioso e profundo conhecedor da fauna e flora da região. Uma espécie de enciclopédia viva da floresta. Recebeu esse nome em homenagem ao cacique da lenda do açaí.

Dona Maria



Mãe de Dandara e Pedro, responsável por orientar os adolescentes em sua dupla jornada. A mais famosa produtora de farinha d'água e de tapioca que faz do açaí na tigela a maior iguaria do norte.

Seu João



Pai da dupla que protege a floresta e o sagrado fruto. Pescador conhecido por seus causos e pelas grandes pescarias que garante o peixe frito com o açaí da família.

Professora Dina



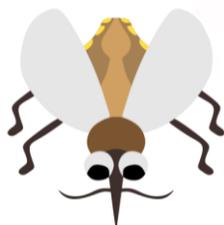
A mais antiga professora da escola. Pessoa a quem os adolescentes têm profunda admiração e afeto. Ela foi professora dos pais da dupla e agora dos novos protetores da floresta. Assim como o Pajé Itaki, ela sabe da importância de cada conhecimento para formar cidadãos protetores das diferentes espécies de vida no campo.

Ladrão dos açaizais



Moradores e não moradores da floresta que sabem o valor comercial do fruto. Como todos os espertalhões, não querem “plantar”, mas querem usufruir de colheitas alheias. Ficam à espreita do amadurecimento do cacho para pegá-lo antes mesmo dos seus verdadeiros donos.

Mosquitos Barbeiros



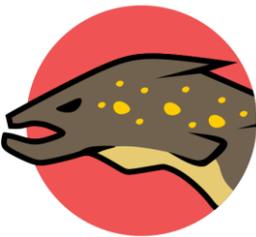
Estes insetos são uma das maiores pragas dos açaizais. Podem contaminar o fruto com suas fezes, tornando-o impróprio para o consumo. O barbeiro é transmissor de uma doença infecciosa aguda e crônica ocasionada por um protozoário que causa o que chamamos de doença de chagas.

Cobra Grande



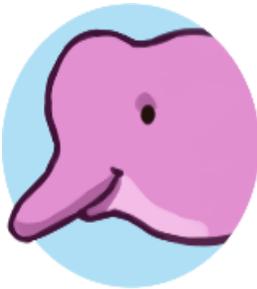
Cobra típica da região amazônica, também conhecida como anaconda, boiuna, sucuriçu e sucuri. É considerada uma das maiores cobras do mundo. Seu tamanho impressiona e ocupa o ranking das narrativas de filmes, contos, lendas na selva amazônica e música, como a de Waldemar Henrique que tem como título a alcunha da própria boiuna, “Cobra Grande” (PEREIRA, 1934).

Poraquê ou Poraqué



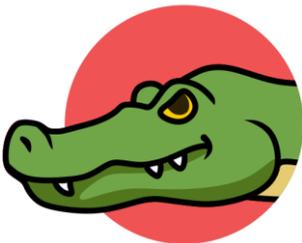
Uma espécie de peixe-elétrico dos rios da Amazônia. O nome vem da língua tupi e significa "o que faz dormir". Há relatos de pessoas que sofreram descarga elétrica desse animal, ocasionando desmaio e até morte.

Boto



Espécie de golfinho da Amazônia, é um mamífero de água doce. Assim como a cobra grande, surge nas lendas e no imaginário ribeirinho-quilombola como um ser que encanta os rios (em forma de peixe) e as comunidades (em forma humana). Há pessoas entre os moradores que afirmam tê-lo conhecido. Ao assumir a forma humana, encanta com seus galanteios as donzelas que moram às margens dos rios e às vezes as engravida.

Jacaré -Açu



É uma espécie de jacaré da América do Sul que habita a imensidão da floresta, mas é na grandeza dos rios da Amazônia que ele mais ataca suas presas. O termo "jacaré-açu" se origina da língua indígena *nheengatu*, por meio da junção dos termos *iakaré* ("jacaré") e *asu* ("grande"). Aliás, na imensidão da Amazônia quase tudo é “açu”. Isso faz dele, o rei dos rios.

Mãe D`água



É uma entidade das lendas amazônicas, com fascinante beleza, assim como as sereias no mar, ela enfeitiça os homens e consegue seduzi-los. Tem seu corpo metade peixe, metade mulher e é defensora dos rios.

Pai das Águas



É uma entidade idealizada pelos alunos que surge como parceria à Mãe D'água. Um ser de autoridade do rio, um defensor e protetor das águas corrente

Atravessador de Açaí



Os atravessadores são agentes que atuam de forma intermediária na cadeia produtiva do açaí. Eles compram os frutos em rasas nas feiras ou diretamente nas ilhas e repassam esses produtos com lucro altos para os batedores comercializarem o açaí em forma de suco ou polpa. São os que mais lucram com a venda do fruto.

Curupira



Entidade que faz parte do imaginário das comunidades do campo, habitante e protetor da floresta. Tem como característica os pés virados para trás. É ele quem vai perturbar o sono de Dandara por causa das peripécias que ela cometeu na floresta.

Matinta Pereira



Personagem das lendas amazônicas, mais precisamente na Região Norte. Ser imaginário que ora assume a aparência de bruxa velha, ora de um pássaro agourento que pousa sobre os telhados das casas e nas árvores e se põe a assobiar. Vai perturbar Pedro em seu sonho pelo barulho que causou no açaizal pela manhã.

Floresta Amazônica e comunidades ribeirinho-quilombolas

Segundo Reis (1997), ainda que a Amazônia venha propiciando, ao mundo, elementos de bem-estar material e espiritual, contudo não têm sido criadas, na mesma proporção, condições existenciais para as próprias populações amazônicas. Uma dessas condições é uma escola pública e gratuita de qualidade que garanta a seus sujeitos o direito de aprender as mais diferentes manifestações socioculturais produtivas.

Em se tratando de sujeitos ribeirinho-quilombolas na Amazônia, podemos descrever o seu perfil como aqueles que têm especificidades de morar, trabalhar e conviver na inter-relação com os rios, os igapós, os igarapés, a terra, as matas e as floresta; além dessa especificidade, quilombola é aquele que pertence a grupos étnico-raciais, segundo o artigo 2º o Decreto 4887/2003 (BRASIL, 2003) e esses sujeitos vivem envoltos pela natureza e, geralmente, sobrevivem dos recursos dela extraídos.

Entretanto, não podemos afirmar que todo sujeito ribeirinho é também quilombola, pois estes estão relacionados com sua descendência e com seu espaço geográfico; há comunidades quilombolas que não ocupam espaços de rios, bem como ribeirinhos que não se autodefinem como quilombolas, assim, o que os define de fato é que são moradores das comunidades remanescentes localizadas às margens dos rios, igapós e igarapés, que interagem nessa especificidade de vida e saberes com seus descendentes.

Esses saberes estão relacionados à concepção de vida e de trabalho e nessas relações, está a educação que não se faz apenas nos espaços escolares, mas acontece também nos processos de trabalho e outras práticas socioculturais. Dessa maneira, a

Educação do Campo precisa de professores e profissionais que atuem com um certo conhecimento dessas particularidades sem submeter o campo à condição inferior à cidade, pois ambas têm identidades próprias e singularidades específicas que precisam ser respeitadas e, nesse sentido, não cabem comparações por critério único.

Nesse sentido, é essencial construir uma identidade afrodescendentes e ribeirinha positiva sem que os saberes das populações tradicionais sejam negados e invisibilizados; uma cultura tão rica não pode ser segregada ou confinada à geografia da floresta, mas deve ter a possibilidade de dialogar com outros saberes e se firmar identitariamente como as demais.

Glossário do texto

Os habitantes das comunidades ribeirinho-quilombolas possuem um modo próprio e genuíno de se comunicar, portanto, consideramos oportuno produzir um glossário para melhor compreensão do texto caso sejam utilizados por sujeitos de outros contextos.

Itancoã – comunidade quilombola localizada no Baixo-Acará, no Município do Acará no Estado do Pará. O Baixo Acará pertence ao bioma amazônico e fica nas proximidades da capital paraense, Belém. É uma região marcada pela presença de comunidades quilombolas - Jacarequara, Espírito Santo, Carananduba, Itancoã Miri, Itancozinho, Monte Alegre, São Pedro, São Miguel, Santa Maria, Paraíso, Itaporama e Tapera, Boa Vista (comunidade onde se localiza a escola Boa Vista I, *locus* da pesquisa que culminou no GBGA).

Abrir pico – fazer caminho no meio da floresta, trilha, estrada.

Até a Boca – cheio, no limite máximo.

Baladeira – estilingue, objeto feito com uma forquilha de madeira com uma borracha que serve para atirar.

Basqueta – recipiente de plástico que serve para transportar o açaí para a cidade.

Castanheira – uma das maiores árvores do bioma amazônico cujo fruto é a castanha-do-pará.

Debulhar – tirar o fruto do cacho.

Ficar de bubulha – ficar à deriva, flutuar na água de acordo com a maré.

Malinar – judiar, fazer maldade com alguém.

Mano – colega, amigo, companheiro, irmão.

Miritizeiro – a palmeira miritizeiro é chamada de “miritizeiro” pelos nativos; em outros lugares do Brasil é conhecida como buritizeiro.

Mundiar – encantar, hipnotizar, atrair, seduzir.

Murrinha – preguiça, moleza, indisposição.

Peconha – coroa de cipó ou da própria rama do açazeiro que feito de forma artesanal para prender os pés dos apanhadores do açáí, suporte para a subida.

Pisão – chute, pontapé.

Pular cedo – acordar.

Rabudo – canoa cujo motor fica atrás da embarcação, menor que a rabeta.

Rabeta – embarcação de porte maior que o rabudo, motor central, espécie de lancha artesanal.

Rasas – cestos em que se colocam o açáí, normalmente, é usado para transportar o açáí do açazal para as casas ou portos próximos à comunidade.

Rimpada – cipoada, lambada, bater com uma espécie de laço.

Samaumeira – árvore conhecida com sumaúma.

Defensivas (minigames)

As defensivas são minigames que permitem o estudante jogador passar pelas etapas, como ilumina a figura 4.

Figura 4: Minigames

Desafio 1 - Pega Açáí	Desafio 2 - Baladeira	Desafio 3 - Rio abaixo!
------------------------------	------------------------------	--------------------------------

		
<p>O aluno movimentará Pedro, irmão de Dandara; deve tocar no lado direito e esquerdo da tela para movimentar Pedro e coletar o açaí, enquanto evita os mosquitos barbeiros</p>	<p>O aluno deve ficar atento, olhar em sua volta usando as setas na tela e usar a baladeira para se defender dos mosquitos barbeiros e dos bandidos de açaí</p>	<p>No momento em que Dandara e Pedro fogem da Boiuna, do Jacaré-Açu e do Poraqué rio abaixo, clamam por ajuda do Boto, da Mãe D'água e do Pai das Águas. Quando um inimigo surgir, o aluno deverá tocar no ícone do aliado correto que irá então surgir e os proteger</p>
<p>Desafio 4 - Lamaçal</p>	<p>Desafio 5 - Matemática</p>	<p>Desafio 6 - Labirinto da Matinta</p>

		
<p>O caminho para a escola não é nada fácil; o aluno terá que se desviar dos obstáculos enquanto controla o ônibus escolar pelo lamaçal. Toque e mantenha pressionado o lado esquerdo e direito da tela para movimentar o veículo</p>	<p>Para Dandara não ser passada para trás pelos compradores de açaí, ela teve que prestar muita atenção nas aulas de matemática e acertar as contas antes do tempo acabar</p>	<p>No meio de um pesadelo, assombrado pela Matinta Pereira e pelo Curupira, Dandara deve recuperar o açaí perdido dentro do labirinto antes que o tempo acabe e a Matinta lhe ache</p>

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Gamebook Guardiões do Açaí, escrita e identidades na escola

O “*Gamebook* Guardiões do Açaí” tem a perspectiva de trabalhar a leitura e a produção textual aliada à identidade dos educandos enquanto agente de transformação de si e do mundo que o cerca, levando em consideração a realidade, as vivências e os conhecimentos prévios deles, portanto, é um excelente dispositivo com proposta metodológica para ser usados em contextos escolares como nas aulas de Língua Portuguesa, por exemplo. Isso não impede que outras pessoas ou alunos o usem como

passatempo ou com outros objetivos, todavia quando usado em ambiente escolar, recomendamos que antes das atividades com o game seja oferecido o contato com o gênero textual que se pretende trabalhar.

O **gamebook** segue a metodologia de Projetos Pedagógicos de Leitura e Escrita de Lopes-Rossi (2008) que se divide em três módulos didáticos: **leitura, produção textual e divulgação ao público**. Toma como base e fundamentação teórica de estudos o Círculo de Bakhtin e os pesquisadores que seguem essa tendência (MENEGASSI, 2010; 2016) e que defendem o trabalho com o texto em sala de aula. Dito isso, é importante a interação com outras mídias como vídeos, filmes, ouvir músicas e livros que trate sobre contos, lendas da cultura local.

Mikhail Bakhtin (1997) afirma que nos comunicamos por meio de gêneros, portanto, trabalhar práticas discursivas de uso da língua que levem em consideração a funcionalidade social do texto e contextos na escola têm sido encaminhamentos bastante apreciados no meio acadêmico também. Nesse sentido, escrever textos com objetivo determinado em uma situação comunicativa produtiva promoverá uma melhor interação ente autor-texto-leitor.

Assim, todo projeto de leitura e escrita dialógico-discursiva pede atividades prévias antes dos módulos; isso significa pensar no texto antes de lê-lo, de produzi-lo e de divulgá-lo; pode-se trabalhar levantando hipóteses que podem sobre o título, o enredo, os personagens e outros constituintes do texto. Após esse momento, é importante que sejam realizadas as seguintes atividades em cada módulo:

Módulo I – leitura

Inicia-se com a leitura que, primeiramente, deve ser feita de forma individual e silenciosa. Depois, os alunos podem se juntar em grupos fazendo a leitura oral. É importante socializar e discutir cada etapa da defensiva antes que os alunos tenham interagido com os minigames do aplicativo.

Ao final da leitura, discute-se sobre: Quem é o autor? Qual o objetivo do texto? Se o texto é interessante; se existe alguma relação entre a situação vivida no texto com a experiência de vida deles? Por que o texto tem aquele título? Ademais, é importante

levantar questão sobre o gênero; a importância de registros escritos de momentos vividos pelos alunos

Além dessas indagações ou de perguntas reflexivas, é fundamental que o mediador, ao trabalhar gêneros discursivos, elabore questões que envolvam contexto de produção, de conteúdo temático e de estilo (BAKHTIN, 1997; GERALDI, 2013), porque o conteúdo temático, o estilo e a construção composicional fundem-se, estão diretamente associados em uma composição global

Módulo II – escrita

Neste momento, os recursos linguísticos de autoria e de relato pessoal de vida são colocados no papel, os alunos são motivados a se assumirem como produtores de textos escritos; essa atividade pode ser realizada, de preferência, em pequenos grupos, a fim de favorecer a interação e a socialização das ideias entre os participantes; outra possibilidade é que os textos sejam trocados e lidos entre os estudantes para que vejam detalhes no texto do colega que provavelmente passaram despercebidos no seu próprio texto. Além da correção dos colegas da turma e do professor, ainda há a reescrita do texto para que seja divulgado ao público.

Ao final das defensivas, como mostra a figura 5, o aplicativo traz o seguinte comando para que se inicie a etapa escrita: “Como a narrativa do GBGA partiu da biografia de aluno que relatam fatos de sua própria vida, então, que tal você, jogador-leitor, contar um pouco de sua história? Redija – em prosa – uma narrativa autobiográfica (história da sua história de vida). Seu texto, junto com os textos dos colegas da sua classe, fará parte de um documento ou plataforma escolhida pela a escola”.

Figura 5: A celebração da safra



Fonte: Elaborada pelas autoras.

Módulo III – divulgação

Esta é a etapa em que o texto será divulgado ao público; será um momento de grande relevância para os discentes e a para a comunidade escolar, pois é o resultado de um “produto” identitário com impressões deles. Esse acontecimento será a culminância das atividades, instante em que a turma irá apresentar e divulgar o suporte com as produções escritas para toda a escola, o passo a passo dos trabalhos e os relatos de experiências dos alunos em suas produções.

Mediante o exposto, consideramos, também, a importância do *feedback* da proposta GBGA na sala de aula; é interessante que os usuários nos deem o retorno sobre o dispositivo, enviando-nos comentários sobre a experiência com o aplicativo pelo e-mail disponibilizado a eles, qual seja: gamebookprofeletrasufpa@gmail.com.

Nesse sentido, o *Gamebook* pode mediar diferentes atividades em distintos campos do conhecimento, fizemos aqui apenas uma possibilidade de leitura e um melhor desenvolvimento da escrita, mas professores e especialistas de todas as áreas do conhecimento podem estabelecer, junto com adolescentes, diferentes proposições para mediação do GBGA.

Dessa forma, o GBGA trabalha a produção textual de forma multidisciplinar. O aplicativo pode ser usado como valorização identitária e cultural, visto que trata da cultura de populações tradicionais invisibilizadas, em especial, os extrativistas do açaí. Outros aspectos a serem trabalhados são o cumprimento de regras, a compreensão de resultados

sem frustrações, a persistência que para esses alunos deve ser percebida como parte do jogo e da vida na autorrealização e o alcance de objetivos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das Múltiplas Inteligências**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

BRASIL. Decreto nº 4.887/2003. Regulamenta o procedimento para identificação, reconhecimento, delimitação, demarcação e titulação das terras ocupadas por remanescentes das comunidades dos quilombos. Diário Oficial da União. Acesso em 20 de mai. 2021 disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2003/decreto-4887-20-novembro-2003-497664-norma-pe.html>

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum**. Brasília: MEC/SEB, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei Nº 13.979**, de 6 de fevereiro de 2020. Dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do coronavírus responsável pelo surto de 2019. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/113979.htm. Acesso em 17 de fevereiro de 2020.

BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso (1952-1953). *In.*: BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Ermantina Galvão Gomes e Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997, p. 277-326.

NERY FILHO, J. ALVES, L. **Guardiões da Floresta**: modelagem de Gamebook para estratégias cognitivas, UNEB 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/330970725GuardioesdaFlorestaModelagemdeumgamebookparaestrategias>. Acesso em 5 de junho de 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GERALDI, J. W. **Portos de Passagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

LOBATO, M. Texto autobiográfica de Monteiro Lobato. Disponível em <https://pt.scribd.com/doc/52530174/Texto-autobiografico-de-Monteiro-Lobato>. Acesso em 22 de novembro de 2019

LOPES-ROSSI, M. A. G. Gêneros discursivos no ensino de leitura e produção de textos. *In.*: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Orgs.). **Gêneros Textuais: reflexões e ensino**. 3.ed. Revisada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008, p. 79-93.

MENEGASSI, R. J. Perguntas de leitura. *In.*: MENEGASSI, R. J. (Org.). **Leitura e Ensino**. 2. ed. Maringá: Eduem, 2010, p. 167-190.

MENEGASSI. A escrita como trabalho na sala de aula. *In.*: JORDÃO, C. M. A. **Linguística Aplicada no Brasil: rumos e passagens**. Campinas: Pontes, 2016, p. 193-230.

REIS, Arthur César Ferreira. **O seringal e o seringueiro**. Manaus: Editora da Universidade do Amazonas, 1997.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues; BARBOSA, Jacqueline. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

PEREIRA, Waldemar Henrique da Costa. **Cobra grande**. Rio de Janeiro: Victor Gravadora, 1934. Disponível em: <https://www.lettras.com.br/waldemar-henrique/cobra-grande>. Acesso em 11 de julho de 2020.