



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL

UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE CAMPO GRANDE

PÓS-GRADUAÇÃO, ESPECIALIZAÇÃO EM LATO SENSU


EM LÍNGUA E CULTURA TERENA

Rafael Antonio Pinto

PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA LÍNGUA TERENA

Campo Grande/MS

2018

M	 <p>UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL</p>
PINTO	<p>Rafael Antonio Pinto</p>
PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA LÍNGUA TERENA	<p>PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA LÍNGUA TERENA</p>
2018	<p>Campo Grande/MS 2018</p>

RAFAEL ANTONIO PINTO

PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA LÍNGUA TERENA

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Lato Sensu, Especialização em Língua e Cultura Terena, da Universidade Estadual de Mato Grosso, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Língua e Cultura Terena.

Área de concentração: Linguagem: Língua e Ensino

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Denise Silva

Campo Grande/MS
2018

P731p Pinto, Rafael Antonio

Produção de jogos didáticos no ensino da Língua Terena / Rafael Antonio Pinto. Campo Grande, MS: UEMS, 2018.

41 f.; 30cm.

Orientadora: Profa. Dra. Denise Silva.

Monografia (Especialização) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, 2018.

1. Terena 2. Lúdico 3. Ensino 4. Língua Terena. I. Título.

CDD 23.ed. 371.3078

Rafael Antonio Pinto

PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA LÍNGUA TERENA

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Lato Sensu, Especialização em Língua e Cultura Terena, da Universidade Estadual de Mato Grosso, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Língua e Cultura Terena.

Área de concentração: Linguagem: Língua e Ensino

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Denise Silva

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Denise Silva – Instituto de Pesquisa da
Diversidade Intercultural/IPEDI

Prof.^a Ma. Elisangela Leal da Silva Amaral –
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS
– PG/UNICAM

Prof.^a Dr.^a. Valéria Faria Cardoso – Universidade
Estadual de Mato Grosso / UNEMAT

Prof. Dr. Marlon Leal Rodrigues –
Suplente/Universidade Estadual de Mato Grosso do
Sul/UEMS

Campo Grande/MS, 28 de novembro de 2018

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela força espiritual para não desistir dos meus objetivos.

Aos meus Pais: Rufino e Terezinha, que muito me ajudaram durante toda a minha vida.

A minha esposa Hevelen por ter compreendido em certos momentos de minhas ausências, e ao meu filho Trindade por me fazer saber que existe um motivo para eu nunca desistir dos meus objetivos.

Aos diretores Ener Vitorino da Escola Polo Municipal Indígena Cacique Ndeti Reginaldo e Claudenir Soares de Carvalho da Escola Estadual Indígena Cacique Ndeti Reginaldo por contribuírem indiretamente na conclusão deste trabalho, e a todos (as) os meus/minhas alunos da educação infantil e do Ensino Médio.

A Prof. Elisângela e ao prof. Sérgio Reginaldo, que tanto lutaram para a existência deste curso.

A Prof. Denise Silva, minha orientadora que me mostrou horizontes quando para mim não havia.

Aos meus avós maternos Algemiro Pinto e Itelvina Gabriel, por serem meu alicerce de conhecimento e sempre me apoiam na minha vida.

Ao meu avô Trindade (em memória), que sempre me inspirou a manter viva a nossa cultura indígena Terena.

Ao cacique Janis Reginaldo, por sempre estar apoiando a causa da educação escolar indígena diferenciada e de qualidade.

Ao meu cacique da aldeia Nova Buriti José André, por sempre incentivar os professores da minha comunidade na formação profissional.

A todos os meus familiares tios (as), primos (as) e aqueles/as que direta ou indiretamente contribuíram para minha formação profissional, em especial.

“Somos o que fazemos, mas somos, principalmente, o que fazemos para mudar o que somos.”

Eduardo Galeano

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal o estudo dos jogos Bingo Terena e Disco Terena para a aprendizagem da língua indígena Terena na Escola Estadual Indígena Cacique Ndeti Reginaldo na disciplina de Língua Terena. Para concretizar essa prática abarcaram-se como objetivos: a) observar a situação atual da língua Terena entre os alunos desta unidade escolar; b) analisar a construção de jogos como prática da autonomia do professor indígena; c) analisar a utilização de jogos como estratégia de envolvimento e desenvolvimento do aluno indígena em aspectos como autoconfiança e protagonismo na produção de uma educação escolar indígena diferenciada e de qualidade. Logo, a metodologia aplicada para a realização do estudo deu-se através da divisão do trabalho em duas partes sendo a primeira o trabalho com o Disco Terena e a segunda com o Bingo Terena. Nesse sentido busquei junto aos sujeitos estudados informações para pesquisar palavras e pequenas frases que são dialogadas no cotidiano dos alunos para serem contempladas e divididas tanto no Disco Terena quanto no Bingo Terena.

Palavras-chave: Jogos didáticos. Metodologia de ensino – Educação Escolar Indígena.

ABSTRACT

This work has as its main objective the study of the Bingo games Terena and Terena Disk for Terena indigenous language learning in Indigenous State school Chief Ndeti Reginaldo in the discipline of Terena Language. To achieve this practice embraced globalization as objectives:) observe the situation current Terena language among the students in this school unit; b) analyzing the construction of games like practice of autonomy of indigenous teacher; c) analyze the use of games as a strategy of involvement and development of indigenous student in aspects such as self-confidence and role in the production of a distinctive Indian school education and quality. Therefore, the methodology used for the study was provided through the Division of labor in two parts being the first work with Terena and the second with the Terena Bingo. To this end sought with the subject studied information search words and short phrases that are dialogadas in the daily life of the students.

Keywords: Didactic games. Teaching methodology – Indian school education.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	HISTÓRIA DOS TERENA.....	11
1.2	A ALDEIA ÁGUA AZUL: HISTÓRICO.....	12
1.3	ESCOLA ESTADUAL INDÍGENA CACIQUE NDETI REGINALDO.....	13
1.3.1	Situação física da escola.....	13
1.3.2	Educação Escola Indígena Diferenciada.....	13
1.3.3	Projeto Político Pedagógico da Escola Estadual Cacique Ndeti Reginaldo.....	15
1.3.4	Currículo.....	16
2.0	O ENSINO ATRAVÉS DOS JOGOS.....	16
2.1	Definindo jogo pedagógico.....	16
2.2	Jogos como recurso pedagógico.....	17
2.3	Embasamento legal.....	19
2.4	Parâmetros Curriculares Nacionais.....	20
3.0	PROBLEMATIZAÇÃO.....	20
3.1	OBJETO.....	21
4.0	OBJETIVOS.....	21
4.1	Objetivos específicos.....	21
5.0	METODOLOGIA.....	21
5.1	PRIMEIRA PARTE: DISCO TERENA.....	21
5.1.1	Palavras e frases que contemplam no Disco Terena.....	22
5.2	SEGUNDA PARTE: BINGO TERENA.....	23

5.2.2 Modelo da cartela do Bingo Terena.....	25
6.0 ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO.....	26
6.1 SUPORTE TEÓRICO.....	27
6.2 JOGOS DIDÁTICOS.....	27
6.2.1 Diferentes enfoques sobre o jogo.....	27
6.2.2 Alguns jogos e brincadeiras Terena.....	28
7.0 Estado da arte.....	29
7.1 Gramática Terena.....	29
7.2 Veyékou Emó'u Têrenoe.....	31
8.0 RELATÓRIO DE CAMPO.....	32
8.1 ANÁLISE DA APLICAÇÃO DOS JOGOS.....	33
9 CONCLUSÃO.....	34
REFERÊNCIAS.....	35
ANEXO 1 – ATURIZAÇÃO DO CACIQUE PARA PESQUISAR NA ESCOLA E NA COMUNIDADE DA ALDEIA ÁGUA AZUL.....	37
ANEXO 2 – FOTOS DE ALUNOS DO 2º ANO DA ESCOLA ESTADUAL INDÍGENA CACIQUE NDETI REGINALDO REGINALDO.....	38
ANEXO 3 – FOTOS DE ALUNOS DO 3º ANO DA ESCOLA ESTADUAL INDÍGENA CACIQUE NDETI REGINALDO.....	40
ANEXO 4 – FIGURA DO DISCO TERENA.....	41

1.0 INTRODUÇÃO

Não há como negar quão relevante é a inclusão de jogos para o desenvolvimento infantil (envolvendo os aspectos cognitivo, afetivo, físico-motor e moral) bem como os jogos educativos como ferramenta pedagógica para o processo de ensino e de aprendizagem também para os alunos adolescentes e jovens que são inseridos, nessa faixa etária, no ensino médio. Com relação ao desenvolvimento físico-motor, a parte mais envolvida é a do sistema corporal e mental, dependendo do tipo e da complexidade do jogo tendo como parceira a psicomotricidade exigindo do aluno alguns movimentos para se desenvolver ou, portanto, a exploração do corpo e do espaço leva o aluno a se desenvolver.

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (FRIEDMANN, 1996, p.67).

Assim como afirma o autor a cima citado, a utilização de jogos é essencial em vários aspectos no processo de ensino e aprendizagem. Mas colocar em pauta uma metodologia em, muitas vezes, exige que o professor saia da sua zona de conforto, torna essa prática árdua e complicada. No processo de ensino da língua Terena na escola Estadual Indígena Cacique Ndeti Reginaldo, isso ganha um ingrediente a mais: de pesquisar os jogos e ainda ter que adaptá-lo ao ambiente de uma educação escolar indígena. Haja vista que o povo Terena em si, pelo menos na Terra indígena Buriti, não é comum se ter como metodologia do ensino da língua Terena.

1.1 HISTÓRIA DOS TERENA

Segundo as constatações dos etnógrafos clássicos dos Terena, a história desta sociedade foi cindida em dois tempos por um evento externo de enorme significação: a Guerra do Paraguai. Antes da guerra existia uma sociedade muito diferente da anterior, engendrando, novas pautas sociais e culturais que descem conta da manutenção da marca como um povo. No ponto de vista dos neobrasileiros que colonizaram o território indígena no pós-guerra imediato, os Terenas passaram a ser vistos como bugres. E este foi um dos aspectos que marcaria profundamente a sociedade Terena moderna contemporânea que engloba a um só tempo três situações distintas: a situação da reserva, da cidade e da fazenda. Descendentes dos antigos Guaná-Tixane, os Terena contemporâneos falam a língua da família Aruak. A

autodenominação do grupo Terena aplica-se no presente a todos que se reconhecem e são reconhecidos como Terena. Na chamadas reservas ou Terras indígenas, vive uma população de aproximadamente nove mil índios. Estas reservas consistem em oito pequena ilhas de terras: Taunay/Ipegue, Buriti, Cachoeirinha, Nioaque, Lalima, Pilad Rebuá, Buritizinho, requeridas no estado de Mato Grosso pelo extinto Serviço de Proteção ao Índio (SPI), na década de 1910 e 1920, hoje cercadas por fazendas e espalhadas por seis municípios do estado de Mato Grosso do Sul: Miranda, Aquidauana, Anastácio, Dois Irmãos do Buriti, Sidrolândia, Nioaque e Rochedo. Também há famílias Terena vivendo em Rondonópolis – MT, Porto Murtinho (reserva Kadiwéu), Dourados (reserva Guarani) e no estado de São Paulo.

1.2 A ALDEIA ÁGUA AZUL: HISTÓRICO

A aldeia indígena Água Azul, município de Dois Irmãos do Buriti, com vias de acesso por estradas vicinais a 90 km da capital do estado de Mato Grosso do Sul, Campo Grande. A Aldeia Água Azul está jurisdicionada ao Posto Indígena Buriti, ligada a administração de Campo Grande. De acordo com o levantamento existem 210 adultos e 200 crianças, sendo 141 alunos. A área é banhada pelo rio Buriti e seus afluentes, daí originando o nome aldeia Água Azul, de acordo com depoimentos orais dos fundadores. A região foi formada pelos indígenas oriundos das fazendas próximas, buscando refúgio da Guerra do Paraguai e pelas constantes ameaças dos não índios.

O órgão que cuidava dos indígenas naquela época era o SPI (Serviço de Proteção ao Índio) e posteriormente pela FUNAI (Fundação Nacional do Índio). A aldeia é dotada de autonomia política, ou seja, possui um cacique e um conselheiro tribal que responde pelas relações políticas de cada setor. As lideranças são escolhidas através de eleição com voto direto e com prazo indeterminado no seu cargo. Das atividades produtivas internamente, destaca-se a agricultura, a caça, pesca, coleta e criação de gado. Atualmente, confinados, fator fundamental para as transformações ocorridas em sua agricultura tradicional, os indígenas possuem campos de cultivo permanente utilizando-se de mecanização (tratores) para o plantio e eventualmente a abertura de

novas áreas permanentes de cultivo. As práticas atualmente utilizadas são adaptações posteriores a esta modernização forçada.

1.3 ESCOLA ESTADUAL INDÍGENA CACIQUE NDETI REGINALDO

O processo de ensino nesta aldeia começou em 1950 com pessoas denominadas voluntárias. O espaço físico era de pau-a-pique, cobertos de palha e seus assentos construídos de troncos de coqueiros. O professor ministrava suas aulas em salas multisseriadas. Com o passar do tempo a FUNAI iniciou a contratação de professores tomando para si a educação indígena. Na década de 70 o município de fato ficou a frente no setor da educação escolar na aldeia Água Azul.

O século XXI aponta para mudanças em todos os níveis, cujo desafio maior é assegurar uma abordagem global da realidade, através de uma perspectiva holística, transdisciplinar onde a valorização da educação escolar indígena é centrada, não no que é transmitido, mas sim no que é construído coletivamente.

A Unidade Escolar, denominada ESCOLA ESTADUAL INDÍGENA CACIQUE NDETI REGINALDO, foi criada através do Decreto nº. 13.382 de 31 de julho de 2007.

Atualmente a Unidade Escolar oferece a Educação Básica na etapa Ensino Médio, autorizada conforme Resolução/SED nº. 2.605 de 20 de dezembro de 2012 e a modalidade de Educação de Jovens e Adultos - EJA, nas etapas Ensino Fundamental e Médio – Conectando Saberes Indígenas, conforme Resolução/SED nº. 3.148 de 15 de dezembro de 2016.

1.3.1 Situação física da escola

A Escola Estadual Indígena Cacique Ndeti Reginaldo, não possui prédio próprio. O prédio utilizado para funcionamento da mesma é cedido pela Prefeitura Municipal de Dois Irmãos do Buriti-MS, através de parceria. E, a mesma possui 05 (cinco) salas de aula e 02(duas) Ocas.

1.3.2 Educação Escolar Indígena Diferenciada

A educação Escolar Indígena vem sendo discutido a vários encontros por movimentos indígena do Brasil, principalmente por professores indígenas, sendo imprescindível incrementar na escola indígena o objetivo da existência da própria escola em uma aldeia indígena: a manutenção da cultura. Vivenciar de modo prático na escola o que é vivenciado no cotidiano do aluno é e tem que ser uma característica da escola indígena, fortalecendo uma educação escolar indígena, assegurando vários princípios como a especificidade, o bilinguismo, assegurando o desenvolvimento de projetos educativos intrínsecos. A Resolução nº 5 de 22 de junho de 2012, assegura e define Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Indígena na Educação Básica, e tem vários objetivos:

TÍTULO I DOS OBJETIVOS

Art. 2º As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Indígena na Educação Básica têm por objetivos:

I - orientar as escolas indígenas de educação básica e os sistemas de ensino da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios na elaboração, desenvolvimento e avaliação de seus projetos educativos;

II - orientar os processos de construção de instrumentos normativos dos sistemas de ensino visando tornar a Educação Escolar Indígena projeto orgânico, articulado e sequenciado de Educação Básica entre suas diferentes etapas e modalidades, sendo garantidas as especificidades dos processos educativos indígenas;

III - assegurar que os princípios da especificidade, do bilingüismo e multilinguismo, da organização comunitária e da interculturalidade fundamentem os projetos educativos das comunidades indígenas, valorizando suas línguas e conhecimentos tradicionais;

IV - assegurar que o modelo de organização e gestão das escolas indígenas leve em consideração as práticas socioculturais e econômicas das respectivas comunidades, bem como suas formas de produção de conhecimento, processos próprios de ensino e de aprendizagem e projetos societários;

V - fortalecer o regime de colaboração entre os sistemas de ensino da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, fornecendo diretrizes para a organização da Educação Escolar Indígena na Educação Básica, no âmbito dos territórios etnoeducacionais;

VI - normatizar dispositivos constantes na Convenção 169, da Organização Internacional do Trabalho, ratificada no Brasil, por meio do Decreto Legislativo nº 143/2003, no que se refere à educação e meios de comunicação, bem como os mecanismos de consulta livre, prévia e informada;

VII - orientar os sistemas de ensino da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios a incluir, tanto nos processos de formação de professores indígenas, quanto no funcionamento regular da Educação Escolar Indígena, a colaboração e atuação de especialistas em saberes tradicionais, como os tocadores de instrumentos

musicais, contadores de narrativas míticas, pajés e xamãs, rezadores, raizeiros, parteiras, organizadores de rituais, conselheiros e outras funções próprias e necessárias ao bem viver dos povos indígenas;

VII - zelar para que o direito à educação escolar diferenciada seja garantido às comunidades indígenas com qualidade social e pertinência pedagógica, cultural, linguística, ambiental e territorial, respeitando as lógicas, saberes e perspectivas dos próprios povos indígenas.

Embasado nesses objetivos, se observa um alicerce para produzir materiais didáticos no ensino de uma educação escolar indígena de qualidade, bem como a produção de jogos didáticos no ensino da língua Terena, haja vista a situação atual dela – a língua – com os alunos desta unidade escolar.

1.3.3 Projeto Político Pedagógico da Escola Estadual Indígena Cacique Ndeti Reginaldo

A partir da análise do projeto político pedagógico da escola se percebe o valor e persistência em fortalecer a língua Terena e a cultura indígena Terena em si nesta unidade escolar estabelecendo e valorizando saberes, a oralidade e a história de cada povo em consonância com os demais saberes produzido por outras sociedades humanas, principalmente as que cercam a aldeia indígena Água Azul e a Terra Buriti:

O Projeto Político-Pedagógico, expressão nítida da autonomia e da identidade escolar, é uma referência importante na garantia do direito a uma educação escolar diferenciada, devendo apresentar os princípios e objetivos da Educação Escolar Indígena de acordo com as diretrizes curriculares instituídas na esfera nacional e local, bem como as aspirações das comunidades indígenas. Construído de forma autônoma e coletiva, valorizando os saberes, a oralidade e a história de cada povo em diálogo com os demais saberes produzido por outras sociedades humanas e deve articular-se aos projetos societários etnopolíticos das comunidades indígenas contemplando assim, a gestão territorial e ambiental das Terras Indígenas Buriti e a sustentabilidade, com o intuito de fazer com que a escola contribua para a continuidade sociocultural dos grupos indígenas.

Projeto Político Pedagógico da escola Estadual indígena Cacique Ndeti Reginaldo.

1.3.4 Currículo

E ampliando esse respaldo do projeto político desta unidade escolar, é objetivado e consistente se observarmos o currículo que, contempla disciplinas específicas para a prática e fortalecimento da cultura indígena Terena com a disciplina de Língua Materna Terena e Questões Indígenas. O currículo é dinâmico, atualizado, contextualizado e significativo, voltado para a realidade, tendo leques que garante a prática de ensino através de materiais didáticos específicos. Fortalece a formação de um sujeito criativo que pesquisa e participa ativamente na construção do seu conhecimento. Assim se pode observar no currículo:

O currículo é colocado em prática através de materiais didáticos específicos, que reflitam a perspectiva intercultural observados os critérios de reconhecimento das especificidades das escolas indígenas quanto aos seus aspectos comunitários, bilíngues e multilíngues, de interculturalidade e diferenciação, com flexibilidade na organização dos tempos e espaços tanto no que se tange a garantir a inclusão dos saberes e procedimentos culturais locais e a aplicação da legislação principalmente atividades relacionadas com à legislação 10.639/03 e 11.645/08, no que tange a obrigatoriedade do ensino da história afro-brasileira e especialmente a indígena, em projetos executados no decorrer do ano letivo.

2.0 O ENSINO ATRAVÉS DOS JOGOS

2.1 Definindo jogo pedagógico

É imprescindível não deixar de lado o quadro negro e o giz, até porque é um recurso comum em sala de aula, contudo, a forma de trabalhar esses recursos e acrescentar, modificar o seu uso e até mesmo criar outros métodos é uma forma de promover propostas prazerosas para uma aula eficiente da aprendizagem, além de oferecer outros recursos enriquecedores, inovadores colaborando para a construção de conhecimentos científicos de forma mais ampla, completa e com participação efetiva do aluno como agente do processo de construção do próprio conhecimento, inserindo-se no processo por meio de atividades diretamente relacionadas à suas práticas cotidianas em concomitância com sua faixa etária.

Nesse sentido, a produção de jogos pedagógicos é um exemplo eficaz de um fazer pedagógico em uma visão de educação escolar indígena diferenciada conferindo à palavra “diferenciada” um sentido de qualidade, específico, eficiente, capaz de promover o aprendizado de qualidade. Nesse sentido, pode-se embasar na resolução nº 5, de 22 de junho de 2012 define diretrizes curriculares nacionais para a educação escolar indígena:

Art. 2º As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Indígena na Educação Básica têm por objetivos: VII - zelar para que o direito à educação escolar diferenciada seja garantido às comunidades indígenas com qualidade social e pertinência pedagógica, cultural, linguística, ambiental e territorial, respeitando as lógicas, saberes e perspectivas dos próprios povos indígenas. (Resolução nº 5, de 22 de junho de 2012)

Mas para tal concretização, é necessário entender o significado de jogos pedagógicos. Segundo Cunha, 1988, O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico por conter o aspecto lúdico.

2.2 jogos como recurso pedagógico

O avanço das teorias educacionais, em especial, as que defendem o aluno como agente do seu processo de conhecimento e que o ensino é despertado pelo interesse do aluno, passaram a ser um desafio ao desempenho do professor, exigindo dele novas competências. É nesse contexto, que o lúdico ganha espaço. Kishimoto (1998, p. 78), diz que é importante reconhecer que são “inúmeras as conquistas possíveis de ser alcançada através do mundo do jogo, entre elas a possibilidade de autoconhecimento, do conhecimento do outro e do mundo que o cerca”. Não se podem ignorar as vantagens de uma metodologia em que o lúdico seja contemplado como recurso facilitador no processo de ensino, uma vez que, através do ato de jogar é capaz de aprender a respeitar, a refletir, a compreender a valorizar o outro e a respeitar os seus próprios limites.

Segundo Leif (*apud* RIZZI; HAYDT, 1986), o jogo apresenta alguns motivos que levam os educadores a utilizá-los com frequência, entre eles a atitude do jogo apresenta dois elementos que o caracterizam: o fazer e o esforço espontâneo, como o jogo leva o prazer sua principal característica é a capacidade de absorver o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. A situação do jogo mobiliza os esquemas mentais, e sendo uma atividade física e mental, aciona as funções psicológicas e as operações mentais, estimulando pensamento. E o jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Segundo Freire 1994 p.13, durante o aprendizado há momentos de imobilidades de momentos de agitação. O ideal é que todas as situações de ensino sejam interessantes para o aprendiz. No entanto, como fazem isso ainda é um desafio para os professores.

Os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos por meio da atividade lúdica. Sendo assim, pode-se afirmar que as atividades lúdicas empregadas com fins pedagógicos, dentro de uma visão histórico-cultural no caso deste estudo o ensino da língua Terena, permitem ao aluno ter contato com uma variedade de situações que irão favorecer seu desenvolvimento e aperfeiçoar as suas relações sociais dentro e fora da escola.

Para que seja possível a realização de um trabalho eficiente tendo a ludicidade como fator-chave, é necessário que o educador possua a capacidade de conduzir o trabalho em uma perspectiva que desperte e mantenha o interesse pela atividade que está sendo desenvolvida principalmente na escolha das palavras e pequenas frases na qual escolhi observando a convivência mais cotidiana possível dos alunos. Os jogos com fins educativos são instrumentos eficientes se aliadas ao trabalho pessoal e criativo do educador, para transformar espaço da escola em troca de ideias e vivências, de expressão lúdica de acordo com a realidade com a qual trabalha, segundo os interesses e expectativas dos educados, buscando criar condições de superar os limites, de compreender a complexidade da realidade, de aprimorar sua capacidade comunicativa e ampliar de forma significativa, sua inserção no espaço em que vive.

Quando os jogos educativos são utilizados como recurso pedagógico com um fim que não se encerre em si mesmo, eles perdem o caráter do brincar pelo brincar, pois a sua atenção deve estar voltada para os efeitos e resultados dando prioridade à aprendizagem. Aqui a atividade lúdica do Disco Terena e do Bingo Terena busca interagir com os conteúdos que estão sendo trabalhados pelo professor de língua Terena, funcionando nesse contexto, como um instrumento que poderá tornar o ensino-aprendizagem uma atividade prazerosa, que facilite o aprendizado dos alunos em uma perspectiva que este possa pôr em jogo toda a sua capacidade intelectual nesse processo.

2.3 Embasamento legal

Para ensinar a língua em uma visão escolar, é necessário salientar os direitos legais que embasa e possibilita nortear essa prática de ensino. De acordo com o artigo 231 da Constituição Federal de 1988 reconhece aos índios a sua organização social, língua, crenças e tradições e direitos originários sobre as terras tradicionalmente ocupadas. Já em seu artigo 206 indica como um princípio do ensino escolar o pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas. O Decreto 1.904/96 institui o Programa Nacional de Direitos Humanos; no âmbito dos direitos indígenas elegeu como uma das prioridades de ação assegurar às sociedades indígenas uma educação escolar diferenciada, respeitando seu universo sócio cultural. No parágrafo 3º do artigo 32 da Lei Darci Ribeiro nº 9.394/96 de 23.12.96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional assegura as comunidades indígenas a utilização de suas línguas maternas e processos próprios de aprendizagem. Ainda sobre a LDB, em seu artigo 78 afirma:

Art. 78. O Sistema de Ensino da União, com a colaboração das agências federais de fomento à cultura e de assistência aos índios, desenvolverá programas integrados de ensino e pesquisa, para oferta de educação escolar bilingüe e intercultural aos povos indígenas, com os seguintes objetivos:

I - proporcionar aos índios, suas comunidades e povos, a recuperação de suas memórias históricas; a reafirmação de suas identidades étnicas; a valorização de suas línguas e ciências;

II - garantir aos índios, suas comunidades e povos, o acesso às informações, conhecimentos técnicos e científicos da sociedade nacional e demais sociedades indígenas e não indígenas.

Em concordância com este artigo 78 da LDB, é com muita ansiedade que neste trabalho acadêmico se possa relatar o risco concreto que a língua e a cultura Terena em si vem se dissipando a patamares cada vez mais largos por isso o acesso a informação é muito importante para a reafirmação da cultura, especificamente no sentido de reaprender a língua. A legislação 10.639/03 e 11.645/08, também norteia no que tange a obrigatoriedade do ensino da história afro-brasileira e especialmente a indígena, em projetos executados no decorrer do ano letivo.

2.4 Parâmetros Curriculares Nacionais

A inserção de jogos como estratégia didática é previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 2000), no entanto, é comum a pouca utilização desse método nas salas de aula, já que na maioria das vezes o professor segue a risca os livros didáticos, tendo ou não jogos como proposta metodológica.

Segundo Grando (2001), As vantagens da inserção de jogos no contexto de ensino e aprendizagem são várias, como a introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe, além de motivar os alunos a participarem da aula. Miranda (2001), no que tange o jogo didático, afirma que vários objetivos podem ser alcançados, relacionados à cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade. E isso é uma vertente importantíssima para o ensino da língua indígena Terena em uma comunidade que praticamente a língua materna é minoritária.

A partir da situação e necessidade de proporcionar aos alunos momentos que favoreçam a compreensão e apropriação da língua Terena na disciplina de língua Terena e do reconhecimento do jogo como material didático, além de verificar o nível de interesse dos alunos pelas aplicações de jogos como instrumento de ensino, a proposta foi desenvolver jogos didáticos, pautando o ensino da língua Terena nas turmas do 1º, 2º e 3º ano do ensino médio na Escola Estadual Indígena Cacique Ndeti Reginaldo, município de Dois Irmãos do Buriti – MS.

3.0 PROBLEMATIZAÇÃO: Como os jogos ajudam a trabalhar a língua, quais recursos serão utilizados?

3.1 OBJETO: Produção de jogos pedagógicos para o ensino de língua

4.0 OBJETIVOS

Este estudo tem por objetivo geral analisar a utilização dos jogos didáticos, Disco Terena e Bingo Terena, como recursos pedagógicos para um ensino mais efetivo da língua indígena Terena, em prol da construção da “educação escolar indígena diferenciada”, de qualidade.

4.1 Objetivos específicos:

- Observar a situação atual da Língua Terena entre os alunos desta unidade escolar;
- Analisar a construção de jogos como prática da autonomia do professor indígena;
- Analisar a utilização de jogos como estratégia de envolvimento e desenvolvimento do aluno indígena em aspectos como autoconfiança e protagonismo na produção de uma educação escolar indígena diferenciada e de qualidade.

5.0 METODOLOGIA

O trabalho foi dividido em 2 (duas) partes sendo a primeira para trabalhar com o Disco Terena e a segunda para trabalhar com o Bingo Terena. Para trabalhar em sala de aula os dois jogos didáticos, já elaborei 10 exemplares do Disco Terena e 200 exemplares do Bingo Terena distintos entre si.

5.1 PRIMEIRA PARTE – DISCO TERENA

21

Consiste em 2 (duas) etapas distintas e sequenciais no decorrer do 1º bimestre de 2017, obedecendo aos conteúdos de cada série/ano e explicando sobre aos alunos

sobre o jogo Disco Terena. Serão trabalhados dentro da sala de aula os conteúdos bimestrais de cada série/ano, leitura compartilhada, atividade oral e escrita, leitura individual entre outras atividades, fazendo sempre um diagnóstico de como cada aluno está desenvolvendo a aprendizagem antes de trabalharem com o Disco Terena. Em seguida será explicado o projeto para os alunos, de como será trabalhado cada etapa, sendo exposto um modelo do jogo Disco Terena; a segunda e última etapa é a apresentação, que será realizada no fim do 1º bimestre do decorrente ano letivo. A avaliação ocorrerá durante todo o processo de execução do trabalho, principalmente depois de os alunos jogarem o Disco Terena.

5.1.1 Palavras e pequenas frases que contemplam no Disco Terena

Abaixo estão especificadas as palavras que serão trabalhadas pelos alunos, ou seja, palavras que estão contempladas do Disco Terena. O quadro a seguir está dividido em três colunas, sendo a primeira às palavras na língua Terena, à segunda coluna contém a tradução na língua portuguesa e a terceira coluna contempla o que o jogador, no caso os alunos, pode perder ou conquistar de acordo com os números que sairão ao jogar o dado. Para jogar o jogo Disco Terena serão necessários também um dado para poder sortear o número de 1 a 6, número este que será quantidade de casa que o jogador irá percorrer. Na casa que ele cair, o disco central rodará e a seta mostrará uma frase em Terena, caso o jogador souber pronunciar a tradução desta frase ele ganha 3 pontos positivos, mas se ele não souber terá outras possibilidades negativas: irá ganhar pontos negativos variando entre 2, 3 e até 6 pontos negativos; poderá ficar uma rodada sem jogar; e dar pontos positivos para o jogador da sua esquerda ou da direita. O objetivo do jogo é chegar primeiro aos 30 pontos positivos para ganhar o jogo, mas se o aluno chegar primeiro a 30 pontos negativos estará fora do jogo.

Saliento que, como a língua Terena não possui um padrão gramatical coeso entre o povo Terena, tomei como base da escrita das palavras Terena a cartilha “Víhikaxovepe yúhoikopea ûti vemó’u – Cartilha para aprender a ler em nossa língua”, feita e compilada por Elizabeth (Bete) Ekdahl e Nancy Butler e podem ser analisadas por outros professores falantes ou pessoas que estudam a língua Terena e terem uma

visão oposta da escrita, da gramática e até mesmo da tradução, pois, ao selecionar e produzir este Jogo, se objetivou iniciar uma tentativa na primazia de fortalecer a língua em uma escola em que o diálogo da língua 1 é a língua portuguesa. E tal análise é vista como contribuição positiva para aperfeiçoar o jogo.

01- ako aúmati	Não presta	Perdeu 3 pontos
02- ako malíka	Longe	Perdeu 2 pontos
03- yakápanane yáye	Venha até aqui	Perdeu 5 pontos
04- yókone yáyeke njokóyoke	Venha aqui comigo	Perdeu 1 ponto
05- kuti itíkovo	O que você está fazendo	Perdeu 4 pontos
06- ako yuvâti	De nada, não tem nada	Perdeu 3 pontos
07- hulékети	Preguiçoso	Perdeu 6 pontos
08- hainâra	É, é isso mesmo	Fique 1 rodada sem jogar
09- mbihotíne	Eu já vou	Perdeu 2 pontos
10- ako yéxone	Você não sabe nada	Perdeu 3 pontos
11- pitivóko	Cidade	Fique 1 rodada sem jogar
12- rara'íngoti	Eu estou triste	Dê 2 pontos para o jogador da sua direita
13- elóngeti okóvo	Eu estou alegre	Perdeu 2 pontos
14- sípone	Você já chegou	Perdeu 1 ponto
15- nzeópone	Eu já cheguei	Perdeu 3 pontos
16- uhákoeti	Todos	Dê 3 pontos para o jogador da sua esquerda
17- turíxovone	Começou	Perdeu 1 ponto
18- ûheti	Gostoso	Perdeu 3 pontos
19- râ'a	Este, esta	Fique 1 rodada sem jogar
20- ungópeakune	Eu vim de lá	Fique 2 rodadas sem jogar
21- hínga vorékoti terére	Vamos tomar Tereré	Fique 1 rodada sem jogar
22- varamúsukavo	Vamos almoçar	Perdeu 2 pontos
23- usóne aramúsu, vo'ókuke ngahá'ati nînga	Está pronto o almoço, é porque eu quero comer	Perdeu 6 pontos
24- yahá' axo	Você gosta	Dê 4 pontos para seu colega do lado direito
25- anjíkotovikomo ínamo ningápo	Eu vou tomar banho depois eu vou comer	Perdeu 4 pontos
26- nikéne	Você já comeu	Dê 4 pontos para seu colega do seu lado esquerdo
27- embo'éxotimo	Eu vou jogar bola	Fique 1 rodada sem jogar

5.2 SEGUNDA PARTE – BINGO TERENA

O projeto será trabalhado em sala de aula, especificamente na aula de Língua Terena no segundo bimestre, com aulas práticas, diálogos na Língua Terena referente às palavras do Bingo; Uso de material concreto; Aulas expositivas; Pesquisa com pessoas das comunidades da terra Indígena Buriti que são conhecedores da língua;

Exposição de alimentos típicos da etnia Terena no dia da apresentação do Bingo Terena. Os alunos terão uma explicação de como será o Bingo terena por etapas, primeiramente serão elaboradas pequenas palavras e frases num total de setenta e cinco, e todas na língua Terena traduzida para o português. Os alunos serão estimulados a estudarem essas palavras através de dinâmicas utilizando, além da sala de aula, o espaço físico da quadra de esportes da escola. Nesta etapa, somente o professor de língua Terena trabalhará este conteúdo, os alunos que irão participar serão todos os alunos do 1º, 2º e 3º ano do ensino médio. As palavras utilizadas no Bingo Terena são palavras variadas que são principalmente dialogadas no cotidiano como nome de animais domésticos e nome de alguns animais selvagens, nome de frutas, palavras de saudações (bom dia, boa noite etc.), nome de alimentos, objetos de cozinha. Abaixo estão relacionadas às palavras do Bingo Terena.

B		
01-Únati- bom dia	02-Nakéyeye- como você vai	03-na yéno- aonde você vai
04- na yúkopi- de onde você veio	05- kótuti- está quente, está calor	06- kásati- frio
07- ngahá'a- eu quero, eu gosto	08- uhá koeti- todos	09- kuti itíkovo- o que você está fazendo
10- kuti opĩ'i- o que você tem	11- na ovóye- a onde	12- kutiane- o que é
13- nipâti- guloso	14- ako yéxone- você não sabe nada	15- ako ênja- eu não sei
I		
16- káxe- sol	17- kapási- nuvem	18- ihunóvoti- vento
19- áko- não	20- êm- sim	21- émea- será/ talvez
22- námame- me dá	23- oyóngopi- eu gosto de você	24- embo'éxotimo- vamos jogar bola
25- ávane- deixa	26- exóketi- lindo (a)	27- kopénoti- índio
28- huléketi- preguiçoso	29- kevîti- abanico	30- kotíveti- triste/ doído
N		
31- Nâranga- laranja	32- kâxu- caju	33- hândea- melancia
34- nána- abacaxi	35- nutíku- jenipapo	
	36- vâma- jatobá	37- vavîra- guavira
38- arâha- goiaba	39- pânana- banana	40-mópo- mel
41-nzâ'a- meu pai	42- ênom- minha mãe	43- ônju- meu avô
44- ônze- minha avó	45- ândi- meu irmãozinho	
G		
46- tamúku- cachorro	47- marakáya- gato	48- mayane kámo- anta
49- sîni- onça	50- evakáxu- capivara	51- huiríkoti- sucuri

52- tíkoa- capivara	53- lô'o- caranguejo	54- pôhi- pato
55- paráva- arara	56- patíke- coruja	57- kurûte- pomba
58- kûre- porco	59- ôho- rato	60- sí'a- pica pau
	O	
61- nakáku- arroz	62- pêxou- feijão	63- tíketi- feijão andu
64- kâme- abóbora	65- râmoko- farinha	66- ûto- prato
67- úne- água	68- xûruno- panela	69- têti- pimenta
70- enovópeti- copo	71- hûrepe- colher	72- xúpu- mandioca
73- êxe- tampa	74- yúki- sal	75- sopôro- milho

5.2.1 Modelo da cartela do bingo Terena

Observe o modelo da cartela do Bingo Terena, sendo este a cartela de número 1 dentre as 200 que foram confeccionadas.

				Nº 001
B	I	N	G	O
<i>Na yéno</i>	<i>Oyóngopi</i>	<i>Vâma</i>	<i>Kurûte</i>	<i>pêxau</i>
<i>Uhá koeti</i>	<i>Exóketi</i>	<i>Nzâ'a</i>	<i>Marakáya</i>	<i>tíketi</i>
<i>Na ovóye</i>	<i>Kopénoti</i>	<i>N Dêti</i>	<i>Mayane kámo</i>	<i>Xûruno</i>
<i>kutiane</i>	<i>Êm</i>	<i>Nutíku</i>	<i>Lô'o</i>	<i>Hûrepe</i>
<i>nakéyeye</i>	<i>ihunóvoti</i>	<i>ônze</i>	<i>patíke</i>	<i>xúpu</i>

Cada sala, 1º, 2º e 3º ano, ficarão responsáveis para trazer no dia da apresentação estipulado pelo professor de língua Terena juntamente com a direção da escola variados pratos típicos da cultura terena, tanto doces como salgados, e esses pratos típicos serão escolhidos e trazidos pelos próprios alunos, desde que se

enquadre nos alimentos típicos da cultura. Dessa maneira o aluno irá obter uma metodologia “inovadora” de aprendizagem, dando ênfase a novas competências e habilidades pelos próprios alunos e assim, pró vitalizar a língua indígena Terena. O projeto será efetuado no 2º bimestre do decorrente ano letivo de 2017. É importante ressaltar que cada cartela do Bingo Terena é distinta entre si, diversificando ainda mais a oportunidade de um jogador ganhar, de acordo com o seu conhecimento sobre os conteúdos tratados.

6.0. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

O professor de língua Terena definirá e relacionará as formas de acompanhamento e registro dos efeitos do projeto do Bingo Terena, tais como reuniões de acompanhamento juntamente com a direção, relatórios feitos pelo professor de língua Terena em sala de aula para como proceder com os alunos, entre outros meios.

Também relacionará os indicadores (sinais que mostrem o que está acontecendo) dos efeitos do projeto com os alunos, e até mesmo comunidade, já que a escola permeia a cultura da escola onde está inserida, especificamente a escola indígena, à medida que suas atividades forem sendo realizadas.

Será feita uma avaliação intrínseca pelo professor de língua Terena dos resultados obtidos e como isto ocorreu o desenvolvimento e a prática de suas ações dentro do projeto, ou seja, todo o seu processo em si desde a concepção, desenvolvimento e a conclusão do trabalho, sempre pautando de que o importante é que os alunos possam aprender com esta experiência. Vejamos o que diz Mukhima,1995p.156:

O substituto lúdico de um objeto pode ter com esse uma semelhança muito menor do que a que tem um desenho com a realidade que representa. Mas o substituto lúdico oferece a possibilidade de ser manuseado tal como se fosse o objeto que ele substitui. [...] (MUKHINA, 1995, p. 156)

6.1 SUPORTE TEÓRICO

A língua é a raiz de uma árvore, esse talvez seja uma metáfora que se pode assemelhar tal importância que a língua tem em relação à cultura de um povo, pois assim como a árvore é intrinsecamente estruturada pela raiz, a cultura de um povo é estruturada, entre outras possibilidades, pela língua.

6.2 JOGOS DIDÁTICOS

É importante ressaltar que os jogos educativos podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino transformando numa disputa divertida para o caminho do aprender.

Para Fialho, (2008) em seu artigo “Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino” diz que “[...] os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino- aprendizagem e aumenta a construção do conhecimento”.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (SILVEIRA, 1998, p. 02)

Nesse sentido, um ponto importante é a maneira com que os jogos influenciam no desenvolvimento da agilidade, concentração e do raciocínio, contribuindo para que haja um desenvolvimento intelectual. Para isto necessita de ações como o pensar, tomar decisões, criar, inventar, aprender a arriscar e experimentar, estabelecendo um bom comportamento em grupo e também nas relações pessoais com o meio cultural na qual o sujeito está inserido.

6.2.1 Diferentes enfoques sobre o jogo

Percebe-se que para o desenvolvimento intelectual, as atividades lúdicas podem contribuir de maneira positiva, sendo como um impulso na vontade de aprender o novo, pois além do jogo ser educativo, este proporciona momentos de alegria, prazer, fantasia e descontração entre os alunos, tornando a aula muito mais atrativa, principalmente em uma escola indígena em que os alunos estão sendo a todo o momento bombardeado pelas mídias sociais. A proposta de Friedman (1996, p. 11) nos faz pensarmos em jogos da seguinte maneira, de acordo com cada perspectiva:

Educacional: contribuição do jogo para o desenvolvimento e aprendizagem;

Psicológico: o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos;

Antropológico: a maneira como o jogo se reflete, em cada sociedade, os costumes e a história das diferentes culturas, e no caso, a cultura indígena Terena.

Folclórico: analisando o jogo como forma de expressão cultural através das diversas gerações e de como é transmitido através dos tempos.

Cria-se uma grande lacuna no que tange a ausência do jogo como meio de metodologia educacional tornando-se indispensável na formação do ser humano. Friedman (1996, p. 66), ainda salienta que o jogo desenvolve algumas dimensões importantíssimas no ensino aprendizagem como o desenvolvimento da linguagem, pois a linguagem é uma forma de se comunicar e se expressar, um meio, portanto de interagir socialmente; o desenvolvimento cognitivo, pois o jogo dá acesso a um maior número de informações muito relevante e fácil acesso de absorção do conhecimento devido o interesse em que o jogo propôs; desenvolvimento afetivo, pois, o jogo dá oportunidade de a criança expressar seus afetos e emoções; desenvolvimento físico-motor, pois, a interação da criança com ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio é essencial para o desenvolvimento integral; e o desenvolvimento moral, pois, a construção das regras cria uma relação de respeito.

6.2.2 Alguns Jogos e brincadeiras Terena

Observando a dissertação de mestrado da professora Maria de Lourdes Elias Sobrinho é possível observar algumas brincadeiras terena ela afirma ter marcado sua infância e contribuiu muito na formação de sua identidade, ela não cita as regras, mas cita apenas os nomes em terena. A professora Maria de Lourdes acredita que a explicitação dos nomes em língua terena é uma maneira de refletir o passado buscando compreender o presente, como o aluno terena no contexto atual faz interação com jogos e brincadeiras do *purutuye* (não indígena). Sendo assim, a língua terena, vai desaparecendo, pois está sendo substituída por outra língua majoritária, a língua portuguesa. A professora Maria de Lourdes cita nomes de alguns jogos e brincadeiras por ela vivenciados.

Com a ajuda de minha irmã Luzia, de 53 anos, passo a citar nomes dessas brincadeiras que serão importantes na leitura dos educadores pesquisadores e acadêmicos terena: Tope (agulha-espinho de uma planta) essa era uma brincadeira de buscar uma agulha até achar; Ivahânoke (coçar pescoço) nessa brincadeira não pode rir, deu risada perdeu; Môxe (vendar os olhos) é uma brincadeira de quebrar um purungo; Tokolôlo (correr apoiado numa vara); Kurikê (Kutia); Marékoti Xúpu (arrancar mandioca) perde aquele que arrancar menos mandioca, a mandioca é a própria criança agarrada no outro; Kipêe (ema) dançar como ema; Soporó'ohi (palha de milho); Ôho (rato) yoko(e) Marakáya (gato); Horóxo (anel); Kuríkoti Rapitaka (jogo de coquinho); Kasa'irikoti Paxíxi (virada de frutas); Ikatákoti Kámo (cavalinho); Namúkoti nomíti (correr atrás de vaga-lume); Itúkoti Pêno (brincar de casinha); Kipóheôti (Lavar roupa no rio); Veyoti Yúku (Pegar lenha); Yoko (e) Yonoti Kavâne (Ir a roça).

7.0 Estado da arte

7.1 Gramática Terena

A gramática da língua Terena ainda é um elemento que precisa ser estudado, pois existem várias lacunas neste campo que precisam ser estudados ou aprofundados. Existem alguns estudos de diferentes autores referentes ao estudo da língua Terena.

Denise Silva realizou estudo voltado à sua dissertação de mestrado com pesquisa de campo feita na Terra Indígena Cachoeirinha, município de Miranda – MS. Teve como objetivo uma descrição do sistema fonológico da língua Terena e levou em conta a relação entre a fonética e a fonologia, embora ainda restem questões a serem resolvidas, em face da complexidade da língua, o que exige um estudo mais aprofundado, em especial sobre o acento. A partir da oposição entre pares mínimos atesta a ocorrência de fonemas e seus respectivos alofones, tendo a variedade Terena por ela descrita, segundo tal descrição, 13 fonemas consonantais e 10 fonemas vocálicos. A autora também destaca a estrutura silábica da língua Terena revendo o padrão proposto por Butler (1984) que nos mostra o padrão da língua sendo (C)V(V). Em sua análise os segmentos ambivalentes [j] e [w] foram considerados segmentos consonantais, Denise Silva propõem o seguinte molde silábico para a língua: (C)V(C). A autora também apresenta a ocorrência do acento em palavras simples e compostas, o contraste na posição do acento e ainda o contraste entre acento e alongamento. Sua descrição leva a afirmar que, ao contrário do que foi proposto por outros pesquisadores, a língua Terena é acentual, uma vez que, por meio de testes com pares mínimos, foi possível comprovar que as vogais breves e longas são fonemas. Assim, é refutada a hipótese anterior de que as vogais longas carregavam o tom e seriam alofones das breves. Explicita ainda que em relação ao acento, propunha apenas mostrar a sua ocorrência, sendo necessária uma análise mais aprofundada, baseada em outras teorias fonológicas ou mesmo na fonética acústica. Em sua descrição, Denise revisa trabalhos anteriores e propõe alguns pontos diferentes: considera o segmento [w] como fonema consonantal; considera as vogais longas [i_], [ɨ_], [a_], [ɔ_] e [u_]; escolhe como fonema as vogais meio abertas [ɛ] e [o] ao invés das meio fechadas [e] e [o] postuladas nas análises anteriores; discutiu a ocorrência da harmonia vocálica, não encontrada em trabalhos anteriores; postula o padrão silábico (C)V(C) e apresenta evidências de que a língua é acentual.

Cosme Romero Martins realizou estudo voltado à dissertação de mestrado, com pesquisa de campo feita na Terra Indígena Cachoeirinha município de Miranda Mato Grosso do Sul. Em sua análise, Martins (2009,p.50ss) observa que o padrão

silábico da língua Terena, esquematicamente é (C) V (V), isto é, admite quatro tipos de sílabas: V, VV, CV, e CVV.

Gardenia Nascimento, em seu estudo de dissertação de mestrado (Belo Horizonte: FALE-UFMG, 2012) fez sua pesquisa com estudantes Terena em Belo Horizonte (2007 e 2011) e em trabalho de campo nas aldeias de Moreira e Cachoeirinha, ambas no município de Miranda, Mato Grosso do Sul nos anos de 2008 e 2009. A análise fonêmica de Nascimento não diverge, em nada, da análise de Denise Silva (2009) para as consoantes, mas a respeito das vogais, a análise de Nascimento diverge daquela de Silva pelo fato de não reconhecer estatuto fonológico para vogais longas. A análise de Nascimento conclui que a língua Terena conta com 13 fonemas consonantais e 5 fonemas vocálicos. O padrão silábico observado foi CVV. Também foi estudada a hipótese de que a língua Terena possui características de língua de argumento pronominal ou não. A conclusão de Nascimento é a de que há sim evidências para afirmar que o Terena apresenta propriedades muito similares a de línguas de argumento pronominal. A principal sustentação a favor desta análise advém do fato de que a codificação dos argumentos de primeira e segunda pessoa se opõe radicalmente ao sistema de codificação dos argumentos de terceira pessoa. Em suma, a análise mostrou que argumentos de primeira e segunda pessoa podem vir codificados apenas por meio de afixos pronominais, oposto ao que ocorre com os argumentos de terceira pessoa.

7.2 Veyékou emó'u Têrenoe

Na aldeia Água Azul teve a criação no ano de 2006 o jornal Voz Terena, que na língua Terena é intitulada Veyékou emó'u Têrenoe com o intuito de levar a conhecimento de pessoas indígenas quanto não indígena um pouco sobre a cultura terena das aldeias da Terra Buriti, cada qual com suas regras, práticas de agricultura e principalmente fortalecer a cultura indígena Terena haja vista que o jornal é bilíngue escrito na língua Terena e traduzida para a língua portuguesa. Atualmente o jornal não é mais impresso, mas continua sendo elaborado de forma online, mesmo que de forma autônoma por Célio da Silva Reginaldo, morador da aldeia Água Azul.

Lançado em abril de 2006, o jornal Voz Terena é bilíngue (em português e na língua Terena) e produzido pelos índios Terena da Área indígena Buriti, formada por nove aldeias: Buriti, Córrego do Meio, Água Azul, Lagoinha, Barreirinho, Oliveira Recanto, Olho D'Água e Tereré. Faz parte do projeto de pesquisa e extensão da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. É interessante saber como são as regras das aldeias os projetos que estão sendo desenvolvidos em parceria com os índios e a história desta área que começou a ser escrita em 1939. O Mato Grosso do Sul tem a maior população de índios Terena do país com aproximadamente 16 mil pessoas distribuídas nos municípios de Aquidauana, Dourados, Anastácio, Dois Irmãos do Buriti, Nioaque, Sidrolândia, Miranda e Rochedo. É estranho ver o idioma Terena lado-a-lado com o português, que ganha um tom imperialista perto da língua dos índios. Faz a gente lembrar (e refletir) que eles já estavam aqui quando a turma do Cabral aportou por estas bandas e nos transformou em luso-brasileiros. (<http://www.overmundo.com.br/guia/veyekou-emou-tereno-ou-jornal-voz-terena>).

O jornal Vékou emó'u Tênoe teve um impacto considerável e positivo na aldeia Água Azul e na Terra Buriti em sim, principalmente por ser o primeiro meio de comunicação de informação impressa na região, e abordou temas onde muitas foram informadas de situações muito relevantes, como a questão fundiária.

8.0 RELATÓRIO DE CAMPO

No dia 2 de abril de 2017 apliquei a atividade do Disco Terena com os alunos do 1º 2º e 3º ano do ensino médio da Escola Estadual Indígena Cacique Ndeti Reginaldo no período noturno, horário em que funciona o ensino médio. Primeiramente dividi os alunos em grupos de quatro jogadores cada jogo do Disco Terena. Depois expliquei que o jogo seria por rodada. Cada jogador que for ganhando irão se enfrentar em grupo de quatro jogadores, todos ganhadores da primeira rodada. Nesse pressuposto somente um jogador será o campeão da sala. Depois de conhecido o campeão de cada

sala, do primeiro, do segundo e do terceiro ano, eles enfrentariam na final, cada um representando a sua sala, tendo animação das torcidas, no caso, os seus colegas. Assim feito, se obteve o grande campeão: um aluno da sala do 3º ano. O jogo do Bingo Terena foi aplicado no dia 8 de junho deste decorrente ano onde foram distribuídas as cartelas para cada um dos alunos. Para eles jogarem o Bingo não foi permitido aos alunos olharem o caderno, haja vista que o conteúdo do Bingo Terena foi exposto e trabalhado desde o início do 2º bimestre. Diferentemente do Disco Terena o Bingo Terena foi aplicado na quadra d escola com a participação de todas as salas, inclusive para alunos da EJA, que também tem aula à noite. A direção da escola proporcionou alguns prêmios simbólicos para os alunos que foram ganhando no decorrer do jogo.

8.1 ANÁLISE DA APLICAÇÃO DOS JOGOS

Durante o tempo em que foram trabalhados estes jogos didáticos na sala de aula no ensino médio da aldeia Água Azul, se mostrou eficaz em um amplo sentido, principalmente na aceitação deste tipo metodológico. O ensino da língua através de jogos didáticos específicos para a disciplina de língua Terena ampliará o horizonte dos alunos. É uma metodologia ainda nunca feita em sala de aula nesta unidade escolar, na medida em que os materiais pedagógicos têm que ser elaborados, preparados para os alunos. Quando apliquei o Disco Terena na sala do primeiro ano, depois de todo o processo de exposição do conteúdo, observei que praticamente todos tiveram um desenvolvimento significativo do conteúdo exposto a eles. Isso mostra que a aplicação de jogo como metodologia se tornou eficaz para o aprendizado do aluno, observando e pautando uma visão de educação escolar indígena diferenciada. Dos 17 alunos desta sala, 15 tiveram um aprendizado significativo dialogando a maioria das palavras do Disco Terena, os dois alunos que quase não conseguiram desenvolver a aprendizagem são alunos que não vieram em algumas das aulas em que apliquei o jogo. Na sala do segundo e terceiro ano não foi diferente, grande parte dos alunos conseguiram assimilar o conteúdo proposto através do jogo Disco Terena. Apenas alguns, uma parcela bem minoritária, não conseguiu assimilar o conteúdo proposto.

Assim como no jogo Disco Terena, os alunos estudaram o jogo Bingo Terena de maneira prévia já explicada a cima, depois cada sala jogou o Bingo Terena

9 CONCLUSÃO

Depois da análise comparativa dos jogos Disco Terena e Bingo Terena que foram aplicados nas salas do 1º, 2º e 3º ano do ensino médio regular da Escola Estadual Indígena Cacique Ndeti Reginaldo, pré e pós-jogo, como metodologia de ensino e aprendizagem, foi possível verificar a contribuição dos jogos no ensino de língua Terena. Os resultados obtidos, aliados às observações do comportamento dos alunos, possibilitaram a constatação da importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de uma língua que praticamente não é transmitida oralmente no cotidiano dos alunos. Facilitando também ao educador a função de transmitir o conteúdo estudado, onde os resultados reforçam o papel das atividades inovadoras no processo de ensino e aprendizagem, fugindo das metodologias tradicionais. Os jogos deveriam estar inclusos na prática pedagógica dos docentes, pois é uma importante ferramenta de ensino, como foi verificado.

Os conteúdos trabalhados são assimilados de forma mais consistente quando os alunos se interessam pelo assunto, assim, a prática dos jogos Disco Terena e Bingo Terena é mais interessante e prazerosa para o aprendiz, pois da resignificação para os conteúdos abordados durante o processo ensino aprendizagem especificando e exemplificando uma educação escolar indígena consistente e de qualidade, onde acontece a integração dos alunos dando oportunidade para todos participarem ativamente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. (2000). PCN Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais - Bases Legais. Brasília: Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Média e Tecnológica (Semtec).

CUNHA, N. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

FIALHO, N, N. Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino. 2008. www.moodle.ufba.br/file.php/8823/moddata/.../jogos_didaticos.pdf, acesso em: 16/05/2012.

GRANDO, R.C. (2001). O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática. Retirado em: 27/07/2016 de worldwideweb:http://www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc.

KISHIMOTO, Tisuko M. (org) Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO. Acessado em 25/11/2018 <https://www.jusbrasil.com.br/topicos/11684035/artigo-78-da-lei-n-9394-de-20-de-dezembro-de-1996>

MIRANDA, S. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. 1ª edição. Campinas: Papirus, 2001, 110p.

MUKHINA, Valéria. Psicologia na Idade Pré-Escolar. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

RESOLUÇÃO CNE/CEB 5/2012. Diário Oficial da União, Brasília, 25 de junho de 2012, Seção 1, p. 7.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. Atividades Lúdicas na Educação da Criança. São Paulo: Atica, 1986.

SILVA, Denise. Descrição fonológica da língua Terena. UFMS/CPTL,2009 (Dissertação).


SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós Graduação em Ciências da Computação, 1998.

SOBRINHO, Maria de Lourdes Elias. Alfabetização na língua terena: uma construção de sentido e significado da identidade Terena da aldeia Cachoeirinha/ Miranda/MS. UCDB, 2010. p.21.


ANEXO 1 – AUTORIZAÇÃO DO CACIQUE PARA PESQUISAR NA COMUNIDADE E NA ESCOLA


37

ANEXO 1 – AUTORIZAÇÃO DO CACIQUE PARA PESQUISAR NA COMUNIDADE E NA ESCOLA



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM LINGUÍSTICA





-UEMS-
Universidade Estadual
de Mato Grosso do Sul

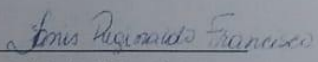
TERMO DE ANUÊNCIA

Eu, JANIS REGINALDO FRANCISCO, Cacique da aldeia Água Azul, declaro para os devidos fins que autorizo Rafael Antonio Pinto a coletar, nesta comunidade, informações para realizar a monografia intitulada “PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE LÍNGUA TERENA”, sob a orientação da Profª Dra Denise Silva, como fechamento da Pós-Graduação em Língua e Cultura Terena, realizada na UEMS (Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul).

Permito que os dados sejam coletados por meio de questionários. Estou ciente de que, ao término da pesquisa, poderão ser divulgadas, porém, sem que nomes de pessoas sejam mencionados e apareçam associados à pesquisa.

Estou ciente de que não haverá riscos morais para a saúde, resultantes da participação nessa pesquisa. Estou ciente de que há liberdade para recusar a dar respostas a determinadas questões durante as entrevistas, bem como para retirar meu consentimento e terminar minha participação a qualquer tempo, sem penalidades, principalmente, sem prejuízos de qualquer natureza.

Dois Irmãos do Buriti-MS, 31 de Novembro, de 2018.



Janis Reginaldo Francisco

**ANEXO 2 – FOTOS DE ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL
NDETI REGINALDO – JOGO DO DISCO E DO BINGO TERENA**





**ANEXO 3 – FOTOS DE ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO – ESCOLA ESTADUAL
INDÍGENA NDETI REGINALDO – JOGO DO DISCO E DO BINGO TERENA**



ANEXO 4 IMAGEM DO DISCO TERENA

