

# CRIAR E TRANSGREDIR: A UTILIZAÇÃO DO CANVA NA PRODUÇÃO DE JOGOS PARA UMA PEDAGOGIA DECOLONIAL

Viviane Aline Marcolino de Lima<sup>1</sup>  
Adriane Cenci<sup>2</sup>

## Resumo

O trabalho tem como objetivo apresentar jogos educativos, produzidos com o Canva, que buscaram trazer discussões invisibilizadas pela educação hegemônica, tais como o papel dos indígenas e das mulheres na ciência e desenvolvimento tecnológico. A proposta foi desenvolvida no contexto da atuação do Programa Residência Pedagógica, núcleo Pedagogia, junto a crianças de 9-10 anos de uma escola pública de Natal, com trabalho realizado em oficinas remotas síncronas. Procura-se demonstrar a possibilidade de criar, com um software simples, propostas de um currículo descolonizado e aulas instigantes que promovem engajamento e pensamento crítico dos estudantes.

**Palavras Chave:** Educação antirracista, Pedagogia decolonial, Residência Pedagógica, jogos educativos digitais.

## INTRODUÇÃO

O trabalho tem como objetivo apresentar jogos educativos, produzidos com o Canva, que buscaram trazer discussões invisibilizadas pela educação hegemônica, tais como o papel dos indígenas e das mulheres na ciência e desenvolvimento tecnológico. Serão apresentados três jogos: “Remédio de índio”, “Plantando tradições” e “Feitiço Misterioso”

Os jogos foram desenvolvidos para o trabalho com estudantes de uma escola pública no contexto das ações do Programa Residência Pedagógica, Núcleo Pedagogia/Natal. Eles fizeram parte das aulas desenvolvidas de modo remoto no segundo semestre de 2021.

Os jogos são colocados como metodologia transgressora (BELL HOOKS, 2013) a fim de possibilitar processos formativos que aguçam o pensamento crítico, apontam para a superação da lógica colonial e desvinculam a educação

---

<sup>1</sup>Graduanda de Pedagogia | UFRN | viviane.lima.086@ufrn.edu.br

<sup>2</sup>Professora Orientadora do Núcleo de Pedagogia da Residência Pedagógica. Centro de Educação | UFRN | adricenci@gmail.com

dos modos de opressão por ela produzidos. Desse modo, a proposta é pensada na perspectiva da pedagogia decolonial:

Se o pensamento decolonial denota práticas epistêmicas de reconhecimento e transgressão da colonialidade, que se produzem na América Latina e outras regiões colonizadas como resposta à situação de dominação, podemos dizer que a pedagogia decolonial refere-se às teorias-práticas de formação humana que capacitam os grupos subalternos para a luta contra a lógica opressiva da modernidade/colonialidade, tendo como horizonte a formação de um ser humano e de uma sociedade livres, amorosos, justos e solidários. (MOTA NETO, 2016, p. 318).

Neste sentido, foram pensados materiais didáticos que trazem o protagonismo de sujeitos subalternizados, sendo eles: indígenas e mulheres. É imperativo sinalizar que há grande dificuldade de encontrar materiais adequados que abordem tais temas de forma não estereotipada, livre de racismo e de preconceitos, pois ainda reproduzimos a educação colonizadora e eurocêntrica. Cientes desta realidade e, mesmo sem conhecimento específico de programação, as autoras se colocam no desafio de criar jogos online de modo a instituir uma prática decolonial que interesse as/os estudantes. No desenvolvimento dos jogos foi utilizado o Canva que não foi criado com esse objetivo, mas possui elementos que tornam possível a criação dos jogos personalizados.

Luana Tolentino, em seu livro “Outra educação é possível: Feminismo, antirracismo e inclusão em sala de aula”, inspira a prática e os caminhos para chegar à construção dos jogos, abre caminhos para a reflexão sobre outros modos de educar, a outra educação que cabe ao profissional da educação ciente de sua responsabilidade social (TOLENTINO, 2018). Arroyo (2014) chama esses distintos modos de educar de “outras pedagogias”, pedagogias edificadas por “outros” sujeitos; assim, podem separar-se da colonizadora, e que surgem com o intuito de transgredir.

Nesse sentido, destaca-se a importância das tecnologias na sala de aula e do conhecimento do docente sobre ela para poder encontrar formas de produzir materiais adequados, que auxiliem na apreensão de conhecimentos científicos críticos.

## METODOLOGIA

A criação e desenvolvimento dos jogos aconteceu no contexto de trabalho de residentes do curso de Pedagogia da UFRN, campus Natal, com uma turma de crianças entre 9 e 10 anos de idade numa escola pública que orienta sua organização a partir de oficinas e que agrupa as crianças por nível de aprendizagem - numa organização tradicional, seriam crianças de 4º e 5º Ano do Ensino Fundamental.

A proposta foi desenvolvida de modo remoto síncrono. Os residentes atuando a distância, sendo que parte da turma estava na escola com a professora e outra parte estava em ensino remoto. Tal formato foi definido a partir da organização da Escola que estava funcionando de modo híbrido, com 2 grupos que se alternavam entre o contexto presencial e remoto, devido aos cuidados necessários ao enfrentamento da pandemia da covid-19.

Os jogos aconteceram nas Oficinas Ead que tinham como temática "Tecnologias". Eles fazem parte dos planejamentos desenvolvidos para encontros semanais de 1 hora. Neste trabalho destacamos apenas os jogos, mas ressaltamos que eles estão relacionados aos conteúdos planejados para cada oficina.

Para a criação dos softwares educativos que serão descritos, foi utilizada a ferramenta Canva. Ele é de fácil manipulação, bastando apenas navegar entre as opções e menus, sem a exigência de conhecimento de programação, que é necessária para o desenvolvimento de outras formas de jogo. Em seu próprio site, ele é definido como “uma ferramenta online que tem a missão de garantir que qualquer pessoa no mundo possa criar qualquer design para publicar em qualquer lugar”. Os jogos foram criados utilizando hiperlinks e construções com templates personalizados.

A utilização dos hiperlinks aliados ao design criativo chama a atenção dos alunos e dá a ideia de jogo pois, ao clicar nos elementos, eles são direcionados a uma página preparada previamente. Destacamos também, como ponto

importante, a inserção de Gifs, vídeos, fotos, adesivos animados e personagens personalizados, através do app Bitmoji.

Os jogos foram apresentados na tela da plataforma e jogados coletivamente pela turma, a professora e os residentes foram mediando o processo.

## **SOFTWARES EDUCACIONAIS DESENVOLVIDOS COM O CANVA**

Os softwares podem ser benéficos ao serem utilizados em ambiente educacional, possibilitando que as/os alunos possam criar situações, interagir, ser estimulados a pesquisar e internalizar melhor o conteúdo, auxiliando em um processo de aprendizagem com mais engajamento. Esse é um dos objetivos pelos quais as autoras fazem a escolha de produzir e levar os jogos para a sala. A seguir descrevemos os três jogos desenvolvidos.

O jogo "Remédio de índio" inicia com a problematização do seu título fazendo a reflexão sobre a expressão "programa de índio" que é, popularmente, citada ao se referir a algo chato, a um evento que não deu certo. O termo é preconceituoso e liga a cultura indígena ao estereótipo e lugar subalternizado.

Este jogo tem como objetivos evidenciar a influência e importância dos saberes indígenas na produção de medicamentos que hoje encontramos em farmácias, e a relação da medicina científica com o conhecimento indígena e ancestral. Ele vem contar a história de viajantes de uma navegação que ataca próximo a uma ilha habitada por indígenas, os originários descobrem que ali existe uma pessoa doente e tentam ajudar o homem. No jogo, o aluno precisa ajudar o indígena, recebendo a missão de encontrar as plantas que podem salvar o homem doente. Assim, ao encontrar os elementos de origem natural, a/o educando clica nele e abre-se um livro com a foto da planta/casca, suas características, seu princípio ativo, seu uso na aldeia e seu uso na farmácia. São citadas por exemplo, a Chinchona (cloroquina), medicamento que ficou conhecido na pandemia da covid-19, mas que não trata covid e sim doenças como malária, e a casca do salgueiro (ácido acetilsalicílico), também conhecido

como Aspirina ou simplesmente AAS, medicamento eficaz para dores e inflamações.

O jogo “Plantando Tradições”, por sua vez, traz a história de uma comunidade indígena do Rio Grande do Norte que precisa escolher o alimento certo para plantar até o tempo do Festival da Prosperidade, festa ocorre em agradecimento pela boa colheita e boa saúde de todos os membros da comunidade. Na história é narrado que a festa é muito alegre e o principal é a hora do jantar, sendo que os preparativos começam muito antes da festa, começando pelos alimentos. O festival irá acontecer dentro de 9 meses e as/os estudantes precisam ajudar a comunidade a escolher qual será o ingrediente principal que irá ser cultivado, levando em conta o tempo de espera e a colheita. São apresentados alimentos, suas características e tempo de colheita. Após a escolha do alimento regional a ser plantado o aluno precisa indicar as ferramentas tecnológicas que são usadas em cada processo. Após isso, eles colhem, e o jogo finaliza com a festa e um banquete daquele alimento.

Esse jogo é a culminância da aula que discutimos como povos originários desenvolveram um processo de escolha de áreas para o plantio e criaram métodos tanto de plantio como de colheita, ainda hoje utilizados por pequenos agricultores, bem como desenvolveram conhecimentos de diversas áreas que são muito úteis para os pesquisadores da atualidade.

O jogo “Feitiço Misterioso” aborda quem eram as bruxas e esteve inserido na aula sobre as cientistas mulheres. Esse jogo também se organiza a partir de uma história e os estudantes eram convidados a descobrir o mistério envolvido nela, a partir do seguinte: “Em uma pequena vila do interior, na manhã da última sexta-feira (dia 13), uma mulher foi avistada na floresta fazendo algo suspeito, no dia seguinte o sol ficou completamente coberto pela escuridão. Algumas testemunhas afirmam que foi uma das acusadas aqui presentes. O ato de escurecer o sol é bruxaria e a pena é a expulsão da cidade. Como moradores da vila é nosso dever apurar os fatos e provar se uma das acusadas é culpada ou não, através de uma investigação pública”.

Nesse jogo, as/os estudantes são convidados a participar do julgamento das duas mulheres, ao tomar conhecimento das acusações eles são

direcionados a visitar a casa das “bruxas”, investigando objetos presentes no ambiente para levá-los a descobrir se há uma culpada. Foram inseridos vários elementos nos cenários para que os alunos possam clicar e ver suas respectivas descrições e usos, assim são instigados a pensar algumas possibilidades para decidir se as mulheres podem ser consideradas culpadas do crime de bruxaria. No jogo descubrem que não se trata de bruxaria, mas sim de ciência.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os alunos se mostraram muito animados com esse tipo de aprendizagem, sobretudo quando os jogos trazem situações desencadeadoras para refletirem. Observamos que a participação na aula remota, que por vezes é difícil, se torna envolvente quando são utilizados os jogos. Desse modo, os jogos produzidos proporcionam situações de aprendizagem importantes.

Consideramos que os jogos, pela simplicidade da ferramenta Canva, podem ser construídos por outros educadores e podem inspirá-los a também aderir uma prática libertadora e transgressora.

## REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel G. **Outros sujeitos, outras pedagogias**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo Martins Fontes, 2013.

MOTA NETO, João Colares da. **Por uma pedagogia decolonial na América Latina: reflexões em torno do pensamento de Paulo Freire e Orlando Fals Borda**. Curitiba: Editora CRV, 2016.

TOLENTINO, Luana. **Outra educação é possível. Belo Horizonte: Mazza Edições**, 2018.