

DIA DO ÍNDIO

Semec promoveu 2º Encontro Saberes da Cultura Indígena

>> Paulo César Desidério
Redação DS

A Secretaria Municipal de Educação e Cultura (Semec) realizou nesta quarta-feira, 19, a segunda edição do Encontro étnico-racial Saberes da Cultura Indígena. O evento ocorreu nas dependências do Centro de Formação e Atualização Profissional (Cefapro).

“Esse é o nosso segundo encontro étnico-racial saberes indígenas dentro do currículo. No ano passado nós começamos, foi um evento que deu muita oportunidade para crianças e adolescentes conhecerem um pouco

dessa cultura e saberem por que nós comemoramos o dia do Índio, não só o dia 19, mas quais são as contribuições do povo indígena hoje, quais são os seus avanços, o seu crescimento e a luta desse povo”, explicou a coordenadora da Educação Indígena da Semec, Eude Camargo que complementou ainda que a atividade foi aberta à comunidade, inclusive com participação dos próprios índios.

“Estivemos desde a manhã com todos os índios da Aldeia Formoso, com professores, coordenadores, alunos, pais e mães da comunidade em geral e eles estão tendo a oportunidade de conhe-

cer um pouco sobre a cultura indígena, principalmente sobre a cultura indígena Paresi”, explica.

Conforme Eude, o encontro contou com participação ativa das escolas municipais.

“Como nós estamos trabalhando currículo e a diversidade cultural faz parte do currículo, as nossas escolas também durante os meses de março e abril, desenvolveram pesquisas e estudos sobre a questão indígena e hoje eles estão fazendo a mostra desses trabalhos. Trabalhos escritos, trabalhos apresentados como teatro e as mostras foram as produções das escolas. Então, fazemos essas trocas de experiências”, concluiu.



Evento reuniu alunos e comunidade escolar no auditório do Cefapro

11º LIVRO



Livro trata dos animais e versa sobre a cadeia alimentar

Marta Cocco lança ‘Sabichões’

>> Paulo César Desidério
Redação DS

A poeta Marta Cocco lançou na última terça, 19, na Biblioteca do Centro Cultural o livro ‘Sabichões’, sua 11ª obra, sendo a terceira voltada para o público infantil. A escritora falou sobre a experiência de escrever para os pequenos.

“É uma experiência muito boa porque escrever para crianças é mais leve, a gente se preocupa em fazer uma coisa divertida, de acordo com o universo infantil, com essa fase da criança em que ela está descobrindo tudo”, afirma a imortal da Academia Mato-gros-

sense de Letras ao destacar que os problemas e preocupações da vida adulta ficam de fora nessas obras.

O livro traz 14 haicais, poemas compostos de três versos curtos originário no Japão. Cada um fala da rotina de um animal em específico.

“Nesse livro, os 14 poemas, que são os 14 animais, estão agindo desde a manhãzinha até à noite, então, a passagem do tempo está embutida nessa ideia. Os eventos da natureza são o que eles fazem, eles brincam, eles trabalham, a formiga trabalha para construir as coisas, abelha para fazer mel e assim por diante”, pontua Marta.

JOGO

‘Pirata do Pantanal’ é lançado e desperta interesse por games



“Não tem como jogar e não aprender muito sobre o pantanal”, afirmou Robson Rocha

>> Paulo César Desidério
Redação DS

O outro lançamento da noite foi o game ‘O Pirata do Pantanal’, produzido em Tangará da Serra e inspirado no livro homônimo lançado em 2014. Para o idealizador, Robson Rocha, as crianças além de se divertirem com o jogo, aprenderão bastante.

“Os jogos eletrônicos são um sucesso para quem nasceu nessa época digital, o jovem de hoje gosta de jogar. O que nós fizemos foi aproveitar a linguagem do game e a tecnologia do jogo ele-

trônico para construir um jogo que se passa no cenário de Mato Grosso que é o pantanal e é como se uma pessoa fizesse uma viagem ao jogar”, disse.

O ilustrador Hudson Freire conta que o primeiro protótipo foi rejeitado pela produção por acreditarem que havia o que melhorar. Para ele, a autoanálise foi fundamental para a conclusão do projeto.

“Decidimos passar por uma fase de estudos, pesquisas, referências, assistimos documentários que falavam do pantanal para conhecermos bem os animais, as plantas, saber peculiaridades do bioma

e para deixar mais fidedigno e de forma mais educativa o trabalho para despertar o interesse pelo pantanal”, salientou, ao exaltar a riqueza natural do ecossistema.

O desenvolvedor do jogo, Lucas Rocha, conta que este foi o seu primeiro trabalho no ramo. Para ele, o jogo exige empenho de seu jogador.

“Eu nunca tinha mexido com isso, então gastei um certo tempo para aprender, deu tudo certo, mas foi trabalhoso. É um jogo possível, claro que tem a sua dificuldade. A pessoa tem que ser persistente, mas é um pouco difícil”, relata.

Por fim, Robson Rocha adiantou duas novidades: um novo game baseado no livro ‘O Lápis Mágico’ e um curso de desenvolvimento.

“O curso está dividido em três módulos. Um é para ensinar como fazer a utilização pedagógica do game, o segundo é como fazer ilustração e serve até para quem não sabe desenhar, e o outro é a parte de programação. O pré-requisito é só querer fazer”, aponta o escritor ao destacar que uma escola de Tangará da Serra e outra de Barra do Bugres já entraram em contato com a Editora Ideias para a aplicação do curso.