

POVOS INDÍGENAS: EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO REGIONAL POR MEIO DA CULTURA DOS JOGOS

INDIGENOUS PEOPLES: EDUCATION FOR REGIONAL DEVELOPMENT THROUGH GAMES CULTURE

Vandreza Amante Gabriel¹

Everaldo da Silva²

RESUMO

O jogo com a temática indígena foi desenvolvido como trabalho final da especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação e Metodologias ativas na UNIFEBE. A atividade foi realizada no Museu Casa de Brusque com turmas do terceiro ano de escolas públicas municipais. Apresentamos no trabalho o processo de construção do material didático desenvolvido para a aplicação do jogo em um espaço não formal de educação. Com o aporte do referencial teórico, a metodologia ativa é uma prática inovadora para o desenvolvimento regional por meio da cultura. O acesso à informação ancorado na ciência qualifica a aprendizagem significativa com a ludicidade do jogo. A experiência adquirida com os resultados, evidencia a possibilidade do diálogo intercultural com o respeito à diversidade pelo exercício da cidadania. Como considerações finais, propomos a partilha do material didático para a criação de novas experiências para educadores, educandos e agentes da cultura.

Palavras-chave: povos indígenas; jogos; metodologias ativas; educação.

¹Jornalista, pós-doutora em História (UFSC), com doutorado em Desenvolvimento Regional (PPGDR/FURB) e estudante do Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina, com recursos do Fundo de Apoio à Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior – UNIEDU/ FUMDES na especialização Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação e Metodologias Ativas no Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE. Museu Casa de Brusque. Brusque. Santa Catarina. Brasil. E-mail: vamantegabriel@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7103-7308>.

²Cientista Social (FURB). Graduado em Processos Gerenciais (METODISTA). Especialista em Gestão de Pessoas e Recursos Humanos. Especialista em Gestão Escolar. Mestre em Desenvolvimento Regional (FURB). Doutor em Sociologia Política. (UFSC). E-mail: prof.evesilva@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9716-8421>.

ABSTRACT

A game with an indigenous theme was developed as a final work for the specialization in Digital Technologies Applied to Education and Active Methodologies at UNIFEBE. The activity was carried out at the Casa de Brusque Museum with third-year classes from municipal public schools. In this work, we present the process of constructing the teaching material developed for the application of the game in a non-formal educational space. With the support of the theoretical framework, the active methodology is an innovative practice for regional development through culture. Access to information anchored in science qualifies meaningful learning with the playfulness of the game. The experience gained from the results highlights the possibility of intercultural dialogue with respect for diversity through the exercise of citizenship. As final considerations, we propose the sharing of teaching material to create new experiences for educators, students and agents of culture.

Keywords: indian people; games; active methodologies; education.

Resumo Expandido recebido em: 17/01/2024

Resumo Expandido aprovado em: 13/03/2025

Resumo Expandido publicado em: 19/03/2025

Doi: <https://doi.org/10.24302/redes.v2ianais.5162>

1 INTRODUÇÃO

Para promover a educação e a ciência, o presente trabalho apresenta conhecimentos relacionados aos povos indígenas que vivem no Brasil contemporâneo. A atividade de jogo como metodologia ativa para promover a cultura e o desenvolvimento regional, busca preencher espaços de desinformação histórica sobre os povos indígenas em Santa Catarina. Após séculos de contato com a população imigrante, esses povos procuram valorizar sua cultura milenar pela tradição e seus entrecruzamentos cotidianos nas vivências comunitárias. Cabe aos educadores, pesquisadores, agentes culturais e toda a sociedade promover o diálogo intercultural por meio de parcerias com os povos originários.

A atividade do jogo foi realizada por meio do embasamento teórico obtido com a pesquisa para a exposição temporária do Museu Casa de Brusque, intitulada “Os Povos Indígenas e a Colonização Europeia no Vale do Itajaí-Mirim (SC): Histórias de

Contato”³, realizada entre os anos de 2022 e 2023. O jogo foi realizado no Museu Casa de Brusque, localizado na avenida Otto Renaux, nº 285, bairro São Luiz, Brusque (SC), com estudantes do terceiro ano de escolas públicas municipais, EEF Carlos Moritz e EEF Georgina de Carvalho Ramos da Luz, nos dias 07 e 08 de agosto de 2023, período matutino, com duração de 40 minutos cada. A atividade educativa com jogos foi replicada durante a 17ª Primavera de Museus, nos dias 18 e 19 de setembro de 2023, com as turmas do terceiro ano da EEF Alexandre Merico e EEB João Hassmann, a convite da historiadora e coordenadora do Museu, Luciana Pasa Tomasi. Em cada dia de jogo, mini pontas de flechas impressas em madeira pelo Laboratório Orla da UNIFEBE com o apoio do 408 Lab, orientados pela Professora Leilane Marcos, foram doadas aos participantes. Nas primeiras experiências, serviram para orientar o início do jogo da memória distribuídos para as crianças levarem para a escola e para suas residências. Na 17ª Primavera de Museus, foram doadas em forma de chaveiro para todas as crianças e professores que acompanharam a atividade.

A cada semestre a Secretaria de Educação do Município de Brusque determina as turmas que irão visitar o Museu Casa de Brusque, parceria firmada entre as instituições para a educação patrimonial. A atividade foi planejada com o foco em estudantes das séries iniciais, terceiro ano, por integrar o calendário pré-estabelecido pelas equipes de gestão. A proposta esteve amparada pela monitoria realizada na visitação à exposição temporária “Os Povos Indígenas e a Colonização Europeia no Vale do Itajaí-Mirim (SC): Histórias de Contato”, o conteúdo e a linguagem adaptados ao público infantil, de forma lúdica, para compreensão da temática por parte dos estudantes.

O desenvolvimento da atividade esteve amparado pela experiência adquirida pela autora nos trabalhos desenvolvidos durante o mestrado, doutorado e pós-doutorado, nas experiências vividas como jornalista e agente cultural. A atividade do jogo aplicado à educação foi desenvolvido como trabalho final da especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação e Metodologias Ativas realizada no Centro Universitário de Brusque UNIFEBE, pelo Programa de Bolsas Universitárias de Santa

³ Acesse o material resultante da exposição pelo endereço [Os Povos Indígenas e a Colonização Europeia no Vale do Itajaí-Mirim \(SC\): Histórias de Contato - Museu Casa de Brusque](#)

Catarina, com recursos do Fundo de Apoio à Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior – UNIEDU/FUMDES. A orientação foi acompanhada pelo Professor Doutor Everaldo da Silva, com supervisão do coordenador do curso Professor Fernando Merízio.

O jogo teve como objetivo desenvolver habilidades e competências relacionadas à temática indígena no estado de Santa Catarina por meio das metodologias ativas. A inclusão de jogos nos espaços não formais de educação pode contribuir para a comunicação social na formação de cidadãos comprometidos com o exercício da cidadania.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

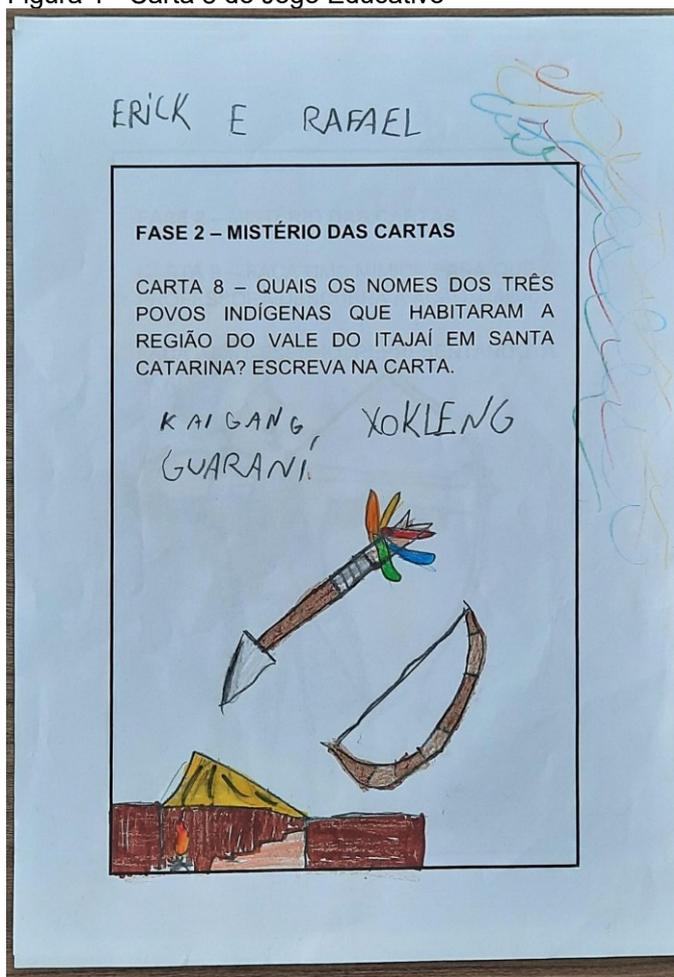
O jogo, utilizado como metodologia ativa para promover a educação, teve o objetivo de mediar, de forma lúdica, o conteúdo apresentado sobre a temática indígena. O processo de criação da atividade teve contribuição de diversas disciplinas do curso de especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação e Metodologias Ativas (UNIFEBE) e a ideia passou por diferentes etapas de desenvolvimento. A construção da atividade fez parte do percurso formativo da autora, das experiências adquiridas em estudos teóricos e práticas de campo, e na observação de uma lacuna histórica de desinformação sobre a temática indígena na região.

Para inserir a temática indígena em um jogo educativo, o conteúdo foi pesquisado e estudado para que os conhecimentos e informações da proposta pudessem ser adaptados à atividade. O universo infantil dos anos iniciais permite a utilização de ferramentas lúdicas, pois permeia a imaginação para compor o contexto da história, a partir de elementos pré-definidos pelas regras do jogo. Os pontos de referências estiveram amparados pela cultura e pela história, contadas dentro do Museu. Um aspecto importante abordado no jogo foi a diversidade cultural, mas outros temas podem ser abordados para considerar a representatividade, como gênero, as questões raciais e étnicas, dialogando com diferentes grupos sociais em temas transversais.

A metodologia aplicada esteve amparada nos processos de criação de jogos na educação que unem a realidade com processos lúdicos para promoverem a aprendizagem. Destaca-se que as diferentes estruturas de desenvolvimento de gamificações aplicadas à educação podem ser utilizadas nas mais diversas áreas do conhecimento (Merízio *et al.*, 2022; Zwierewicz, 2015; Amorim, 2013; Mcgonigal, 2012; Sica, 2011).

Para o início do jogo, uma pequena história sobre a temática indígena foi desenvolvida, o percurso do jogo foi orientado por cartas, a turma foi dividida em duas equipes que completaram o caminho juntas, as atividades propostas no jogo foram realizadas em cartas impressas em papel A4, coloridas ao final da dinâmica e nomeadas pela dupla. Foram utilizados materiais como lápis de maquiagem antialérgico na cor verde para o desenho dos símbolos dos clãs indígenas do Povo Kaingang, Kaimé (I traço) e Kairú (O círculo), que foram desenhados na mão das crianças, datashow para apresentar palavras-chave de apoio, recurso de áudio para apresentar o álbum indígena Guarani pelo spotify, Memória Viva Guarani, *Nhande Reko Arandu* (2004). No Museu Casa de Brusque foram realizadas palestra, exposição e mesa-redonda com representantes do Povo Lãklãnõ-Xokleng e Guarani, por este motivo a atividade lúdica do jogo foi direcionada à referências culturais do Povo Kaingang, para representar os três maiores povos indígenas que vivem atualmente no estado de Santa Catarina.

Figura 1 - Carta 8 do Jogo Educativo



Fonte: Os autores

Para a construção do jogo da memória distribuído aos estudantes e educadores ao final da atividade lúdica proposta, foram utilizadas folhas com maior gramatura, com as figuras impressas, acompanhadas de uma carta com orientações, uma carta explicativa para os professores, pais e responsáveis sobre a aplicação da atividade, com QRcodes para conteúdos educativos desenvolvidos sobre a temática pelo Museu Casa de Brusque. Todo o material, junto com as minis pontas de flechas impressas em madeiras, foi colocado em sacos plásticos fechados com fita adesiva para que as crianças pudessem transportar o jogo em segurança. O objetivo foi a ampliação do diálogo sobre o tema trabalhado na atividade com outros colegas da escola e os responsáveis em suas residências para fixação do conteúdo, reforçando

as informações apresentadas com a possibilidade do envolvimento de diferentes gerações⁴.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O tema do jogo “Povo Indígenas” foi escolhido por se tratar de um assunto pouco explorado, com um grande potencial para gerar novos conteúdos e produtos educativos, para apoiar o desenvolvimento de habilidades e competências por parte dos estudantes e professores. Observamos que a promoção do desenvolvimento regional pela cultura pode ser impulsionado por meio do diálogo intercultural nas práticas educativas lúdicas, aliadas à prática e à teoria científica, popularizando o acesso à informação de qualidade, priorizando o respeito entre as diferentes culturas.

A experiência de pesquisa para a exposição temporária do Museu Casa de Brusque, intitulada “Os Povos Indígenas e a Colonização Europeia no Vale do Itajaí-Mirim (SC): Histórias de Contato”, esteve amparada por documentos históricos, relatos, artigos científicos, bibliografia direcionada e peças do acervo resultaram em reflexões e sugestões para outras ações em prol da interculturalidade. Para Candau (2008, p. 54), “a perspectiva intercultural quer promover uma educação para o reconhecimento do outro, o diálogo entre os diferentes grupos socioculturais”.

A Constituição Federal de 1988, nos artigos 231 e 232, determinou algumas bases da política do Estado Brasileiro para os povos indígenas. Reconheceu o direito originário à terra de ocupação imemorial e a garantia à diferença linguística e cultural. O Estado vem implementando leis nacionais, políticas públicas e territoriais voltadas à Cultura, Educação e Saúde para garantir o acesso das populações indígenas aos direitos básicos com foco no desenvolvimento regional, fortalecendo os alicerces da democracia. Com a criação do Ministério dos Povos Indígenas, a agenda direcionada à diversidade cultural deve ser aprofundada na criação de novos caminhos de dignidade e de continuidade das tradições milenares dos diversos povos indígenas que habitam o território nacional. Para promover o diálogo intercultural e o respeito às culturas indígenas pela sociedade brasileira, o Governo Federal aprovou a Lei nº

⁴ Acesse material didático em forma de jogo: [Downloads - Museu Casa de Brusque](#).

11.645, de 10 março de 2008, que torna obrigatório o estudo da história e cultura indígena e afro-brasileira nas instituições de ensino fundamental e médio no país (Brasil, 2008).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta a temática para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais na área de História. Para o 3º ano, tem como unidade temática “as pessoas e os grupos que compõem a cidade e o município” (BNCC, 2018, p. 410), foco da atividade realizada, de acordo com competências específicas na qual a temática indígena pode ser abordada, como no item 4:

Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (Brasil, 2018, p. 402).

Em Santa Catarina os três povos indígenas com maior população são Xokleng, os Kaingang e os Guarani (Gabriel, 2020, Brighenti, 2012). A Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (Cepal, 2015) revelou que vivem na América Latina 45 milhões indígenas em 826 povos. A Fundação Nacional do Índio (FUNAI) identificou no território brasileiro 305 povos, que se comunicam em 274 línguas. O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), no Censo de 2022, revelou que vivem no Brasil 1.693.535 pessoas indígenas em áreas urbanas e rurais. O cenário apresenta a necessidade da formulação de políticas de desenvolvimento regional específicas.

As contradições reveladas na realidade podem apresentar caminhos de potenciais transformações estruturais em iniciativas em prol da educação para o desenvolvimento regional na projeção de um futuro possível. Segundo Theis (2015), a relação solidária entre os povos latino-americanos pode proporcionar ações interculturais, pois “o desafio que se apresenta aos povos latino-americanos – os índios, os negros africanos, os mestiços... – é o de inventar territórios alternativos, que contemplem relações solidárias entre os indivíduos” (Theis, 2015, p. 58). O desenvolvimento regional pode modificar estruturas por meio de complexas relações multifacetadas. Para Randolph (2016), é “extremamente pertinente e desafiante associar o conceito do desenvolvimento à ideia de um aumento de potencialidades futuras de uma sociedade” (Randolph, 2016, p. 43).

Compreendemos que a utilização de práticas inovadoras utilizando as metodologias ativas voltadas à educação para o desenvolvimento regional se torna ferramenta aliada na efetivação do planejamento de atuação. Observamos os limites em relação a delimitação da adaptação das mais diferentes temáticas direcionadas a cada público. O desafio da comunicação pode se tornar uma potencialidade no percurso formativo.

Como resultado, apresenta-se o compartilhamento do material didático para estudantes, professores e demais interessados na temática com foco na divulgação científica e no acesso à informação, promovendo o conhecimento transdisciplinar para o desenvolvimento regional por meio da cultura. Contribuir com os espaços formais e não formais de educação é uma oportunidade de exercer a cidadania pela democracia.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que as experiências vividas em espaços formais e não formais de educação podem revelar um caminho de transformação social, para além das instituições de ensino, pois se torna uma possibilidade na construção de caminhos para novas ações, projetos e políticas necessárias à sociedade. As metodologias ativas que utilizam jogos nos processos educativos fazem com que cada pessoa seja um agente de transformação, na tomada de decisão para promover e implementar a mudança. A ação pode construir os pilares que irão sustentar decisões de participação no processo de elucidação de questões e criação de soluções diante de cada fase do jogo e, por consequência, diante da vida cotidiana. As referências culturais individuais e coletivas são traduzidas de acordo com a realidade, experimentadas na conexão das vivências estabelecidas em grupo, traduzida na representação de cada jogo e que pode ser aplicada como uma prática inovadora na educação para o desenvolvimento regional.

A valorização do trabalho coletivo e da ação individual se torna parte do reconhecimento da participação de cada jogador ou jogadora perante os desafios encontrados em cada jornada, em cada aventura mágica. A proposta se direcionou para que as perspectivas e interpretações sejam acolhidas, respeitadas e analisadas

de acordo com cada fase do jogo, uma relação que pode ser comparada às dinâmicas sociais, enfrentamentos emocionais e as vivências ressignificadas a cada dia. Acreditamos que a Educação é a âncora do processo e os jogos são ferramentas que podem levar ao conhecimento.

REFERÊNCIAS

- AMORIM, Wellington Lima, SILVA Everaldo de. **Prática Interdisciplinar e o Ato Criativo**. Simpósio Internacional sobre Interdisciplinaridade no Ensino, na Pesquisa e na Extensão – Região Sul. UFSC, 2013. Disponível em: <https://docplayer.com.br/85869025-Pratica-interdisciplinar-e-o-ato-criativo.html>. Acesso em: 27 jul. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação à base**. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf. Acesso em 17 set. 2023.
- BRASIL. **Lei n. 11.645, de 10 março de 2008**. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 17 set. 2023.
- BRIGHENTI, Clovis Antonio. Povos Indígenas em Santa Catarina. In: NÖTZOLD, Ana Lúcia Vulfe; ROSA, Helena Alpini; BRINGMANN, Sandor Fernando (orgs.). **Etnohistória, história indígena e educação: contribuições ao debate**. Porto Alegre: Editora Pallotti, 2012.
- CANDAU, Vera Maria. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. **Revista Brasileira de Educação**, v. 13, n. 37, p. 45-56, jan./abr., 2008.
- COMISSÃO ECONÔMICA PARA A AMÉRICA LATINA E O CARIBE (CEPAL). **Os Povos Indígenas na América Latina: avanços na última década e desafios pendentes para a garantia de seus direitos**, 2015. Disponível em: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/37773/1/S1420764_pt.pdf. Acesso em: 28 set. 2023.
- GABRIEL, Vandrezza Amante. **Tradição e identidade no território: a alimentação da criança Mbyá-Guarani no tekoá vy'a – Major Gercino (SC)**. (Tese). Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional/ PPGDR. Universidade Regional de Blumenau/ FURB, 2014. Disponível em: https://bu.furb.br/docs/TE/2020/366916_1_1.pdf. Acesso em: 15 set. 2023.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MERÍZIO, Fernando Luís, BRANDALISE, Giselly C. Mondardo. GRIPA, Sidnei (orgs.). **Metodologias ativas e tecnologias educacionais**: guia prático para uma docência inovadora. Brusque: Ed: UNIFEBE, 2022.

MUSEU CASA DE BRUSQUE. **Os povos indígenas e a colonização europeia no Vale do Itajaí-Mirim (SC)**: histórias de contato. Exposição Temporária. Projeto “Preservação e difusão do acervo do Museu Casa de Brusque (PRONAC 223140)”, viabilizado pelo Ministério da Cultura, executado com o patrocínio das empresas Engepeças, Tinturaria Florisa, Havan, Irmãos Hort, Stock Archer, Supermercados Archer, WEG, ZEN S.A e ZM S.A. por meio da Lei de Incentivo à Cultura. Apoio da Viés Cultural Museologia e Patrimônio. Disponível em: <https://www.casadebrusque.com/galeria/os-povos-indigenas-e-a-colonizacao-europeia-no-vale-do-itajai-mirim-sc-historias-de-contato/5>. Acesso em 15 set. 2023.

SICA, Ligia Paula Pires Pinto. Avaliação em *role-play* no contexto do Direito. Academia. **Revista de educação jurídica**, a. 9, n. 18, p. 77-103, 2011.

RANDOLPH, Rainer. A tríade de desenvolvimento, planejamento e política (poder): proposições para investigações de transformações e políticas regionais. In: ETGES, Virginia Elisabeta; CADONÁ, Marco André (orgs.). **Globalização em tempos de regionalização**: repercussões no território. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2016, p. 39-62.

THEIS, Ivo Marcos. Territórios Contestados e Desenvolvimento Desigual: perspectivas e desafios para a América Latina. In: CECCHETTI, Elcio; OLIVEIRA, Lilian Blanck (orgs.). **Territórios e desenvolvimentos contestados**: diálogos, resistências e alternativas. Blumenau: Edifurb, 2015, p. 33-60.

ZWIREWICZ, Marlene (coord.). **Criatividade e Inovação no Ensino Superior**: Experiências latino-americanas e europeias em foco. Diagramação e Impressão: Nova Letra, 2015. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:884575/FULLTEXT01.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2023.