

---

## **VALORIZAÇÃO DOS POVOS ORIGINÁRIOS BRASILEIROS A PARTIR DA CRIAÇÃO DE UM JOGO**

**Estudante(s): Alexandre Leite de Sousa (alexandreledesousa10@gmail.com), Beatriz  
Alves Paula (beatrizalvespaula0510@gmail.com), Júlia Isabely Vieira Costa  
(juliaisabellyvieiracosta@gmail.com)**

**Orientador: Dra Ediluce Batista Silveira (ediluce.silveira@educacao.mg.gov.br)**

**Coorientador: Luiza Nunes Figueira (luiza.nunesf10@gmail.com)**

**Escola: Escola Estadual Messias Pedreiro**

### **Resumo**

Com o desenvolvimento de um jogo que incluirá contos e lendas dos povos indígenas brasileiros, esperamos colaborar com o ensino de crianças, adolescentes, jovens e adultos, de forma lúdica e divertida. Através de pesquisas, está sendo produzido um jogo criado pelos integrantes do grupo, que desejam maior reconhecimento e valorização dos povos originários brasileiros. Os participantes do projeto visam priorizar a educação e o conhecimento, para que seja divertido e valorizado, não apenas aos novos saberes, mas também à cultura indígena brasileira. No momento a pesquisa encontra-se na fase de elaboração e aplicação, na qual o jogo será levado para feiras científicas, praças, escolas e outros locais públicos. Com este referido trabalho, visamos apresentar a cultura, os costumes, as crenças e dentre outros fatores dos povos indígenas brasileiros para espalharmos conhecimento e sabedoria sobre este assunto. Portanto, queremos contribuir com professores e educadores de escolas que abordam temáticas como essas em suas aulas, colaborando com o aprendizado de crianças e adolescentes não apenas na escola como também em diversos locais de convívio comum.

**Palavras-chave:** Educação, Conscientização, Povos Originários, Indígenas, Jogo

### **Introdução e justificativa**

A pesquisa sobre contos e lendas indígenas foi realizada devido à grande importância de reconhecer a sabedoria e os ensinamentos que os nativos possuem e que muitas vezes não são valorizados pela sociedade, enquanto há muito o que aprender com os povos indígenas.

Optamos realizá-la para dar mais visibilidade às histórias contadas oralmente por muitas gerações na sociedade indígena que carregam conhecimento e valorização da natureza. Para assim, contribuir com práticas metodológicas para colaborar com os ensinamentos dos professores em instituições pedagógicas e introduzir as crianças a um contato com uma nova cultura, de modo a promover empatia e respeito.

Além disso, o nosso projeto consiste na criação de um jogo, inspirado e criado para direcionar as crianças, jovens e adultos para adquirir conhecimento com uma experiência informativa e divertida, estimulando a imersão em uma nova cultura por meio da interação social e do desenvolvimento cognitivo.

A forma como nos alimentamos, nossa higiene e até nossa linguagem, que possui várias palavras de origem indígena, carrega a história e o presente dos povos originários do Brasil (CLUBE QUINDIM, 2023). De acordo com Juma Xipaia (2023), no Brasil, a maioria renega as suas raízes e desconhece a sua cultura. Riqueza não é soja, não é ouro que sai do território. Isso reforça a importância de apresentar a cultura indígena à juventude brasileira.

## **Objetivos**

Como objetivo geral do nosso projeto, é a criação de um jogo de tabuleiro e interativo. Introduzindo as temáticas de contos e lendas indígenas brasileiras. Com isso, visamos facilitar e aumentar o conhecimento de crianças, jovens e adultos sobre esse tema.

Como objetivo específico, desejamos desenvolver através de um jogo lúdico, de forma clara, histórias e tradições sobre o povo indígena brasileiro, para colaborar com a conscientização de crianças, jovens e adultos. Sendo assim, visamos priorizar o aprendizado de forma divertida e prática para todos.

## **Metodologia**

A presente pesquisa foi conduzida com o intuito de resgatar e valorizar a cultura indígena por meio de seus contos e lendas tradicionais, visando à criação de um recurso pedagógico lúdico e educativo: um jogo temático voltado especialmente ao público infantil.

Para isso, optou-se por uma abordagem qualitativa, com base em revisão bibliográfica e análise de narrativas orais indígenas coletadas em fontes confiáveis, como livros, artigos, entrevistas e materiais audiovisuais voltados à cultura dos povos originários brasileiros.

O levantamento dos contos e lendas foi realizado por meio de pesquisa documental e digital, priorizando histórias de tradição oral que evidenciam valores como o respeito à natureza, à ancestralidade e à coletividade. Também foram consultados autores indígenas e instituições que atuam na preservação da cultura nativa, garantindo, assim, uma representação mais autêntica e respeitosa das narrativas utilizadas como inspiração.

A partir da análise do conteúdo cultural obtido, iniciou-se a fase de desenvolvimento do jogo educativo. O design foi pensado para ser acessível, interativo e estimulante, buscando promover a imersão das crianças em elementos da cultura indígena de forma divertida e informativa. As mecânicas do jogo foram planejadas para estimular a cognição, a empatia e o respeito à diversidade cultural, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades sociais e de linguagem.

Além disso, o projeto foi orientado por uma perspectiva pedagógica interdisciplinar, permitindo sua aplicação em diferentes áreas do conhecimento, como história, geografia, artes e língua portuguesa. O jogo será testado em ambiente escolar, com acompanhamento docente, a fim de avaliar sua eficácia como ferramenta de ensino e aprendizagem. Espera-se que os resultados contribuam com práticas educacionais mais inclusivas e representativas da diversidade cultural brasileira.

O jogo é estruturado em três fases progressivas — fácil, média e difícil — o jogo é composto por um total de 20 perguntas (5 fáceis, 7 médias e 8 difíceis), que desafiam os participantes de maneira crescente quanto à complexidade e à exigência de conhecimento.

A dinâmica é voltada para a participação em duplas, sendo o jogo adequado para um mínimo de 4 e um máximo de 12 jogadores, totalizando de 2 a 6 peões no tabuleiro. A cada rodada, uma dupla lança o dado uma única vez e responde a uma pergunta correspondente à fase em que se encontra. Caso a resposta esteja correta, a dupla avança o número de casas sorteado no dado. Se errar, e já tiver saído da posição inicial, a dupla deve recuar o mesmo número de casas. No entanto, se ainda estiver na casa inicial, permanece no lugar. Essa mecânica de avanço e retrocesso traz dinamismo e mantém os jogadores engajados ao longo da partida.

Um elemento estratégico importante são as dicas: cada fase conta com 6 dicas exclusivas, que podem ser utilizadas por apenas uma dupla dentro daquela fase. As dicas não podem ser repetidas e, ao mudar de fase, as duplas têm acesso a um novo conjunto de dicas, reiniciando a contagem. Essa limitação promove a tomada de decisões rápidas e estratégicas, já que cada dupla precisa avaliar o melhor momento para utilizá-las.

Além disso, o jogo estabelece que, ao avançar de fase, a dupla não pode mais retornar à anterior, mesmo em caso de erro. Esse critério assegura a progressão contínua no jogo e estimula a superação de desafios. O tempo de resposta também é um fator essencial: cada dupla tem até um minuto para pensar e responder à pergunta. Caso o tempo se esgote, a resposta é automaticamente considerada errada e a penalidade é aplicada conforme as regras.

Por meio dessa metodologia, busca-se estimular não apenas o aprendizado de forma divertida, mas também o trabalho em equipe, a escuta ativa, a construção coletiva do conhecimento e a tolerância à frustração. O jogo incentiva os participantes a desenvolverem estratégias, exercitarem a memória, pensarem sob pressão e cooperarem com seus colegas de dupla. Os resultados esperados envolvem tanto o engajamento e a participação ativa dos jogadores quanto o fortalecimento de competências cognitivas e socioemocionais, essenciais para o desenvolvimento integral dos participantes.

**Figura 1:** Cartas do Jogo na Parte Frontal



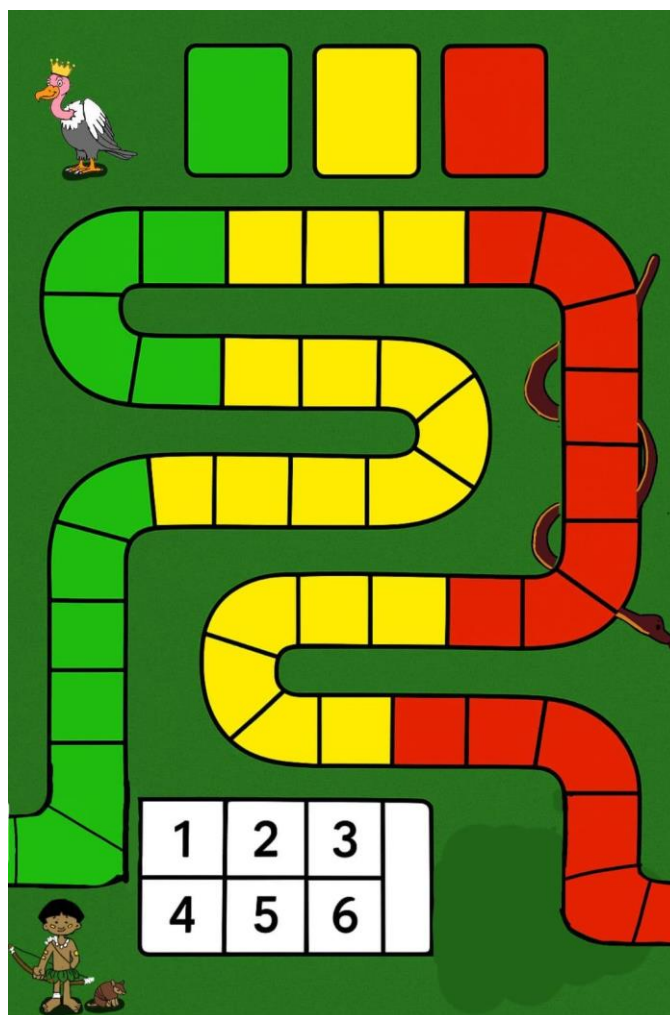
**Fonte:** Autores

**Figura 2:** Cartas do Jogo na Parte Traseira



Fonte: Autores

Figura 3: Tabuleiro do Jogo



Fonte: Autores

## Resultados e Discussão

Conforme este projeto, acreditamos que iremos oferecer meios de aprendizagens viáveis e interessantes de forma simples, em diversos locais, como escolas, praças públicas, feiras científicas e museus. Esperamos que com o jogo, os resultados sejam positivos, e possa simplificar o entendimento de pessoas de todas as faixas etárias. Ressaltando a importância dos povos originários para a sociedade. Sendo assim, cremos que poderemos colaborar para a preservação de histórias indígenas e sua importância.

## **Conclusões**

Por fim, esperamos colaborar com o aprendizado de crianças, adolescentes e adultos de forma lúdica e divertida. Acreditamos que quando o jogo estiver sendo apresentado em locais públicos será de grande ajuda para o conhecimento que tais poderão adquirir sobre a cultura indígena. Visando o aprendizado da diversidade presente no Brasil.

## **Referências**

ESTRATÉGIA VESTIBULARES. Dia dos Povos Indígenas: conheça 9 citações de pensadores indígenas para usar na redação. Disponível em: <<https://vestibulares.estrategia.com/portal/materias/redacao/citacoes-de-pensadores-indigenas-para-usar-na-redacao/>>. Acesso em: 26 set. 2025.

UINDIM. 8 livros infantis com representatividade indígena. Disponível em: <<https://quindim.com.br/blog/8-livros-com-representatividade-indigena/>>. Acesso em: 26 set. 2025.

MUNDURUKU, D. Contos Indígenas Brasileiros. 1ª ed. digital. São Paulo: Global Editora, 2021.