

---

## **JOGO DIGITAL, CULTURA REAL**

**Estudante(s): Flaviane Kethlyn Chaves Borges da Silva (120545 @sebastiana.sme.udi.br),  
Marcela Côrrea Caixeta (138906@sebastiana.sme.udi.br), Nicolly Cristine Gusmão  
(120461@sebastiana.sme.udi.br).**

**Orientadora: Stella Santana da Silva Jacinto (stella.jacinto@estudante.iftm.edu.br),  
Danieli Aparecida Duarte (danieli.silvati@gmail.com)**

**Escola: Escola Municipal Sebastiana Silveira Pinto**

### **Resumo**

Em virtude da necessidade de um trabalho que trate da Educação das Relações Étnico-Raciais (ERER) com o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), para dirimir e desconstruir preconceitos que reverberam no ambiente escolar, provenientes de uma sociedade que desrespeita a história escravagista e a diversidade cultural brasileira, além de cumprir a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-brasileira e Indígena” no currículo oficial da rede de ensino, de acordo com a Lei nº 11.645/08, o projeto intitulado “Jogo digital, Cultura real” buscará responder a pergunta principal: Qual o significado do uso das TDIC em um ensino-aprendizagem em educação para as relações étnico-raciais? E as secundárias: Quais os conhecimentos prévios sobre a população indígena? Há uma visão estereotipada dos povos indígenas em relação a sua cultura, religião, alimentação, medicina, manifestações folclóricas, artesanatos, instrumentos musicais e habitações? Como está o uso das TDIC pelos povos indígenas? Para responder a essas perguntas, serão desenvolvidas atividades que promovam um ensino-aprendizagem em educação para as relações étnico-raciais tendo como aporte as TDIC, verificando os conhecimentos prévios sobre a população indígena, desenvolvendo atividades para a superação de estereótipos no concerne povos indígenas, aplicando jogos acerca da cultura indígena e realizando roda de conversa com o *designer de games* e integrantes da comunidade indígena do Acre, Huni Kuin (Kaxinawá).

**Palavras-chave:** Jogo digital, Étnico-racial, Cultura indígena, TDIC.

### **Introdução e justificativa**

O presente projeto tem como escopo a temática da educação das relações étnico-raciais<sup>1</sup> dentro do contexto das evoluções contidas na era digital, que com suas variadas ferramentas tem se

---

<sup>1</sup> De acordo com Silva (2013, p. 6), “[...] educação das relações étnico-raciais, significa superar os currículos monoculturais através dos componentes curriculares História e Cultura Afro-brasileira e Africana, bem como dos Povos Indígenas [...]”. Para isso, a escola estaria “[...] comprometida em ensinar a aprender a desaprender criticamente aquela racionalidade que inventou um mundo profundamente discriminatório e, por conseguinte, desumano, humilhante e sequestrador das dignidades dos povos e dos grupos historicamente subalternizados.”

mostrado uma alternativa diante das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, denominadas TDIC, no contexto escolar, ou seja, na construção do conhecimento dos/das discentes. Entende-se que as ferramentas tecnológicas permitem acesso a diferentes saberes e fazeres e, ao rompimento do tempo e do espaço.

A sociedade da informação interligada e virtualmente conectada delimita o início das modificações das formas, até então tradicionais de interações humanas, para uma forma de agir intrínseca a natureza dual da tecnologia, em um espaço entre o ser e o não ser, o limite e a ausência de limites em um mundo de números binários e algoritmos. O filósofo Pierry Lévy (1999), nomeia como *ciberespaço* este lugar de imersão virtual ao qual a sociedade se encontra em relação às tecnologias e a internet, onde as pessoas têm experimentado uma nova relação espaço-tempo e, conseqüentemente, a *cibercultura* - conceito e obra permanecem atuais por ressoar com os desafios ainda atuais de aprendizagem, e possuir elementos cruciais para o processo de repensar os caminhos educacionais, em especial, ao que tange às mudanças impostas pelas tecnologias digitais, bem como as múltiplas possibilidades de enriquecimento deste processo.

Os games são um bom exemplo deste tipo de virtualização, ou fragmentação do espaço e tempo em um ambiente controlado, conforme exposto por Collantes (2013). Neste novo lugar, o virtual assume o propósito de força geradora, de forma que, o possível está dado como algo constituível, como potência de tudo aquilo que não é concreto e não representa uma ação tangível, em suas palavras, “é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato.” Lévy define ciberespaço como:

[...] o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações. Consiste de uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios de geração de acesso.

Portanto, apoiando-se nas possibilidades de explorar o espaço e tempo que o virtual propicia e para colocar em práxis a informação interligada e virtualmente conectada, esse projeto terá o uso das TDIC, pois sua utilização no meio educacional tende a promover maior interação e processos colaborativos de aprendizagem, o que facilita sua abordagem na esfera educacional que, nesta proposta de estudo, tratará o acesso a jogos digitais na construção de conhecimentos acerca da cultura de povos indígenas, os quais têm usado as TDIC para romper o isolamento vivido por

algumas comunidades, para divulgar sua cultura e potencialidades. E, na escola ainda prevalece uma visão estereotipada que remete à época da chegada dos portugueses ao Brasil e de que há uma única etnia indígena que não têm acesso as TDIC.

Com o uso das TDIC os/as envolvidos/as no projeto terão acesso aos benefícios tecnológicos<sup>2</sup> e ao cumprimento da obrigatoriedade legal do estudo da História e Cultura Afro-brasileira e Indígena na prática educativa alicerçada a legislação específica vigente, qual seja a Lei nº 11.645, de 10 de janeiro de 2008, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena” (BRASIL, 2008).

Nessa perspectiva, temos duas temáticas unificadas em uma única assertiva: A educação das relações étnico-raciais na era digital, constituindo-se em um momento de entretenimento, de saberes de diferentes culturas - pluricultural e, quiçá, um espaço verdadeiramente democrático, que visualiza com dignidade os diversos grupos que compõem a nossa sociedade.

Para tanto, a implementação do estudo da História e Cultura da África, Afro-brasileira e Indígena, conforme dispõe a lei federal citada, é importante e pode ser melhor aplicada como prática educativa por meio das TDIC, valendo-se dos recursos dos games para enriquecimento da aprendizagem, contextualização e aproximação com os educandos nessa linguagem contemporânea e que pertence ao campo de interesse destes alunos e alunas que se encontram na faixa etária e ano escolar onde serão aplicados – a saber, crianças de 8 a 10 anos de idade do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Quando tratamos de uma escola que considere a inclusão, seja ela digital ou em outra perspectiva, é preciso considerar a inclusão de todos e todas e, não há como tratar essa incorporação, desconsiderando as TDIC e a implementação da lei específica existente sobre o estudo da História e Cultura da África, Afro-brasileira e Indígena. É preciso uma interlocução entre Tecnologias e a valorização da Cultura Indígena, é o que reitera Chaves (2004, p.32), quando menciona que a “inclusão digital não será determinada pela simples presença do

---

<sup>2</sup> (...) Podemos encontrar no uso das TIC um fator motivador, porque permite a manipulação de diferentes mídias (texto, imagem, som), possibilitando maior aprendizagem e o estabelecimento de uma relação mais interativa entre o sujeito e o conhecimento. (FERNANDES, 2012, p.24). Já para Ortiz e Cristia (2014) apud Vidal (2015), os usos de tecnologia nos conteúdos pedagógicos apresentam resultados superiores aos das metodologias que não incorporam substancialmente a tecnologia.

computador na escola, mas por uma ação abrangente que começa pelo acesso amplo às tecnologias digitais e ao conhecimento”.

Nesse sentido, esta proposta de projeto fundamenta-se na necessidade de um trabalho que trate da Educação das Relações Étnico-Raciais (ERER) com o uso das ferramentas digitais para dirimir resistências da comunidade escolar, dada a importância de se abordar o tema étnico-racial no ambiente educacional, para que se desconstrua preconceitos provenientes de uma sociedade que desrespeita, ou até mesmo desconhece, a história escravagista e a diversidade cultural brasileira dos povos indígenas.

## Objetivos

As questões que alicerçam os objetivos desta pesquisa foram divididas em uma pergunta principal e duas secundárias: Qual o significado do uso das TDIC em um ensino-aprendizagem em educação para as relações étnico-raciais? As secundárias foram: Quais os conhecimentos prévios sobre a população indígena? Há uma visão estereotipada dos povos indígenas em relação a sua cultura, religião, alimentação, medicina, manifestações folclóricas, artesanatos, instrumentos musicais e habitações? Como está o uso das TDIC pelos povos indígenas?

Para responder a pergunta primária e as secundárias, esse projeto tem os seguintes objetivos:

### Geral

- Promover um ensino-aprendizagem em educação para as relações étnico-raciais tendo como aporte as TDIC.

### Específicos

- Verificar os conhecimentos prévios sobre a população indígena;
- Desenvolver atividades para a superação de estereótipos no concerne povos indígenas;
- Aplicar jogos acerca da cultura indígena;
- Realizar roda de conversa com o *designer de games* Dr. Guilherme Pinho Meneses, e com integrante da comunidade indígena do Acre, Huni Kuin (Kaxinawá).

## Metodologia

Para colocar em prática a informação interligada e virtualmente conectada, esse projeto terá o uso das TDIC, pois sua utilização no meio educacional tende a promover maior interação e processos colaborativos de aprendizagem, o que facilita sua abordagem na esfera educacional que, nesta proposta de estudo, tratará o acesso a jogos digitais na construção de conhecimentos acerca da cultura de povos indígenas da comunidade Huni Kuin (Kaxinawá) que será estudada com alunos/as da Escola Municipal Sebastiana Silveira Pinto (EMSSP) – instituição da Rede Municipal de Ensino de Uberlândia (RME/UDI), Minas Gerais. Apoiando-se nas possibilidades de se explorar o espaço e tempo que o virtual propicia.

Os/As participantes do projeto que acontecerá no período de setembro/2021 a outubro/2021 serão alunas de uma turma de 4º e 5º ano da EMSSP.

As atividades irão ocorrer em momentos presenciais e virtuais, pois, devido à pandemia do Coronavírus (Covid-19), a EMSSP está em ensino híbrido<sup>3</sup>, onde a aprendizagem deve acontecer tanto no espaço físico da sala de aula quanto em plataformas digitais de ensino<sup>4</sup>. Serão desenvolvidas através de atividades teóricas (textos, rodas de conversa) e práticas (jogo digital).

O projeto terá as seguintes etapas:

1º Momento (De 27/09/2021 a 18/10/2021) – Conhecendo sobre os povos indígenas do Brasil

- Roda de conversa para levantamento, registro e discussão dos conhecimentos prévios sobre povos indígenas no Brasil;
- Pesquisa de palavras de origem indígena (nome de ruas, cidades, estados, plantas, animais, objetos, dentre outros).
- Trabalhar através de texto, apresentação em *power point* e roda de conversa sobre questões indígenas, como:
  - Por que os primeiros habitantes receberam o nome de “índios”?

---

<sup>3</sup> A Resolução Nº 001/2021 da Secretaria Municipal de Educação de Uberlândia-MG, em seu Capítulo I, Artigo 2º, considera que Ensino Híbrido é um modelo educacional constituído por mais de uma estratégia de acesso às aulas, em que o processo de ensino e aprendizagem ocorre em formato presencial e não presencial (Fonte: Diário Oficial do Município).

<sup>4</sup> Lei nº 14.040, de 18 de agosto de 2020, que estabelece normas educacionais excepcionais a ser adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020.

- Luta dos povos indígenas: da invasão de suas terras ao Marco Temporal.
- Dia do Índio ou Dia dos Povos Indígenas?
- A cultura da nação indígena: religião – alimentação – medicina – manifestações folclóricas – artesanatos – instrumentos musicais – habitações indígenas.
- Povos indígenas nos dias atuais.
- Quem é a população indígena?

2º Momento (De 19/10/2021 a 26/10/2021) – Do real para o digital

- Criação de jogos a partir dos conteúdos supracitados, através do programa Visual Class.
- Aplicar o jogo denominado “Huni Kuin: os caminhos da jiboia”.

3º Momento (Em 27/10/2021) – Dialética “O digital e o real”

- Roda de conversa virtual com Dr. Guilherme Pinho Meneses, criador do jogo “Huni Kuin: os caminhos da jiboia” e com integrante da comunidade indígena do Acre, Huni Kuin (Kaxinawá), com a qual o jogo foi desenvolvido.

Dentre os temas que serão abordados, relacionados ao mundo digital e à temática das questões étnico-raciais, também irão perpassar por este projeto temas e necessidades que serão apontadas a partir do 1º momento, onde haverá uma roda de conversa para levantamento dos conhecimentos prévios, e o projeto abarca também um movimento constante de ação-reflexão-ação. Devido a essa proposta de ação-reflexão-ação, o projeto será avaliado de forma processual, ou seja, contínua e formativa, de forma a analisar o percurso, os aprendizados sem quantificar.

## **Resultados e Discussão**

O projeto intitulado “Jogos Digital, Cultural Real” continua em desenvolvimento, porém, é possível avaliar o trajeto já percorrido até o momento, o que foi e continua sendo avaliado a todo o momento, através da observação diária, registro, reflexão, teorias, ações, diálogos, trocas de experiências, saberes.

Durante as atividades já desenvolvidas foi perceptível a participação dos alunos e das alunas de forma ativa, curiosa, construtiva e criativa, desde as primeiras conversas sobre a proposta. Como já tivemos na EMSSP outras atividades que envolveram pessoas da comunidade indígena, foi

observada uma superação de estereótipos. Agora, além de envolver pessoas da comunidade indígena, a proposta de *games* no ensino-aprendizagem colabora com essa efetiva participação que unifica jogos e cultura indígena.

## Conclusões

Essa experiência traz a possibilidade de uma reinvenção da educação e da escola, que livre das imposições que contribuem para a manutenção desse sistema, passe a fomentar os valores pautados na superação de racismo, preconceitos e a contribuir para uma educação antirracista, de respeito às diferenças humanas, com aporte das TDIC.

Juntamente com as alunas está sendo possível concluir que:

- A escola ainda trabalha conceitos que não contribuem para a superação dos estereótipos e para uma educação das relações étnico-raciais;
- A cultura indígena é trabalhada como única e não em sua diversidade;
- O conhecimento das discentes sobre os povos indígenas estão relacionados ao século XVI, com a chegada dos portugueses ao Brasil;
- A aplicabilidade da lei federal 11.645/08 não se efetivou;
- Há uma resistência docente em se trabalhar com as TDCI.

## Referências

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008.** Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm). Acesso em: 21 set. 2020.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Comunidade **Tupi-guarani cria game indígena para reavivar língua Nhandeva.** Brasília, DF, FUNAI, 2019. Disponível em: <http://www.funai.gov.br/index.php/comunicacao/noticias/5620-comunidade-tupi-guarani-cria-game-indigena-para-reavivar-lingua-nhandeva?highlight=WyJwcm90ZVx1MDBIN1x1MDBIM28iLCJ0ZXJyaXRvcmlhbCIsInByb3RlXHUwMGU3XHUwMGUzbyB0ZXJyaXRvcmlhbCJd>. Acesso em: 25 maio 2019.

COLLANTES, Xavier Ruiz. Juegos y videojuegos. **Formas de vivências narrativas.** In SCOLARI, Carlos A.. Homo Video ludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·leccio Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona, Barcelona. 2013.

FERNANDES, S. C. A. **As Tecnologias de informação e comunicação no ensino e aprendizagem de história:** Possibilidades no ensino fundamental e médio. 2012. 90 f. (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Católica Dom Bosco. Campo Grande - MS. 2012.

G1. **Jogo online sobre povo Huni Kuin do AC é lançado com download gratuito.** 18 de Abril de 2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/ac/acre/noticia/2016/04/jogo-online-sobre-povo-huni-kuin-do-ac-e-lancado-com-download-gratuito.html>. Acesso em 15 set. 2021.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** O novo ritmo da informação/Vani Moreira Kenski. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: 34, 1999.

PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. (Orgs). **Além das redes de colaboração:** internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador: EDUFBA, 2008.

REZENDE, F. **As novas tecnologias na prática pedagógica sob a perspectiva construtivista.** Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências, v. 2, n. 1, p. 75-98, 2008.

SILVA, Aracy Lopes da; GRUPIONI, Luís Donizete Benzi. **A temática indígena na escola:** novos subsídios para professores de 1º e 2º grau. Brasília, MEC/MARI/UNESCO, 1995. Disponível em: [http://www.pineb.ffch.ufba.br/downloads/1244392794A\\_Tematica\\_Indigena\\_na\\_Escola\\_Aracy.pdf](http://www.pineb.ffch.ufba.br/downloads/1244392794A_Tematica_Indigena_na_Escola_Aracy.pdf). Acesso em 15 set. 2021.

SILVA, Janssen Felipe da; FERREIRA, Michele Guerreiro; SILVA, Delma Josefa da. **Educação das relações étnico-raciais:** um caminho aberto para a construção da educação intercultural crítica. Revista Eletrônica de Educação. São Carlos, SP: UFSCar, v. 7, no. 1, p. 248-272, mai. 2013. Disponível em <http://www.reveduc.ufscar.br>. Acesso em 22 set. 2021.

SOUZA, Jaderson. Jogo Digital, cultura real. **Blog Game e Arte.** 10 de Março de 2020. Disponível em: <https://www.gamearte.art.br/post/jogo-digital-cultura-real>. Acesso em 15 set. 2021.

UBERLÂNDIA. Resolução SME Nº 001/2021, Capítulo I, Art. 2º, Parágrafo I. **Diário Oficial do Município,** Ano 2021, n. 6026. Uberlândia, 30 mar. 2021. Disponível em: <https://docs.uberlandia.mg.gov.br/wp-content/uploads/2021/03/6086.pdf>. Acesso em: 20 set. 2021.

VIDAL, K.D.B. **Tecnologia Digital na Escola:** Contribuição do Setor de TIC para apoio ao processo ensino-aprendizagem. 2017. (Tese de Doutorado). Programa de Pós-Graduação e Pesquisa, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre – RS, 2017.

VILELA, Flávia. **Cultura de povo indígena da Amazônia vira tema de videogame.** Agência Brasil. Rio de Janeiro, RJ: 28/02/2016. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2016-02/cultura-de-povo-indigena-da-amazonia-vira-tema-de-video-game>. Acesso em 15 set. 2021.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design:** Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.