



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA EDUCAÇÃO**

**Lígia Estronioli de Castro**

**Orientador: Prof. Dr. Geder Parzianello**

**COMBO CULTURAL: DESAFIOS E POTENCIALIDADES**  
**DOS GAMES NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Bauru, SP 2023**

**LÍGIA ESTRONIOLI DE CASTRO**

**COMBO CULTURAL: DESAFIOS E POTENCIALIDADES DOS GAMES NA  
EDUCAÇÃO BÁSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Pós-graduação lato sensu em Mídia Educação da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídias e Educação.

Orientador: Prof. Dr. Geder Parzianello

**Bauru  
2023**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do  
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

C355c Castro, Lígia Estronioli de  
Combo cultural: Desafios e potencialidades dos games na  
educação básica / Lígia Estronioli de Castro.  
18 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Especialização)--  
Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E  
EDUCAÇÃO, 2023.  
"Orientação: Geder Luis Parzianello".

1. indígena. 2. jogos digitais. 3. diversidade étnica e  
cultural. I. Título.

## **LÍGIA ESTRONIOLI DE CASTRO**

### **COMBO CULTURAL: Desafios e Potencialidades dos Games na Educação Básica**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Mídia Educação da Universidade Federal do Pampa/UAB, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 26 de janeiro de 2023.

Banca examinadora:

---

Prof. Dr. Geder Luis Parzianello

Orientador  
(Unipampa)

---

Prof.<sup>a</sup> Ma. Darlene C. G. de Queiroz  
(Seeduc/RJ e Prefeitura Municipal de Nova Iguaçu)

---

Prof. Me. Sidney Pires Martins  
(IFMG)



Assinado eletronicamente por **GEDER LUIS PARZIANELLO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 03/02/2023, às 09:20, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **DARLENE CAMARGO GOMES DE QUEIROZ, Usuário Externo**, em 03/02/2023, às 20:11, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Sidney Pires Martins, Usuário Externo**, em 04/02/2023, às 08:25, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1046308** e o código CRC **54C98A99**.

# COMBO CULTURAL: DESAFIOS E POTENCIALIDADES DOS GAMES NA EDUCAÇÃO BÁSICA

## CULTURAL COMBO: CHALLENGES AND POTENTIALS OF GAMES IN BASIC EDUCATION

Lígia Estronioli de Castro\*

### RESUMO

Este trabalho reúne a trajetória de uma investigação que objetivou identificar desafios e possibilidades da aplicação de jogos digitais para a abordagem da temática indígena na rede de ensino estadual paulista. As informações tratadas têm por base trabalhos já publicados sobre os games "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos", "Huni Kuin: Os Caminhos da Jiboia" e "Sambaquis: Uma História antes do Brasil" e propõe orientar o desenvolvimento destes recursos a outros educadores em contextos educativos. Ciente das representações estereotipadas, historicamente construídas e naturalizadas que envolvem estes povos nativos, a presente pesquisa surgiu como possibilidade de romper as visões equivocadas e a desinformação acerca dos povos indígenas com o intuito de valorizar a diversidade étnica e cultural existente no território brasileiro, potencializando o diálogo intercultural e construindo relações raciais mais saudáveis.

**Palavras-chaves:** indígena; jogos digitais; diversidade étnica e cultural.

### ABSTRACT

This work brings together the trajectory of an investigation that aimed to identify challenges and possibilities for the application of digital games to approach the indigenous theme in the São Paulo state education network. The information treated is based on works already published on the games "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos", "Huni Kuin: Os Caminhos da Jiboia" and "Sambaquis: Uma História Antes do Brasil" and proposes to guide the development of these resources to other educators in educational contexts. Aware of the stereotyped, historically constructed and naturalized representations that involve these native peoples, this research emerged as a possibility to break the mistaken views and misinformation about indigenous peoples in order to value the existing ethnic and cultural diversity in the Brazilian territory, enhancing the intercultural dialogue and building healthier race relationships.

**Keywords:** indigenous; digital games; ethnic and cultural diversity.

\*Pós-graduanda do curso de especialização em Mídia e Educação pela UAB/Unipampa, atua como professora na rede pública estadual paulista e como docente universitária em Bauru/SP. Autora do trabalho de conclusão de curso (TCC) sob orientação do Prof Dr. Geder Luis Parzianello.

## INTRODUÇÃO

A ideia central desta pesquisa surge da concepção que não é necessário pertencer a alguma aldeia indígena para reconhecer e compartilhar os conhecimentos de sua cultura para a sociedade uma vez que a Lei nº 11.645 e a Constituição Federal Brasileira preveem o estudo dos saberes deste grupo étnico na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições no âmbito social, econômico e político.

Fruto de interpretações equivocadas, as comunidades indígenas, até este momento, enfrentam barreiras para integrarem os planos de aula dos docentes “Brasil afora”. De um modo geral, a imagem desse(s) povo(s) ainda apresenta vestígios de preconceito, dado que ora são percebidos como preguiçosos/violentos, ora como obstáculos ao progresso da nação. E mesmo com o passar de mais de cinco décadas, houve pouca alteração desse panorama, uma vez que se mantém predominante o discurso que silencia as minorias étnico-raciais. Concepção mantida por grande parte dos materiais didáticos<sup>1</sup> e meios de comunicação em massa, favorecendo para a invisibilidade das múltiplas identidades nacionais e estereótipos acerca dos indígenas.

Frente a este cenário, o presente estudo surgiu da necessidade de romper com o senso comum que secundariza a cultura indígena, privando os estudantes da Educação Básica de explorar a multiplicidade cultural. Isto posto, o intuito deste estudo é identificar, na perspectiva de pesquisadora e educadora, limites e possibilidades da aplicação de jogos digitais para a construção de conhecimento em diversidade étnica e cultural da sociedade brasileira.

Por meio da experiência docente em sala de aula, nota-se que, mesmo existindo uma legislação que prevê o ensino destas questões nos espaços escolares, poucas iniciativas são realizadas, efetivamente, nas práticas pedagógicas. Na tentativa de minimizar as concepções equivocadas a respeito destes povos e de romper com a visão eurocêntrica e colonizadora utilizada nos materiais didáticos, esta pesquisa utiliza como estratégia educacional, a tecnologia, colocando em pauta questões fundamentais como as de matrizes indígenas.

Espera-se, com isso, colaborar para o rompimento de estereótipos e preconceitos relacionados aos povos indígenas e seus costumes, possibilitando uma abordagem imersiva por meio da linguagem dos videogames de forma lúdica e interativa, dado que ainda são

---

<sup>1</sup> As Coleções “Hoje é dia de História” de André Luiz Joaquinho, Claudia Regina Baukat Silveira Moreira e José Antonio Vasconcelos (2007) e “Aprendendo a História do Paraná” de Wilma de Lara Bueno (2008) são exemplos de materiais que acabavam por reproduzir tais estereótipos, pois relacionam em certos momentos a cultura indígena à barbárie.

insuficientes as pesquisas que relacionam os benefícios do mundo digital na compreensão de assuntos menos relevantes socialmente e sua aplicabilidade na escola.

Neste sentido, adquire ainda mais relevância tal temática, uma vez que a mudança de paradigma é fundamental para superar a homogeneização da sociedade, principalmente em relação aos aspectos culturais que a compõem.

Em soma a estas questões, a escolha pelo uso dos games neste estudo se fundamenta na crença de que os recursos tecnológicos dinamizam o processo de aprendizagem, motivando os envolvidos a produzirem conhecimento por meio de uma linguagem dinâmica e atrativa, transformando informação em conhecimento.

Outro ponto que também mobiliza essa investigação diz respeito à necessidade de desconstruir a ideia do congelamento da cultura indígena, que generaliza e deforma a imagem destes povos, contestando sua autenticidade pelo fato de considerar que o uso destes aparatos tecnológicos contradiz a essência desta comunidade. Representada socialmente por meio de indivíduos que vivem na floresta, desnudos, com o rosto pintado, usando cocar e colares de dentes de animais portando arco e flecha. Ou seja, o entendimento incorreto de que esse povo renuncia sua condição de indígena por apresentar características que diferem de sua concepção originária/natural.

Juntamente com estas questões, a escolha da temática se fortaleceu em razão de duas questões centrais, o maior contato com seis estudantes indígenas recém-matriculados na escola, advindos de um município vizinho (Avaí/SP) e a concepção equivocada e generalizada da cultura indígena veiculada pelos livros didáticos ao longo da escolarização da pesquisadora/autora deste estudo, reforçando a necessidade de compreender melhor o assunto.

A expectativa com esta análise é que possamos resgatar, na escola a cultura indígena, possibilitando aos estudantes a compreensão sobre o processo de construção do país e o reconhecimento da diversidade étnica e cultural existente em nosso território, combatendo a discriminação e valorizando grupos historicamente invisibilizados. É importante salientar, todavia, que esse recurso metodológico não coloca fim a esta invisibilidade e nem é a única medida mais essencial à transformação que se faz necessária.

## **PROCEDIMENTO METODOLÓGICO**

A tipologia desta pesquisa é de ordem qualitativa, o que, segundo Richardson (1999, p.80) tem como objetivo descrever “...a complexidade de determinado problema, analisar a

interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais”.

Neste tipo de metodologia “...a preocupação do pesquisador não é com a representatividade numérica do grupo pesquisado, mas com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória, etc. (GOLDENBERG, 2004, p. 14). Nesse sentido, a pesquisa não visa a descrever quantitativamente a amostra nem quanto às dificuldades nem quanto às superações detectadas.

Para a realização deste estudo foi adotada uma linha descritiva e exploratória complementando o *corpus* do fenômeno estudado. Para Gil (2019), as pesquisas exploratórias têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito. Este tipo de investigação possibilita aprofundar e apurar ideias e uma possível construção de hipóteses.

Por sua vez, a pesquisa descritiva tem por finalidade descrever um fenômeno ou situação em detalhe, permitindo abranger, com riqueza de detalhes, as características de um indivíduo, uma situação, ou um grupo, bem como desvendar a relação entre os eventos. (SELLTIZ et al., 1965). Exploramos, então, de modo descritivo os jogos eletrônicos enquanto amostra do *corpus* de pesquisa e sobre eles aplicamos uma metodologia de compreensão sem preocupação quantitativa.

Com base nos procedimentos técnicos descritos anteriormente, serão enfatizadas ao longo do texto, os desafios e possibilidades da aplicação de três jogos virtuais no contexto escolar na perspectiva de uma professora. As evidências apresentadas terão como base experimental empírica o laboratório de informática da escola estadual Prof. Silvério São João em Bauru, devido à atuação da pesquisadora no interior paulista no segundo semestre de 2022.

Dessa forma, apoiados nos estudos de Meneses (2017), Martins (2022) e Cardoso, Silva e Zamparetti (2022), destacaremos aqui neste estudo aspectos técnicos referente à elaboração dos jogos que são fundamentais para compreender a intencionalidade motivadora desta investigação. Em conformidade com essas abordagens, o caráter genuíno desta pesquisa se encontra na aplicabilidade dos três jogos eletrônicos no ambiente escolar como possibilidade de nutrir o diálogo sobre a temática indígena, preservando suas crenças e história.

É importante destacar que a seleção dos games foi pensada a partir da temática multiétnica e cultural brasileira, que fosse livre para baixar e de fácil acesso, compatíveis com os sistemas operacionais dos computadores presentes na instituição escolar. Balizando-se por

esses critérios, buscou-se no site de busca do Google, jogos com temática indígena<sup>2</sup> que atendessem aos critérios preestabelecidos, colaborando assim com o nosso objeto de estudo.

Para fins desta investigação foram selecionados três jogos: "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos" (2022), "Sambaquis: Uma História antes do Brasil" (2019) e "Huni Kuin: Os Caminhos da Jiboia (2016). De forma que, todos atenderam inteiramente os requisitos destacados anteriormente e se mostraram estratégia pedagógica atualizadas voltadas para os indivíduos inseridos na cultura digital, ou seja, atual contexto sócio-histórico.

O jogo "Sambaquis: Uma História antes do Brasil" foi desenvolvido por pesquisadores da Universidade de São Paulo (USP) em parceria com o Grupo de Pesquisa em Educação Patrimonial e Arqueologia da Universidade do Sul de Santa Catarina (GRUPEP/UNISUL) Consiste num jogo eletrônico programado na plataforma Unity, idealizado em 2017 por arqueólogos, de maneira voluntária e para disponibilização gratuita. Possui ambiente tridimensional de alta configuração gráfica e retrata parte do passado histórico e arqueológico território brasileiro (CARDOSO; SILVA; ZAMPARETTI, 2022).

Em termos técnicos, o jogo Huni Kuin: Yube Baitana (2016) é apresentado em visual bidimensional (2D) e desenvolvido por meio de uma versão gratuita, narrado no idioma hatxã kuĩ e traduzido em outras quatro línguas: português, inglês, espanhol e na língua nativa, o hatxã kuĩ. Elaborado por meio de histórias narradas pela própria comunidade indígena, o jogo virtual conta com cinco fases compostas de cultura, aventura e desafios.

E por fim, o jogo digital lançado pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos", game, gratuito e destinado a crianças, baseado na narrativa mítica do povo indígena bororo. Elaborado em 2022 para fins pedagógicos, seus praticantes têm contato com diferentes gêneros do discurso, orais e escritos.

Estes três games permitem aprender diversos aspectos da cultura indígena, como os cantos, grafismos, elementos da natureza presentes no cotidiano destes povos, animais selvagens e atividades relativas à sobrevivência na mata em uma perspectiva que supera a imagem folclórica e caricata sobre os índios.

---

<sup>2</sup> Na busca inicial do site Google, os jogos "GETQUIZZFTY" e "Sete Povos: história das Missões Jesuíticas no Brasil" foram descartados, pois não atendiam as especificações traçadas no estudo. Ambos games tratavam de questões mais amplas da temática étnico racial, não se debruçando tanto nas questões indígenas.

## A TECNOLOGIA E A EDUCAÇÃO

Pode-se dizer que os jogos sempre estiveram presentes em momentos da história humana, seja como entretenimento ou aliados a atividades de sobrevivência (HUIZINGA, 1980). Sua existência ao longo desta trajetória temporal tem sido marcada por questões sociais, políticas e econômicas ressignificando suas características e a relação com o homem.

Com desenvolvimento tecnológico potencializado pela Revolução Industrial, no século XVIII, surgiu a possibilidade de atualizar e aprimorar este fenômeno trazendo à tona novas mudanças. Estas transformações modificaram a forma como as pessoas se relacionam com o jogo, permitindo que novas conexões e perspectivas fossem estabelecidas. Elucidando a respeito, Ramos (2008, p.79) identifica três categorias de jogos: comerciais, educativos e eletrônicos como ferramentas educacionais, observando seus interesses, objetivos, conteúdos e avaliações empregadas. O foco da presente pesquisa é nesse último tipo, dado o potencial de adesão por grande parte da população e a abundância de possibilidades educativas, justificando esta investigação mais detalhada.

Para o autor, os Jogos eletrônicos são como ferramentas educacionais, quando empregados em ambientes educacionais formais, podendo ser mais um instrumento de ensino.

Integrada a este cenário, a escola, local onde a grande parte dos estudantes passam horas por dia, não deve ignorar este fato. Uma vez que deixar de lado esta oportunidade vai na contramão dos anseios deste público e das competências exigidas pelo século XXI.

“...um profissional do “século 21” pode ser resumido como aquele que se sente seguro trabalhando tanto com as pessoas quanto com a tecnologia ao seu redor. Que detém conhecimentos e habilidades que lhe permitem ir além de fórmulas e programas prontos, sendo capaz de moldar a tecnologia, de organizar, liderar e colaborar com colegas para dar soluções abrangentes e criativas para problemas complexos”.

(ALVIN, 2017, p. 9)

Até pouco tempo era improvável estabelecer uma relação entre jogos eletrônicos e educação, a ponto até de se questionar sua aplicabilidade na escola. Atualmente, essa conexão demonstra por vezes com exagerada otimização. O fato é que, não se pode negar que a tecnologia está cada vez mais presente dentro do ambiente escolar e na prática dos professores, dada sua aplicabilidade nos componentes curriculares, através da resolução de problemas, criatividade e raciocínio rápido (ZANON; GUERREIRO; OLIVEIRA, 2008).

Isto requer que emergja a necessidade de práticas que tenham por base a proximidade com as vivências dos adolescentes, que estimulem a troca de experiências, o raciocínicrítico-reflexivo e o protagonismo.

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes. (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2007, p.162).

É fundamental lutar por uma educação inovadora e que enxergue a importância da autonomia do aluno no processo de aprendizagem. É evidente, todavia, que a presença dos jogos nas aulas desprovidos de intencionalidade pedagógica não garante a aprendizagem. As tecnologias podem ser importantes ferramentas pedagógicas, desde que o professor faça uma seleção criteriosa dos games de acordo com os objetivos propostos para o ensino por meio dos jogos virtuais é possível ter contato com diferentes linguagens, plataformas, expressar e partilhar informações (RAMOS, 2008).

Essa situação exige uma nova postura, permeada por ações críticas e responsáveis, advindas de uma relação diferente com o conhecimento e com a sociedade, ressaltando a importância do desenvolvimento de outras competências que preparem o estudante para enfrentar novos contextos como selecionar nas redes sociais, diante do volume de informações cotidianas, quais são verídicas e relevantes.

Nesse sentido, para a formação de diferentes ambientes de aprendizagem que promovam uma participação ativa dos estudantes é fundamental a utilização de ferramentas digitais, o uso das diversas mídias de comunicação, a constante busca de informação e a solução de problemas com o auxílio da tecnologia (JOLY, 2004).

Não é sem motivo que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), traz em seu interior duas competências gerais relacionadas ao uso da tecnologia, a saber, competência número 4 e número 5, de forma que a primeira diz respeito a “ utilizar diferentes linguagens para se expressar e partilhar informações e experiências” e a segunda sobre “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa e ética para se comunicar, acessar e disseminar informações”. (BRASIL, 2018, p.35).

Partindo destes pressupostos e aliada a uma educação democrática que valoriza os grupos étnicos-raciais, a intenção deste trabalho é valorizar ao longo da escolarização, povos que estiveram ausentes do processo educacional, problematizando representações distorcidas, como é o caso dos indígenas. Estas diferentes vivências ajudam a entender os processos

sociais/culturais/educacionais e reduzir as marcas dos processos coloniais que marcam o espaço escolar (NEIRA, 2011).

## **A CULTURA INDÍGENA MEDIADA POR JOGOS ELETRÔNICOS**

Como forma de proporcionar o desenvolvimento de habilidades ligadas ao uso da tecnologia, esta pesquisa evidencia a experiência docente por meio da aplicação de jogos digitais para a construção no contexto sociocultural brasileiro, principalmente, com relação às questões de matriz indígena. Para além disto, também tem a missão de apresentar os jogos como ferramenta para o enfrentamento pedagógico das reações de discriminação no ambiente escolar, como é o caso das frases preconceituosas ditas corriqueiramente pelos estudantes.

Um ponto relevante a se destacar nestes recursos é a característica interdisciplinar, dado que os games dialogam com diferentes áreas do conhecimento (Humanas, Exatas e Linguagens) abrindo novas possibilidades de aprendizado de forma dinâmica e instigante em prol da preservação dos saberes destes povos ancestrais. Uma vez que:

A educação intercultural não pode ser reduzida a algumas situações e/ou atividades realizadas em momentos específicos nem focalizar sua atenção exclusivamente em determinados grupos sociais. Trata-se de um enfoque global que deve afetar todos os atores e todas as dimensões do processo educativo, assim como os diferentes âmbitos que ele se desenvolve. No que diz respeito à escola, afeta a seleção curricular, a organização escolar, as linguagens, as práticas didáticas, as atividades extraclasse, o papel do/a professor/a, a relação com a comunidade etc. (CANDAUI, 2008, p. 54).

Os povos originários, ao longo dos últimos anos, têm se fortalecido no ciberespaço por meio de sites, blogs, comunidades virtuais e ambientes colaborativos criando e difundindo suas informações (PEREIRA, 2012).

Aliar-se à tecnologia tem sido uma importante estratégia para conquistar um lugar cada vez mais valorizado na sociedade da informação. Neste sentido, as tecnologias permitem condições diferenciadas para a divulgação da cultura indígena, rompendo com isolamento de algumas comunidades, conquistando visibilidade na mídia para temas nacionais, compartilhando as condições de vida desta minoria e denunciando crimes ambientais (BUENO, 2013).

Com este entendimento, foi realizada uma análise da aplicação dos jogos pautada em duas perspectivas, a primeira de cunho mais técnico abordando fatores específicos para instalação e exploração dos recursos e a segunda com caráter pedagógico a partir de contribuições para o processo de ensino e aprendizagem.

Ciente das contribuições proporcionadas pelas novas tecnologias, especialmente no que se refere às Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), as Universidades Estaduais Paulistas elaboraram os jogos eletrônicos aqui selecionados. Este ambiente é composto por vinte monitores com acesso à internet proporcionada pelo governo estadual, programa ACESSA ESCOLA. Nos computadores, o sistema operacional instalado é Windows 8.1 e possui configuração básica, direcionada apenas para as funções escolares.

Nesse contexto prático que os jogos "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos", "Huni Kuin: Os Caminhos da Jiboia" e "Sambaquis: Uma História antes do Brasil" foram instalados. Os dois primeiros games estão disponíveis gratuitamente para download no repositório vinculado ao site oficial da universidade de origem e permitem o trabalho pedagógico de forma offline nos momentos de oscilação de internet. O último, por sua vez, direciona o seu acesso a outro ambiente virtual necessitando de rede para operar.

Dentre os três, o jogo "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos" se mostrou mais complicado no momento de instalação devido à necessidade de requisitos técnicos e programas compatíveis para execução, exigindo configurações avançadas dos computadores para o funcionamento dos plugins. Por esta razão, talvez, não se mostrando tão adequado à realidade das escolas públicas estaduais de São Paulo.

**Imagem 1** - Jogo "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos"



Fonte: [http://www.leetra.ufscar.br/pages/game\\_jeriguigi](http://www.leetra.ufscar.br/pages/game_jeriguigi)

O ambiente virtual dos jogos é lúdico, autoexplicativo e de fácil compreensão, proporcionando autonomia e independência dos players. Possui interface mais simples em relação aos games atuais de alta resolução, podendo não atender às expectativas dos alunos mais exigentes, acostumados com a sofisticação dos gráficos. Com exceção do game "Sambaquis: Uma História antes do Brasil", as alternativas propostas e a linguagem utilizada são

adequadas à faixa etária dos alunos do Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que possuem idade entre 6 e 11 anos.

**Imagem 2** - Jogo “Sambaquis: Uma História antes do Brasil”



Fonte:

<http://www.arise.mae.usp.br/sambaquis/#:~:text=SAMBAQUIS%20E2%80%93%20Uma%20Hist%C3%B3ria%20antes%20do,s%C3%ADtios%20arqueol%C3%B3gicos%20hoje%20denominados%20sambaquis.>

A jogabilidade dos games concentra-se em conduzir um personagem com uma narrativa bem delineada, evidenciado um significado especial para o jogo, onde o jogador assume o papel central na tentativa de enfrentar situações propostas dos mais variados tipos e complexidades. Durante as partidas, é possível coletar recompensas contribuindo para o aumento da pontuação tornando a disputa mais interessante<sup>3</sup>.

Os comandos técnicos que controlam a movimentação dos personagens são comuns à maioria dos games, utilizando as setas do teclado. Quanto às fases e objetivos, os jogos "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos" e "Huni Kuin: Os Caminhos da Jiboia" são mais parecidos, comparados ao jogo “Sambaquis: Uma História antes do Brasil”, dado que este último tem conteúdo embasado em materiais arqueológicos e paisagem inspirada num ambiente com características geológicas.

**Imagem 3** - Jogo “Huni Kuin: Os Caminhos da Jiboia”

---

<sup>3</sup> Tal característica colabora para engajamento e motivação dos participantes por meio da cultura contemporânea da gamificação, em que tudo se transformou em jogo como forma de atrair e reter atenção. Este movimento, no entanto, requer uma reflexão crítica quando tratamos dos espaços de aprendizagem, uma vez que essa tendência se apoia no processo de massificação do consumo desses jogos virtuais. (DORNELES; PILLAR, 2020).



Fonte: <http://www.gamehunuin.com.br/>

A partir de uma experiência única e envolvente, os três games motivam seus participantes a compreender melhor o contexto histórico que permeia a história da nação brasileira, valorizando a memória indígena e contribuindo para a construção social do indivíduo e seu processo de aprendizagem. No que se refere à interatividade e imersão, os jogadores são constantemente convidados a refletir e explorar diversas áreas do conhecimento, como em História; com tradições culturais no território brasileiro; em Geografia, a localização espacial das comunidades indígenas; em Arte, danças e músicas típicas, etc.

Uma ressalva a ser feita é que diante da impossibilidade do uso simultâneo dos computadores por uma turma completa, devido à quantidade insuficiente de máquinas ou falta de estrutura física adequada, é necessário adotar outras metodologias que visem ao revezamento dos alunos possibilitando a vivência equilibrada de todos.

No que se refere às questões pedagógicas, os jogos virtuais explorados possibilitam a articulação entre as diferentes áreas do conhecimento como Geografia, História, Língua Portuguesa, Arte, e Ciências permitindo ampliação da temática étnico racial em sua totalidade, de forma transdisciplinar. Vale ressaltar que os games "Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos" e "Sambaquis: Uma História antes do Brasil" possuem um tutorial com orientações didático-pedagógicas, facilitando o desenvolvimento das atividades.

Uma das principais questões reside nos esforços de estabelecer um diálogo intercultural, ao longo de todo o ano letivo e não somente em datas específicas (mês de abril) ou durante a vivência dos games, reconhecendo as contribuições desses grupos marginalizados nos espaços sociais.

Outro conteúdo interessante a ser trabalhado é a alimentação, uma vez que a imersão evidenciada pelos games evidenciam a diversidade de frutos presentes na natureza, sua

sazonalidade e benefícios para saúde. Nos diferentes desafios, também são contempladas as riquezas da culinária indígena, por meio de seus alimentos típicos e propriedades nutricionais tanto para consumo quanto para a preparação de medicamentos. Trabalhar esses assuntos possibilita que os estudantes identifiquem a influência da cultura indígena na sociedade atual incorporadas na nossa rotina. A preservação da fauna e da flora, da mesma forma, podem ser assuntos tratados.

A história e lendas indígenas que enveredam as trilhas virtuais representam significativas maneiras de valorizar a cultura dos povos nativos, seus objetos de caça, música e arte, permitindo visões mais amplas e plurais sobre a história do Brasil e a construção da nossa identidade nacional.

No que diz respeito à espiritualidade, é possível notar que, em diversos momentos os personagens estabelecem relação com o sagrado, reforçando a importância da religiosidade para os povos nativos. Além disso, os rituais observados no decorrer das falas colaboram para reconhecer outros modos de compreender o mundo.

Outro dado a ser considerado refere-se à diversidade linguística e cultural, fruto do rico e vasto legado cultural dos povos nativos brasileiros, preservada por meio de muita luta e resistência se tornando um patrimônio deste país. As questões trabalhadas permitem a desconstrução dos conceitos equivocados e discriminatórios cristalizados historicamente na sociedade, contribuindo para visibilidade das memórias coletivas do povo indígena à medida que valoriza os saberes, técnicas e cultura.

Por todos esses aspectos, os três jogos eletrônicos de forma coerente desenvolvem a temática dos povos indígena através de numa perspectiva histórica, social, econômica e política.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante da experiência vivenciada, foi possível identificar desafios e potencialidades dos games na educação básica tendo como ensaio a realidade de uma escola pública paulista. O objetivo que moveu este trabalho se encontra atrelado à formação na perspectiva da interculturalidade, possibilitando legitimar e trabalhar com a pluralidade presente na escola reconhecendo o impacto da diversidade cultural brasileira.

Nesta perspectiva, o estudo traz em seu título o termo combo para antecipar o assunto que será abordado, representando a ideia de associação entre tecnologias, ou seja, os três jogos utilizados nesta investigação.

Uma das preocupações centrais da pesquisa foi romper com visões equivocadas e a desinformação acerca dos povos indígenas utilizando jogos digitais com o intuito de valorizar as múltiplas identidades nacionais, construindo relações raciais mais saudáveis.

Durante a análise para aplicação dos games, encontramos dificuldades no âmbito tecnológico, especialmente quanto às configurações dos computadores devido à incompatibilidade de programas para o correto funcionamento dos jogos. Outro ponto agravante foi a instabilidade da internet e sua velocidade de conexão, comprometendo momentos em que ela se fazia necessária, como em downloads e instalação de plugins. Esses elementos, no entanto, não inviabilizam sua utilização, uma vez que foram evidenciadas contribuições à temática.

Apesar dos desafios apresentados, é possível ter um olhar otimista diante da adoção de jogos virtuais como um aliado do processo de ensino-aprendizagem, promovendo modos de aprender mais condizentes com a atual transformação digital. Dentre as potencialidades, temos que os games contribuíram efetivamente para a interação entre as diferentes áreas de conhecimento e/ou disciplina, ressignificando a prática pedagógica, de forma a proporcionar ludicamente conhecimentos sobre uma educação intercultural.

Ainda que os games não tenham sido efetivamente experimentados pelos estudantes em virtude do período dedicado a exploração minuciosa dos jogos e os estudos dos seus possíveis diálogos com ensino fundamental, reiteramos sua viabilidade no ambiente escolar dado, principalmente, em razão das contribuições destacadas anteriormente.

Compreendemos, no entanto, que para contemplar com mais riqueza a diversidade étnica e cultural existente no território brasileiro é necessário que jogos como estes possam ser trabalhados de forma complementar a outros materiais, tais como: livros, blogs, redes sociais, podcast, etc. Além disso, percebemos que a capacitação dos profissionais da educação a partir dos contextos atuais se faz necessária, estimulando os professores a incorporarem estes recursos na perspectiva da interculturalidade em sua prática pedagógica, favorecendo o diálogo intercultural, garantindo o respeito e o direito à diversidade. Suprindo boa parte das lacunas da formação inicial inerente ao exercício da docência e as dificuldades no manuseio das tecnologias educacionais.

Apesar disto, algumas questões também devem ser repensadas tais como as políticas públicas de educação, oferta de conectividade, infraestrutura adequada e distribuição de equipamentos tecnológicos mais atualizados para as instituições de ensino, ou seja, uma educação comprometida com as mudanças e transformações sociais.

Tendo em vista os aspectos mencionados, este trabalho compreende a escola enquanto espaço de acolhimento de diferentes culturas, promovendo relações sociais sadias através do diálogo entre os diferentes grupos que compõem a sociedade brasileira.

## 6. BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BUENO, C.. Comunidades indígenas usam internet e redes sociais para divulgar sua cultura. *Cienc. Cult.*, São Paulo , v. 65, n. 2, p. 14-15, jun. 2013 . Disponível em: [http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S000967252013000200006&lng=pt&nrm=iso](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S000967252013000200006&lng=pt&nrm=iso) Acesso em 27 jun. 2022.

BUENO, W. de L. **Aprendendo a história do Paraná: 4º ano, 5ºano/** Wilma de Lara Bueno; ilustrações Beatriz Roring, José Luís Juhas. -2 . ed.- Curitiba: Positivo, 2008.

CANDAU, V. L. **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.

CARDOSO, J. M.; SILVA, R. E. da; ZAMPARETTI, B. C. **Sambaquis:** uma história antes do Brasil: guia didático. São Paulo: MAE/USP, 2019.

DORNELES, B.; PILLAR, A. **A gamificação e suas críticas:** uma leitura dos jogos a partir da arte/educação. *ANTARES: LETRAS E HUMANIDADES* , v. 12, p. 341, 2020.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar:** como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. 8ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

JOANILHO, A. L.; MOREIRA, C. R. B. S.; VASCONCELO, J. A. **Hoje é dia de história:** 5ºano. Curitiba: Ed. Positivo; 2007.

JOLY, M.C.R.A. **Evidências de validade de uma escala de desempenho docente em informática educacional.** *Psico-USF*, 2004, v. 9, p.173-180.

MARTINS, M. S. C. **Jerigui e o Jaguar na terra dos bororos:** aplicativo com finalidade de alfabetização e letramento na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/13uCJFE19ZBTkbTsn0Dt9kpBWhKqyt6Ew/view>. Acesso em: 02 out. 2022.

MENESES, G. **Saberes em jogo:** a criação do videogame *Huni Kuin: Yube Baitana*. *GIS – Gesto, Imagem e Som – Revista de Antropologia*, vol. 2, n. 1, 2017, pp. 83-110.

MORAN, J. M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 14. ed. Campinas: Papyrus, 2007.

NEIRA, M. G. Coleção **A reflexão e a prática no ensino** – Educação Física. V.8. São Paulo: Blucher, 2011.

PEREIRA, E. S. **Ciborgues indígen@s.br**: a presença nativa no ciberespaço. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2012. v. 1. 290p

RAMOS, D. K. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 1999.

SELLTIZ, C.; WRIGHTSMAN, L. S.; COOK, S. W. **Métodos de pesquisa das relações sociais**. São Paulo: Herder, 1965.

ZANON, D. A. V.; GEUERREIRO, M. A. S.; OLIVEIRA, R. de. **Jogo didático ludo químico para o ensino de nomenclaturas dos compostos orgânicos**: projeto, produção, aplicação e avaliação. Departamento de didática, UNESP – SP, 2008.