



JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO: DIREITOS INDÍGENAS E GEOGRAFIA NA ESCOLA FRANCISCA LEMOS JURUNA, VITÓRIA DO XINGU – PA

BOARD GAME AS A TEACHING TOOL: INDIGENOUS RIGHTS AND GEOGRAPHY AT FRANCISCA LEMOS JURUNA SCHOOL, VITÓRIA DO XINGU – PA

Cilenira Damasceno Coutoⁱ,
cilenirakleber@gmail.com
José Antônio Magalhães Marinhoⁱⁱ,
josemarinho@ufpa.br
Márcia Pires Saraivaⁱⁱⁱ,
marcia@ufpa.br

Resumo: Este trabalho apresenta uma prática pedagógica no ensino de geografia envolvendo a utilização de jogo de tabuleiro como ferramenta didática na escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna, localizada no município de Vitória do Xingu-PA. Busca-se analisar como essa metodologia ativa pode facilitar a compreensão do tema Direitos Indígenas articulado a conceitos geográficos entre estudantes do sétimo ano. Na elaboração do jogo, foram utilizados procedimentos de pesquisa qualitativa, envolvendo pesquisa de material bibliográfico que abordam a educação escolar indígena e os jogos de tabuleiro na promoção de habilidades cognitivas e sociais. Os resultados obtidos indicaram que a aplicação do jogo como metodologia de ensino não apenas enriqueceu a experiência do aprendizado de um tema complexo, como contribuiu para fortalecer a identidade cultural dos alunos, promovendo a reflexão crítica sobre seus direitos e a realidade territorial de suas comunidades. Além disso, a pesquisa evidenciou a importância de discussões voltadas à temática indígena na formação de futuros professores de geografia, principalmente em uma região onde a diversidade étnica se apresenta como uma característica fundamentais no processo de luta e produção do território.

Palavras-chave: Jogo didático. Educação Indígena. Ensino de Geografia. Povo Juruna. Xingu.

Abstract: This paper presents a pedagogical practice in the teaching of Geography involving the use of a board game as a didactic tool at the Francisca de Oliveira Lemos Juruna School, located in the municipality of Vitória do Xingu, Pará. It seeks to analyze how this active methodology can facilitate the understanding of the topic of Indigenous Rights articulated with geographic concepts among seventh-grade students. In the development of the game, qualitative research procedures were used. They involved a review of bibliographic materials addressing Indigenous school education and the use of board games in promoting cognitive and social skills. The results obtained indicated that the application of the game as a teaching methodology not only enriched the learning experience of a complex topic, but also contributed to strengthening the students' cultural identity, promoting critical reflection on their rights and the territorial reality of their communities. Furthermore, the research highlighted the importance of discussions focused on Indigenous issues in the education of future Geography teachers, especially in a region where ethnic diversity stands as a fundamental characteristic in the process of territorial struggle and production.

Keywords: Educational game. Indigenous Education. Geography teaching. Juruna people. Xingu.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos vêm se consolidando como uma ferramenta pedagógica inovadora e eficaz no contexto educacional (CARVALHO, 2024; KISHIMOTO, 2011). Associados a processos de ensino e aprendizagem mais lúdicos e descontraídos, os jogos pedagógicos contribuem para a construção de conhecimentos de forma interativa e para a

ⁱ Docente de Geografia no Ensino Básico.
ⁱⁱ Docente da Faculdade de Geografia da UFPA, Campus Altamira, e pesquisador do Laboratório de Pesquisa e Extensão com Camponeses e Povos Indígenas da Amazônia (LabCAMPI).

ⁱⁱⁱ Docente da Faculdade de Geografia da UFPA, Campus Altamira, e pesquisadora do Laboratório de Pesquisa e Extensão com Camponeses e Povos Indígenas da Amazônia (LabCAMPI).

participação ativa dos alunos. No Ensino de Geografia, a abordagem de temas como os direitos indígenas pode se tornar mais descontraída através de jogos, articulando saberes tradicionais e realidade territorial das comunidades à linguagem jurídica de maneira lúdica e descontraída.

De acordo com Baniwa (2013), a educação escolar indígena deve respeitar os conhecimentos tradicionais e integrar metodologias que valorizem a cultura e o modo de vida de cada povo. Para esse autor, a educação escolar indígena não deve ser apenas uma reprodução do modelo ocidental, mas sim uma prática que fortaleça a identidade, a língua, os saberes e as práticas sociais dos povos indígenas (BANIWA, 2013).

O ensino dos direitos indígenas, através de metodologias ativas como jogos de tabuleiro, possibilita que os estudantes explorem e discutam questões fundamentais relacionadas à sua identidade e à sua história. Por meio de dinâmicas que envolvem regras e estratégias, os alunos são incentivados a refletir sobre a importância de conhecer seus direitos e de lutar para que esses se concretizem efetivamente. Assim, tal prática ativa pode contribuir não apenas para enriquecer o aprendizado, mas também para fortalecer vínculos identitários, através de um ambiente de respeito e valorização da diversidade cultural.

Em relação à Geografia escolar, os jogos de tabuleiro possibilitam uma abordagem prática e lúdica que facilita a compreensão de conceitos e práticas espaciais (BREDA, 2020). Os alunos podem simular situações envolvendo a produção do

território, as relações com o ambiente e os impactos das atividades humanas. Com isso, estimulam-se o pensamento crítico e a análise de problemas que atingem suas comunidades, estimulando os discentes a desenvolverem habilidades para compreender as dinâmicas sociais e ambientais relacionadas ao cotidiano em que vivem.

Este trabalho apresenta uma prática pedagógica envolvendo a utilização de jogo de tabuleiro no ensino de Geografia, na Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna, localizada no município de Vitória do Xingu – PA. O objetivo é compreender como essa prática pedagógica, que foi realizada como parte de um processo extensionista, contribuiu para facilitar a compreensão do tema direitos indígenas entre alunos do 7º ano, predominantemente indígenas.

Kishimoto (2011) salienta que os jogos educativos auxiliam no desenvolvimento cognitivo e na aprendizagem, pois estimulam a criatividade, a resolução de problemas e o raciocínio lógico. Dessa forma, sua utilização no ensino de Geografia pode facilitar a compreensão de temas e a utilização de conceitos próprios desse campo do conhecimento.

A justificativa da pesquisa relaciona-se à necessidade de criar metodologias inovadoras que promovam a educação contextualizada e significativa na Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna, de maneira a contribuir com a compreensão dos direitos dos povos originários e com a valorização cultural do povo Juruna, que se encontra em processo de reafirmação identitária.



2 MATERIAL E MÉTODOS

A elaboração do trabalho ocorreu no âmbito do projeto de extensão “Contextos Interculturais de Ensino: construindo novas práticas pedagógicas a partir da elaboração de materiais didáticos para a sala de aula indígena (SARAIVA, 2024), e seguiu procedimentos de pesquisa qualitativa, envolvendo levantamento e análise de material bibliográfico, elaboração de jogo didático e atividade páttrica na Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna.

Na pesquisa bibliográfica, foram selecionados trabalhos que permitissem contextualizar a educação escolar indígena (BANIWA, 2013; BARBIERI, 2021) e orientar a elaboração do jogo didático Direitos Indígenas (BREDA, 2020; CARVALHO, 2024; KISHIMOTO, 2011).

Na fase inicial de elaboração do jogo, centrou-se no estudo sobre os direitos indígenas, realizado no Laboratório de Pesquisa e Extensão com Camponeses e Povos Indígenas da Amazônia (LabCAMPI-UFPA). Nesse momento, foram definidos os subtemas norteadores do jogo, sobressaindo os direitos assegurados pela Constituição Federal de 1988, relacionados à cultura, organização social, educação, território e demarcação de terras.

Com base nessa pesquisa, o jogo foi estruturado visando estimular reflexões entre estudantes do 7º ano sobre os desafios enfrentados pelos povos indígenas na atualidade. As regras do jogo foram estabelecidas de forma a contemplar competências e habilidades previstas para a faixa etária do estudantes. Na confecção dos materiais do

jogo, seguiram-se os seguintes procedimentos: a) Os cards foram projetados e editados no software Microsoft Word e impressos em papel fotográfico para garantir durabilidade; b) O tabuleiro foi desenvolvido por meio da ferramenta online Canva e posteriormente impresso em material acrílico para maior resistência; c) Os peões dos jogadores foram representados por miniaturas de objetos do cotidiano indígena, proporcionando maior imersão na dinâmica do jogo.

A atividade páttrica ocorreu na Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna, durante dois tempos de aula (90 minutos) destinados ao componente de Geografia. Tal atividade envolveu a aplicação do jogo em uma turma do 7º ano, com 13 estudantes, a maioria indígenas.

Algumas imagens do momento de realização dessa ação foram inseridas nesse trabalho, mas para preservar a identidade dos estudantes (mesmo que se tenha autorização da escola para exibi-las), optou-se por ocultar o rosto dos estudantes.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1. A Escola Municipal Francisca de Oliveira Lemos Juruna

A Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Francisca de Oliveira Lemos Juruna representa um espaço essencial para preservação e fortalecimento da identidade do povo Juruna, sendo uma instituição de referência para a educação escolar indígena na região do Médio Xingu. A escola recebeu o nome da matriarca, dona Francisca, de quem

descendem os membros da Aldeia Boa Vista. Atualmente a escola atende 112 alunos, oferecendo formação desde a educação infantil até o Ensino Médio, além da modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA). A equipe pedagógica é composta por 34 profissionais, incluindo professores indígenas e não indígenas, coordenador, cuidadores, merendeiras, serventes, motoristas, auxiliares de transporte, porteiros e guardas patrimoniais, todos comprometidos com a valorização da cultura local e a garantia de um ensino de qualidade para os estudantes.

A instituição recebe não apenas alunos da aldeia Boa Vista, mas também crianças e jovens de outras comunidades indígenas e não indígenas da região, promovendo a diversidade e o intercâmbio cultural. Apesar de a maioria dos professores ainda não ser indígena, esses profissionais são orientados a atuarem de forma respeitosa e colaborativa, contribuindo para a formação cidadã e para valorização dos saberes tradicionais.

O povo Juruna, também autodenominado Yudjá, possui uma longa história de resistência e adaptação. Desde o século XVII, há registros da presença dos Juruna no vale do rio Xingu, área que sempre foi territorializada por esse povo (SARAIVA, 2008). Segundo Mondini (2014), o nome "Juruna", que significa "boca preta", faz referência a uma pintura facial tradicionalmente utilizada, enquanto "Yudjá" significa "dono do rio", reforçando a relação intrínseca entre a cultura desse povo e o vale do Xingu. Tais indígenas apresentam uma vasta complexidade cultural, territorial e étnica, sendo os

Juruna da Aldeia Boa Vista, apenas um segmento representativo deste povo na área do médio rio Xingu. A particularidade desse subgrupo relaciona-se ao fato de serem ascendentes de uma linhagem de mulheres e de terem seu modo de vida forjado não somente em torno do rio, mas também à magem da estrada e das dinâmicas territoriais que avançam com esses eixos de circulação.

Na aldeia Boa Vista, a educação escolar indígena tem avançado com a efetivação de políticas diferenciadas, com o desenvolvimento de materiais didáticos próprios e com a re-elaboração de projetos pedagógicos alinhados à realidade local, permitindo abordagens mais ajustas às necessidades dos alunos e da comunidade. Neste sentido, a Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna tem buscado não ser apenas um espaço de aprendizagem formal, mas um ambiente de fortalecimento da cultura e dos valores Juruna. O compromisso com uma educação de qualidade, comprometida e contextualizada reflete-se no desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras que procuram conciliar o conhecimento tradicional e as exigências do currículo escolar. Nesta perspectiva, a interação entre professores em formação, alunos e membros da comunidade tem sido valorizada pela liderança indígena, visando criar um ambiente educacional dinâmico e interativo.

Com isso, a escola se afirma como um importante pilar para a preservação da identidade indígena e para a formação de novas gerações preparadas para enfrentar os desafios contemporâneos sem esquecer suas raízes. Daí a importância à história, aos costumes e aos

conhecimentos tradicionais constituir compromisso constante, garantindo que a educação não apenas prepare para o futuro, mas também reforce entre os estudantes as conexões com sua ancestralidade e seu território.

A proposição do jogo didático “Direitos Indígenas”, enquanto momento de um processo extensionista na escola, alinhou-se a essa perspectiva, buscando dinamizar o ensino de Geografia com uma prática pedagógica ativa, acionada para tematizar uma pauta de suma importância para os povos originários diante das permanentes pressões da sociedade envolvente.

3.2. Jogo de tabuleiro e aprendizagem ativa

Os jogos de tabuleiro têm se mostrado uma ferramenta pedagógica inovadora, fundamentada em teorias que valorizam a aprendizagem ativa. Essa metodologia de ensino, em particular, prioriza a participação dos estudantes como elemento central no processo educativo, permitindo que se tornem protagonistas de sua própria formação, contrastando com métodos tradicionais de ensino que, muitas vezes, limitam-se à transmissão passiva de conteúdos, não permitindo aos estudantes uma interação mais significativa com os conhecimentos historicamente acumulados (KROHL et al., 2021).

Assim, os jogos de tabuleiro criam espaços-tempos onde os alunos podem explorar conceitos de forma prática e colaborativa. Ao participar de atividades lúdicas, os estudantes têm oportunidade de aplicar teorias e resolver problemas em um ambiente descontraído, o que facilita a assimilação de

conteúdos complexos e a internalização de saberes (KROHL et al., 2021).

Além disso, a utilização de jogos de tabuleiro promove o engajamento cognitivo, um fator crucial para a aprendizagem efetiva. O engajamento cognitivo refere-se ao envolvimento ativo dos alunos em tarefas que exigem pensamento crítico e resolução de problemas (PRADO, 2018). Os jogos, ao apresentarem desafios e objetivos claros, estimulam os alunos a pensar estrategicamente, a tomar decisões e a refletir sobre suas ações, o que contribui para um aprendizado mais profundo e duradouro.

A interação social é outro aspecto fundamental que os jogos de tabuleiro proporcionam. Ao jogar em grupo, os alunos são levados a discutir, negociar e colaborar, desenvolvendo habilidades sociais e emocionais. As dinâmicas de grupo não apenas enriquecem a experiência da aprendizagem, mas também fortalecem a construção de vínculos entre os participantes, criando ambiente de apoio mútuo e respeito. A troca de ideias e a diversidade de perspectivas que emergem durante os jogos são valiosas para a formação de um pensamento crítico e inclusivo (PRADO, 2018).

A autonomia no processo de aprendizagem é outro ponto associado à utilização de jogos de tabuleiro na educação. Ao permitir que os alunos tomem decisões sobre suas estratégias de jogo e abordagens para resolver problemas, os educadores incentivam a autoeficácia e a responsabilidade pelo próprio aprendizado. Essa autonomia é essencial para o desenvolvimento de um aprendiz

independente, capaz de buscar informações e soluções de forma proativa (PRADO, 2018).

Os jogos de tabuleiro também podem contribuir na contextualização de conteúdos, ao criarem situações que estimulem os estudantes a relacionarem teorias e situações do cotidiano. Essa conexão entre teoria e prática é fundamental para a retenção do conhecimento, pois os alunos conseguem visualizar a aplicação dos conceitos aprendidos em suas vidas (WANGENHEIM *et al.*, 2019). A contextualização, portanto, não apenas torna o aprendizado mais relevante, mas também estimula a curiosidade e o interesse dos alunos pelos temas abordados.

Como assinala Silva (2019):

Quando a criança é estimulada a desenvolver seu próprio conhecimento é preciso inovar na forma de ensinar, pois no processo de ensino e aprendizagem, o professor e o livro didático não são mais os únicos, mas parte de um todo. Isso porque cada aluno já traz para a escola uma experiência de vida com muitas informações provenientes do meio em que vive, e das novas tecnologias que estão ao alcance da maioria dos alunos, como as redes sociais, que são inevitáveis na atualidade e podem trazer conteúdos importantes, para a formação dos alunos, e podem ser utilizadas estrategicamente pelos educadores (SILVA, 2019, p. 05).

A diversidade de formatos dos jogos de tabuleiro permite adaptações a diversas dinâmicas estabelecidas para o ensino, característica importante para atender diferentes ritmos e estilos de aprendizagem (WANGENHEIM *et al.*, 2019).

A avaliação do aprendizado em contextos de jogos de tabuleiro pode ser realizada de maneira mais dinâmica e formativa. Em vez de se restringir a testes tradicionais, os educadores podem observar o desempenho dos alunos durante as atividades, analisando suas estratégias, interações e reflexões. Essa abordagem avaliativa permite interações mais imediatas e construtivas, contribuindo para o aprimoramento contínuo do processo de ensino-aprendizagem (SOUZA; FALCÃO, 2024).

A integração de jogos de tabuleiro na prática pedagógica representa uma oportunidade valiosa para inovar e revitalizar o ensino. Ao estimular a aprendizagem ativa e o engajamento cognitivo, essa metodologia não apenas enriquece a experiência educativa, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo (CALAZANS *et al.*, 2018; SOUZA; FALCÃO, 2024). A combinação de diversão e aprendizado, característica dos jogos, pode transformar a sala de aula em um espaço estimulante, onde o conhecimento é construído de forma colaborativa e significativa.

3.3. Importância do ensino dos Direitos Indígenas na escola Francisca Lemos Juruna

A abordagem dos direitos indígenas assume grande importância em escolares situadas em territórios de povos originários. No caso da Escola Francisca Lemos Juruna, por exemplo, situada em um contexto marcado por impactos ambientais e econômicos, o conhecimento dos direitos indígenas é condição para a própria reprodução da comunidade



cultura, língua e identidade indígenas, percebe-se, uma certa resistência, no contexto político atual, no qual, inegavelmente, o ambiente escolar indígena aparenta assumir um novo papel frente aos grupos indígenas na atualidade, tais como: i) não se configurar mais como instrumento de dominação, e sim instrumento de reafirmação étnica e cultural, ii) fonte de conhecimento da lógica das sociedades envolventes, lançando às bases um diálogo sobre qual identidade indígena se constrói o sujeito pensante capaz de reivindicar o que a Constituição Federal (1988) e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) garantem, a escola bilíngue e diferenciada (SANTOS; SILVA, 2021, p. 06).

diante da expansão do latifúndio e do cercamento do rio Xingu para geração de energia elétrica.

Segundo Santos (1995), com a Constituição Federal de 1988, a diversidade étnica foi reconhecida e os valores culturais indígenas foram destacados como importantes para serem respeitados e protegidos, bem como a sua organização social. Tendo em vista esses direitos, a educação deve servir como um meio de empoderamento, permitindo que os alunos compreendam suas próprias histórias e lutem pela preservação de suas identidades (SANTOS; SILVA, 2021). A questão da autonomia e de um currículo crítico permite que se trabalhe a identidade cultural como um conceito dinâmico que se constrói a partir das experiências e vivências dos indivíduos dentro de suas comunidades.

Partindo dessa perspectiva, as unidades escolares localizadas em território indígena são importantes para a formação política e cultural dos alunos. A valorização da língua materna, das tradições orais e das práticas artísticas locais são exemplos de como a educação pode contribuir para preservação e fortalecimento da cultura indígena (SILVA, 2018). Segundo Paredes (1996), a história dos povos indígenas latino-americanos é a história da luta pela terra e esta luta permite a esses povos a valorização de sua língua e da sua cultura, processo que, na perspectiva deste autor, perpassa por uma educação que ensine aspectos de sua cultura.

Sobre esse ponto, Santos e Silva (2021) afirma:

A partir das lutas pelo reconhecimento e legalização das terras dos povos originários [...], além do respeito e valorização da

Além disso, a participação da comunidade indígena no processo educativo é essencial. O envolvimento de líderes comunitários e outros membros da comunidade pode enriquecer o currículo escolar, trazendo experiências e conhecimentos que não são contemplados nos materiais didáticos convencionais. Essa colaboração não apenas fortalece a relação entre escola e comunidade, mas também promove um aprendizado mais significativo e contextualizado (RODRIGUES *et al.*, 2020).

Deste modo, a utilização de metodologias ativas, como projetos interdisciplinares e atividades práticas, pode constituir estratégia eficaz para o ensino dos direitos indígenas. Essas práticas permitem que os alunos se envolvam de maneira mais profunda com os conteúdos, estimulando a reflexão crítica e a construção de saberes de forma colaborativa. A realização de atividades que conectem os alunos com sua cultura, como festivais,

oficinas e rodas de conversa, pode contribuir para a valorização de suas identidades (SALACHE *et al.*, 2022).

O ensino dos direitos indígenas nas escolas também deve ser acompanhado de uma crítica às desigualdades sociais e históricas que essas comunidades enfrentam. O ensino deve incluir discussões sobre a luta pelos direitos territoriais, a preservação ambiental e a resistência cultural, permitindo que os alunos compreendam a importância de sua identidade na construção de um futuro mais justo e equitativo (LUNA *et al.*, 2020). Essa conscientização é fundamental para que os jovens se tornem agentes de mudança em suas comunidades.

3.4. Ensino de geografia e uso de jogos na prática pedagógica

No âmbito da geográfica escolar, a abordagem dos direitos indígenas pode desempenhar um papel fundamental na formação cidadã dos estudantes, permitindo uma compreensão crítica sobre a história, a cultura e as lutas sociais empreendidas por esses povos. Ao mesmo tempo em que possibilita reconhecer o papel desses povos no processo de produção do espaço geográfico, que envolve permanentes interações entre sociedade-natureza que re-constroem regiões, territórios e lugares.

A Geografia escolar tem um papel fundamental na formação cidadã, pois estimula o aluno a ampliar sua visão de mundo desde o espaço da vida cotidiana. Para Vesentini (2009), o ensino de Geografia deve estimular o pensamento crítico,

ajudando os estudantes a interpretar o mundo ao seu redor. De acordo com Callai (2005), é essencial que o ensino de Geografia seja significativo, aproximando-se da realidade do aluno e utilizando estratégias que promovam a participação ativa no processo de aprendizagem. No contexto da formação escolar indígena, Paredes (1996) afirma que a educação que não leva as crianças a refletirem sobre a problemática social que vivenciam, além de perder importância política, deixa de ser uma educação indígena.

A utilização de jogos de tabuleiro no ensino de Geografia possibilita a contextualização de conteúdo, tornando a aprendizagem mais envolvente e dinâmica. Segundo Huizinga (2000), o jogo tem um caráter educativo por natureza, pois permite ao jogador experimentar situações de forma simbólica e reflexiva. Para Kishimoto (2011), os jogos educativos auxiliam na assimilação de conceitos ao estimular a criatividade, o raciocínio lógico e a tomada de decisões. A aplicação desses jogos pode abranger temas como: Cartografia e localização espacial; Dinâmicas populacionais, urbanização; Impactos ambientais e concepções diversas sobre o território.

3.5. Aplicação do jogo de tabuleiro na Escola

Francisca Lemos Juruna

A aplicação do jogo de tabuleiro na escola indígena ocorreu em 2024, por ocasião do mês em que se comemora o “Dia dos Povos Indígenas”, cujo tema foi “Resistência Indígena”. O jogo com o tema “Direitos Indígenas” foi estruturado a partir de uma sequência metodológica organizada em etapas que

assegurassem a interação e o aprendizado dos estudantes de forma lúdica e participativa. A ação foi realizada mediante autorização da liderança local e contou com a parceria de um professor indígena responsável pelo componente de Geografia.

A aplicação do jogo ocorreu em uma turma do sétimo ano e apresentou dois momentos. Inicialmente os alunos participaram de uma aula teórica (Figura 1) com abordagem expositiva e interativa sobre os direitos indígenas previstos na Constituição Federal de 1988. Esse momento foi necessário para contextualizar o jogo e ampliar o repertório conceitual dos discentes.

Figura 1 - Aula expositiva



Fonte: LabCAMPI, 2024.

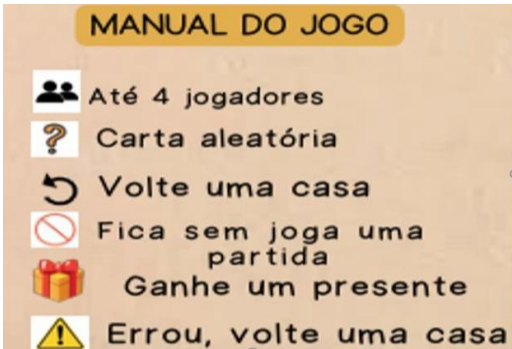
Na segunda etapa, o tabuleiro (Figura 2), as regras (Figura 3) e os *cards* do jogo (Figura 5) foram apresentados aos estudantes.

Figura 2 – Tabuleiro do jogo



Fonte: LabCAMPI, 2024.

Figura 3 - As regras do jogo



Fonte: LabCAMPI, 2024

Figura 4 – Cards com perguntas e dicas



Fonte: LabCAMPI, 2024

Os *cards* foram organizados em dois grupos: um grupo, apresentando informações extraídas do material anteriormente apresentado em sala, para auxiliar os jogadores, e outro grupo de *cards*, contendo perguntas direcionadas aos participantes, problematizando a temática estudada. Isso para estimular a reflexão e a fixação do conteúdo por meio das partidas do jogo.

A turma, composta por 13 alunos, incluindo uma estudante com necessidades especiais, foi organizada em três grupos: dois grupos com quatro integrantes e um, com cinco integrantes. Cada grupo selecionou um representante para iniciar o jogo (figura 5), seguindo as regras previamente

estabelecidas. Durante a dinâmica, foram incentivadas estratégias de cooperação e argumentação (Figura 6), visando à reflexão à construção coletiva de conhecimentos.

Figura 5 – Alunos exercitando o jogo



Fonte: LabCAMPI, 2024

Figura 6 - Alunas analisando as resposta



Fonte: LabCAMPI, 2024

Nesta etapa da aula, os discentes, além de revisarem os conteúdos abordados, envolveram-se ativamente em uma experiência lúdica, favorecendo o desenvolvimento do trabalho em equipe.

Ao final da ação, os resultados obtidos indicaram que aplicação do jogo de tabuleiro ajudou a promover um ambiente educacional dinâmico, estimulando a ativa participação dos alunos, tal como enfatizado Breda (2020) e Kishimoto (2011). A interação social proporcionada por essas atividades

lúdicas, estimulou a colaboração e o respeito mútuo, elementos essenciais para a construção de uma comunidade escolar coesa. Além disso, a experiência de jogar em grupo permitiu que os alunos exercitassem habilidades sociais e emocionais, essenciais uma formação cidadãos crítica e conscientes, como destacado por Prado (2018).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade proporcionou um ambiente dinâmico, colaborativo e inclusivo, promovendo não apenas a consolidação do conhecimento, mas também o fortalecimento de habilidades socioemocionais. Além disso, a abordagem adotada garantiu a participação de todos, valorizando a diversidade e estimulando a construção coletiva do saber.

Assim, infere-se que a aplicação do jogo de tabuleiro atingiu seu objetivo, qual seja, contribuir para tornar mais leve e descontraído o ensino do tema direitos indígenas em uma comunidade que busca fortalecer sua identidade e defender seu território diante da fazenda e soja, que recentemente chegou ao entorno da aldeia.

Diante dessas condições, as contribuições de um ensino de Geografia significativo são fundamentais para formação de gerações que conheçam sua herança cultural, defendam seu território e tenham autonomia e conhecimentos para enfrentar os desafios que vão surgindo.

Agradecimentos

Os autores agradecem ao povo Juruna da aldeia Boa Vista, especialmente a liderança indígena local, que autorizou a aplicação do jogo na escola Francisca Lemos Juruna, e o professor de Geografia que desde o início colaborou com a ação.

REFERÊNCIAS

BANIWA, Gersem dos Santos. **Educação escolar indígena: conceitos, histórias e políticas**. Brasília: MEC/SECADI, 2013.

BARBIERI, Samia Roges Jordy. **Os direitos dos povos indígenas**. Almedina Brasil, 2021.

BREDA, Thiara Vichiato. Jogando com a geografia: possibilidades para um ensino divertido.

GIRAMUNDO - REVISTA DE GEOGRAFIA DO COLÉGIO PEDRO II, v. 5, p. 55-63, 2020.

Disponível em:

<https://portalespiral.cp2.g12.br/index.php/GIRAMUNDO/article/view/2689>. Acesso em 02 de fev. 2025.

CALAZANS, Denis Rocha; OLIVEIRA, Maryanna Alves; SILVA, Yelli Katerine Oliveira. O uso do jogo de tabuleiro como ferramenta de Educação Ambiental na Educação Básica. **Diversitas journal**, v. 3, n. 3, p. 780-792, 2018.

CALLAI, Helena Copetti. A Geografia na escola e a construção do pensamento espacial. **Revista Brasileira de Educação**, v. 10, n. 28, p. 66-83, 2005.

CARVALHO, Arnaldo V. **Pedagogia da curiosidade: Desvendando o potencial do unboxing e dos jogos de tabuleiro na educação**. Editora CRV, 2024.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.

KROHL, Diego Ricardo *et al.* Aprendizagem baseada em jogos: reflexões sobre o uso de jogos de tabuleiro durante período de isolamento social na educação matemática. **Revista Eletrônica Debates em Educação Científica e Tecnológica**, v. 11, n. 01, p. 155-180, 2021.

LUNA, Willian Fernandes et al. Identidade, cuidado e direitos: a experiência das rodas de conversa sobre a saúde dos Povos Indígenas. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 44, p 1-9, 2020.

MONDINI, Juliana Nazatto. "Yudja Utaha: a culinária juruna no Parque Indígena Xingu-uma contribuição ao dicionário bilingue juruna-português", 2014.

PAREDES, Jose Bolivar B. Educação indígena e identidade. In: ASSIS, Eneida. (Org.). **Educação indígena na Amazônia: Experiências e perspectivas**. Belem: UNAMAZ/UFPA, 1996. p.13- 28.

PRADO, Laíse Lima. Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 2, n. 2, p. 26-38, 2018.

RODRIGUES, Jhonatam; MARINHO, João Victor Azevedo; BAHDUR, Daniela Hruschka. **A violação de direitos humanos de povos indígenas: um olhar para o caso povo indígena kichwa de Sarayaku VS. Equador**. Anais do Pró-Ensino: Mostra Anual de Atividades de Ensino da UEL, n. 2, p. 28-28, 2020.

SALACHE, Loide Andrea; SALACHE, Cleverson Fernando; RIBAS, Ademir Juracy Fanfa. Reflexões sobre a importância do direito à educação escolar diferenciada para o fortalecimento da identidade cultural dos povos indígenas no Brasil. **Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação (EIGEDIN)**, v. 6, n. 1, 2022.

SANTOS, Silvio Coelho. Os Direitos indígenas no Brasil. In: SILVA, Aracy L; GRUPIONI, Luís D. **A temática indígena na escola: novos subsídios para professores de 1º e 2º graus**. Brasília MEC/MARI/UNESCO, 1995. p. 87-108.

SANTOS, Pedro Lôbo dos; SILVA, Eduardo Dias da. A educação escolar indígena como fortalecimento da identidade cultural dos Potiguara da Paraíba/Brasil-considerações iniciais. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 60, p. 105-113, 2021.

SARAIVA, Marcia Pires. **Identidade multifacetada**: a reconstrução do ser indígena entre os Juruna do médio Xingu. NAEA: Belém, 2008.

SARAIVA, Marcia Pires. projeto de extensão: Contextos Interculturais de Ensino: Construindo novas práticas pedagógicas a partir da elaboração de materiais didáticos para a sala de aula indígena. UFPA, Altamira, 2024.

SILVA, Douglas Gonçalves. O uso de jogos de tabuleiro como apoio para o ensino da geografia. **Anais do 14º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia: políticas, linguagens e trajetórias**, p. 2922-2934, 2019.

SILVA, Joselaine Dias de Lima. Direito à identidade cultural dos povos indígenas no Brasil. **Encontro De História Da Anpuh/MS**, v. 14, 2018.

SOUZA, Lidiane Cristina Lopes Garcia; DE MATOS FALCÃO, João Paulo. Jogo da Biodiversidade: jogos como ferramenta para o ensino de Geografia. **Brazilian Journal of Development**, v. 10, n. 12, p. e75655-e75655, 2024.

VESENTINI, José William. **Geografia**: o espaço e a sociedade. São Paulo: Ática, 2009.

WANGENHEIM, Christiane Gresse et al. Desenvolvimento e Avaliação de um Jogo de Tabuleiro para Ensinar o Conceito de Algoritmos na Educação Básica. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 27, n. 03, p. 310-335, 2019.