

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

D155j Damasceno Couto, Cilenira.
Jogo de tabuleiro como ferramenta de ensino : Direitos indígenas e geografia na escola Francisca Lemos Juruna em Jogo de tabuleiro como ferramenta de ensino: direitos indígenas e geografia na escola Francisca Lemos Juruna em Vitória do Xingu - PA / Cilenira Damasceno Couto. — 2025.
20 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dra. Marcia Saraiva
Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Altamira, Faculdade de Geografia, Altamira, 2025.

1. Jogos De Tabuleiro; Educação Indígena; Direitos Indígenas; Geografia.. I. Título.

CDD 910.7

JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO: DIREITOS INDÍGENAS E GEOGRAFIA NA ESCOLA FRANCISCA LEMOS

JURUNA EM VITÓRIA DO XINGU - PA

Discente: Cilenira Damasceno Couto

Orientadora: Marcia Pires Saraiva

Resumo

Este trabalho apresenta uma prática pedagógica no ensino de geografia sobre a utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino na Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Francisca de Oliveira Lemos Juruna, localizada em Vitória do Xingu. A pesquisa busca investigar como essa abordagem lúdica pode facilitar a compreensão dos direitos indígenas e dos conceitos geográficos entre os alunos. O referencial teórico-metodológico é fundamentado em teorias de aprendizagem ativa e construtivismo, que enfatizam a importância da participação dos alunos no processo educativo. O trabalho abrange estudos que discutem a eficácia dos jogos de tabuleiro na promoção de habilidades cognitivas e sociais, bem como sua capacidade de contextualizar conteúdos relacionados à cultura indígena e à geografia local. Os principais resultados indicam que a implementação de jogos de tabuleiro no currículo escolar não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também fortalece a identidade cultural dos alunos, promovendo uma reflexão crítica sobre seus direitos e a realidade de suas comunidades. Além disso, a pesquisa destaca a importância da formação de professores para a utilização eficaz dessa metodologia, sugerindo que a capacitação docente é fundamental para criar experiências de aprendizado significativas e inclusivas. A combinação de diversão e aprendizado, característica dos jogos, transforma a sala de aula em um espaço dinâmico e colaborativo, onde os alunos se tornam protagonistas de sua própria educação. Assim, a pesquisa conclui que os jogos de tabuleiro representam uma estratégia valiosa para a educação indígena, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e engajados na preservação de sua cultura e direitos.

Palavras-chave: Jogos De Tabuleiro; Educação Indígena; Direitos Indígenas; Geografia.

BOARD GAMES AS A TEACHING TOOL: INDIGENOUS RIGHTS AND GEOGRAPHY AT THE FRANCISCA LEMOS JURUNA SCHOOL IN VITÓRIA DO XINGU- PA

ABSTRACT

This paper presents a pedagogical practice in geography teaching on the use of board games as a teaching tool at the Francisca de Oliveira Lemos Juruna Municipal Elementary and Preschool School, located in Vitória do Xingu. The research seeks to investigate how this playful approach can facilitate the understanding of indigenous rights and geographic concepts among students. The theoretical-methodological framework is based on theories of active learning and constructivism, which emphasize the importance of student participation in the educational process. The work includes studies that discuss the effectiveness of board games in promoting

cognitive and social skills, as well as their ability to contextualize content related to indigenous culture and local geography. The main results indicate that the implementation of board games in the school curriculum not only enriches the learning experience, but also strengthens students' cultural identity, promoting a critical reflection on their rights and the reality of their communities. Furthermore, the research highlights the importance of teacher training for the effective use of this methodology, suggesting that teacher training is essential to create meaningful and inclusive learning experiences. The combination of fun and learning, characteristic of games, transforms the classroom into a dynamic and collaborative space, where students become protagonists of their own education. Thus, the research concludes that board games represent a valuable strategy for indigenous education, contributing to the formation of conscious citizens who are engaged in the preservation of their culture and rights.

Keywords: Board Games; Indigenous Education; Indigenous Rights; Geography.

**JUEGOS DE MESA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA:
DERECHOS INDÍGENAS Y GEOGRAFÍA EN LA ESCUELA FRANCISCA LEMOS
JURUNA DE VITÓRIA DO XINGU - PA**

Resumen

Este trabajo presenta una práctica pedagógica en la enseñanza de la geografía sobre el uso de juegos de mesa como herramienta de enseñanza en la Escuela Municipal de Educación Infantil y Fundamental Francisca de Oliveira Lemos Juruna, ubicada en Vitória do Xingu. La investigación busca investigar cómo este enfoque lúdico puede facilitar la comprensión de los derechos indígenas y los conceptos geográficos entre los estudiantes. El marco teórico-metodológico se basa en las teorías del aprendizaje activo y el constructivismo, que enfatizan la importancia de la participación de los estudiantes en el proceso educativo. El trabajo abarca estudios que discuten la efectividad de los juegos de mesa para promover habilidades cognitivas y sociales, así como su capacidad para contextualizar contenidos relacionados con la cultura indígena y la geografía local. Los principales resultados indican que la implementación de juegos de mesa en el currículo escolar no sólo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también fortalece la identidad cultural de los estudiantes, promoviendo la reflexión crítica sobre sus derechos y la realidad de sus comunidades. Además, la investigación destaca la importancia de la formación docente para el uso efectivo de esta metodología, sugiriendo que la formación docente es fundamental para crear experiencias de aprendizaje significativas e inclusivas. La combinación de diversión y aprendizaje, característica de los juegos, transforma el aula en un espacio dinámico y colaborativo, donde los alumnos se convierten en protagonistas de su propia educación. Así, la investigación concluye que los juegos de mesa representan una valiosa estrategia para la educación indígena, contribuyendo a la formación de ciudadanos conscientes y comprometidos con la preservación de su cultura y sus derechos.

Palabras clave: Juegos de mesa; Educación Indígena; Derechos indígenas; Geografía.

INTRODUÇÃO

Os jogos de tabuleiro têm se consolidado como uma ferramenta pedagógica inovadora e

eficaz no contexto educacional. Essa abordagem lúdica permite a construção de conhecimentos de forma interativa, favorecendo a participação ativa dos alunos. Ao integrar temas como direitos indígenas e geografia, os jogos promovem uma compreensão mais profunda das realidades socioculturais e territoriais do povo Juruna, contribuindo para a formação de uma consciência crítica e cidadã.

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 dos povos indígenas, abordando assim, a educação indígena a partir de uma perspectiva que respeita e valoriza os conhecimentos tradicionais, integrando metodologias que dialogam com a cultura e o modo de vida dos povos indígenas, defendendo que 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 das comunidades indígenas.

A utilização de jogos de tabuleiro no ensino dos direitos indígenas 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 da preservação de seus direitos e da valorização de sua cultura. Essa prática não apenas enriquece o aprendizado, mas também fortalece a conexão com suas raízes, promovendo um ambiente de respeito e valorização da diversidade cultural.

No que diz respeito à geografia, os jogos de tabuleiro oferecem uma abordagem prática e visual que facilita a compreensão de conceitos espaciais e territoriais. Os alunos podem simular situações que envolvem a ocupação do território, a relação com o meio ambiente e os impactos das atividades humanas. Essa metodologia ativa estimula o pensamento crítico e a análise de problemas geográficos, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades essenciais para a compreensão das dinâmicas sociais e ambientais que afetam suas comunidades.

A prática que envolve esse trabalho foi desenvolvida em uma turma do 7º ano, na Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna, localizada na aldeia Boa Vista, no município de Vitória do Xingu - PA, desenvolvida em sala de aula com um intermédio de um jogo de tabuleiro. Esta estratégia pedagógica foi implementada 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”¹, no qual tive a oportunidade de atuar como bolsista. Entre um dos

¹ Projeto coordenado pela Profa. Dra. Marcia Pires Saraiva do LABCAMPI/FACGEO/UFPA.

objetivos do projeto, que busca aliar diversão e aprendizado, também procura incentivar uma formação acadêmica com atenção a questão indígena e as práticas de ensino contextualizadas e significativas.

Ao abordar temas como direitos indígenas e geografia, essa prática não apenas enriquece o currículo escolar, mas também contribui para a formação de cidadãos conscientes e engajados na luta pela preservação de sua cultura e pela defesa de seus direitos. Assim, os jogos de tabuleiro se configuram como uma ferramenta valiosa para a construção de um ensino que respeita e valoriza a identidade do povo Juruna. Nesse cenário, o problema de pesquisa adotado no presente trabalho foi: como a utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino pode contribuir para a compreensão dos direitos indígenas e dos conceitos geográficos entre os alunos da Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna em Vitória do Xingu?

O objetivo geral de pesquisa foi investigar como a utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino pode facilitar a compreensão dos direitos indígenas e dos conceitos geográficos entre os alunos da Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna em Vitória do Xingu. Já os Objetivos Específicos foram: (I) Revisar a literatura sobre a eficácia dos jogos de tabuleiro como metodologias de ensino, destacando suas contribuições para a aprendizagem de conteúdos relacionados a direitos indígenas e geografia; (II) Analisar estudos anteriores que abordem a relação entre jogos educativos e a promoção da identidade cultural indígena, enfatizando a importância da valorização dos saberes tradicionais no contexto escolar; (III) Examinar pesquisas que discutam a aplicação de abordagens lúdicas no ensino de geografia, identificando práticas que favoreçam a compreensão das dinâmicas territoriais e sociais das comunidades indígenas.

Kishimoto (2011) em sua pesquisa 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 conceitos espaciais e territoriais. Conforme dito, esta pesquisa se justifica pela necessidade de explorar metodologias inovadoras que promovam a educação contextualizada e significativa na Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Francisca de Oliveira Lemos Juruna, em Vitória do Xingu, onde a valorização da cultura indígena e a compreensão dos direitos dos povos originários são fundamentais para a formação dos alunos.

A utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino oferece uma abordagem lúdica que pode facilitar a assimilação de conteúdos complexos, como os direitos indígenas e conceitos geográficos, ao mesmo tempo em que fortalece a identidade cultural dos estudantes.

Além disso, essa pesquisa busca contribuir para a discussão sobre práticas pedagógicas que respeitem e integrem saberes tradicionais, promovendo um ambiente educacional que não apenas informe, mas também empodere os alunos em relação à sua história e ao seu território. Nesta pesquisa adotou-se uma metodologia de pesquisa bibliográfica, na qual se procedeu à compilação, análise e síntese de dados e informações previamente publicados em artigos científicos, revisões sistemáticas e livros acadêmicos pertinentes ao tema. A seleção de materiais seguiu critérios de inclusão rigorosos, baseados em relevância, atualidade e qualidade metodológica, permitindo uma compreensão abrangente e atualizada das práticas pedagógicas, que resultaram na execução do projeto de extensão no qual utilizou-se jogos de tabuleiro para promover a educação contextualizada e a valorização da cultura indígena na formação dos estudantes indígenas.

A pesquisa está estruturada em etapas complementares, com o objetivo de analisar o uso de jogos de tabuleiro no ensino de Geografia e na construção da identidade cultural indígena. Inicialmente, apresenta-se o contexto da escola onde o estudo foi realizado, com ênfase em sua estrutura e no perfil do público atendido. Em seguida, discute-se a relevância dos jogos de tabuleiro como estratégia de aprendizagem ativa, destacando seu potencial de engajamento dos estudantes.

Aborda-se também a importância do ensino sobre os direitos e a cultura indígena, ressaltando as possibilidades de abordagem desses temas no ambiente escolar. Os procedimentos metodológicos adotados incluem: planejamento e fundamentação teórica, desenvolvimento e aplicação do jogo em sala de aula, seguidos da análise dos resultados. A investigação evidencia que o uso de jogos pode contribuir de forma significativa para a compreensão dos direitos indígenas, o fortalecimento da identidade cultural e a promoção de um ensino mais dinâmico, contextualizado e significativo.

1. A Escola Municipal Francisca de Oliveira Lemos Juruna

A Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Francisca de Oliveira Lemos Juruna surgiu como um espaço essencial para a preservação e fortalecimento da identidade do povo Juruna, consolidando-se como uma instituição de referência para a educação escolar indígena na região do Médio Xingu.

A escola recebeu o nome de uma matriarca da aldeia, atualmente a instituição atende aproximadamente 112 alunos, abrangendo desde a educação infantil até o ensino fundamental, além da modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA). Há também a perspectiva de

ampliação para o ensino médio em parceria com o governo estadual. A equipe pedagógica é composta por mais de 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 ser não indígena, esses profissionais são orientados a atuar de forma respeitosa e colaborativa, contribuindo para a formação cidadã dos alunos e incentivando a 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 desse grupo nas margens do rio Xingu, região que sempre foi considerada o território originário desse povo. 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 ambiente natural do Xingu

A educação escolar indígena tem avançado por meio da implementação de políticas diferenciadas, do desenvolvimento de materiais didáticos próprios e da elaboração de projetos pedagógicos voltados para a realidade local, permitindo uma abordagem mais alinhada às necessidades dos alunos e da comunidade.

A Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna não é apenas um espaço de aprendizagem formal, mas também um ambiente de fortalecimento da cultura e dos valores do povo Juruna. O compromisso com uma educação de qualidade, respeitosa e contextualizada reflete-se no desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras que conciliam o conhecimento tradicional com as exigências do currículo escolar. A interação entre professores em formação, alunos e membros da comunidade tem sido essencial para criar um ambiente educacional dinâmico e significativo.

Diante desse cenário, a escola se destaca como um pilar essencial para a preservação da identidade indígena e para a formação de novas gerações preparadas para enfrentar os desafios contemporâneos sem perder de vista suas raízes. A valorização da história, dos costumes e dos conhecimentos tradicionais é um compromisso constante, garantindo que a educação oferecida não apenas prepare os alunos para o futuro, mas também reforce a conexão com sua ancestralidade e seu território. Neste sentido, os conhecimentos abordados no âmbito da Geografia podem contribuir com o projeto político e pedagógico da escola Francisca Lemos Juruna.

2. Jogo de Tabuleiro e Aprendizagem Ativa

Os jogos de tabuleiro têm se destacado como uma ferramenta pedagógica inovadora, fundamentada em teorias que valorizam a aprendizagem ativa e o construtivismo. A aprendizagem ativa, em particular, enfatiza a participação dos alunos como um elemento central no processo educativo, permitindo que eles se tornem protagonistas de sua própria formação. Essa abordagem contrasta com métodos tradicionais de ensino, que muitas vezes se baseiam na transmissão passiva de informações, limitando a capacidade dos estudantes de interagir com o conteúdo de maneira significativa (Krohl et al., 2021).

O construtivismo, por sua vez, propõe que o conhecimento é construído a partir das experiências e interações dos indivíduos com o ambiente. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro oferecem um espaço onde os alunos podem explorar conceitos de forma prática e colaborativa. Ao participar de atividades lúdicas, os estudantes têm a oportunidade de aplicar teorias e resolver problemas em um ambiente seguro, 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, incentivam 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 essenciais. Essa dinâmica de grupo não apenas enriquece a experiência de aprendizagem, mas também fortalece a construção de vínculos entre os participantes, criando um 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 uma consequência natural da implementação 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 se mostram eficazes na contextualização de conteúdos, permitindo que os alunos relacionem teorias a 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. Contribuindo para essa discussão, Silva (2019) pontua:

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 temas e formatos dos jogos de tabuleiro permite que os educadores adaptem as atividades às necessidades e interesses dos alunos. Essa flexibilidade é uma característica importante da aprendizagem ativa, pois possibilita a personalização do ensino, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e ritmos. A escolha de jogos que abordem conteúdos específicos, como direitos indígenas ou geografia, pode enriquecer ainda mais a experiência educativa, promovendo uma compreensão mais ampla e crítica dos temas (Wangenheim et al., 2019).

Além disso, 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 um feedback mais imediato e construtivo, 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 fundamentar-se em teorias que promovem 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 (Souza; Falcão, 2024). A combinação de diversão e aprendizado, característica dos jogos, pode transformar a sala de aula em um espaço vibrante e estimulante, onde o conhecimento é construído de forma colaborativa e significativa.

Os conceitos de território e paisagem são fundamentais para a compreensão geográfica, pois envolvem a análise das interações entre os seres humanos e o meio ambiente. Os jogos de tabuleiro podem ser projetados para simular diferentes cenários territoriais, permitindo que os alunos experimentem as consequências de suas decisões em um ambiente controlado. Essa simulação facilita a visualização das relações entre os elementos naturais e sociais, contribuindo para uma compreensão mais profunda das dinâmicas que moldam os espaços que habitamos (Parreiras et al., 2022).

As relações socioambientais são outro aspecto crucial que pode ser abordado por meio de jogos de tabuleiro. Ao explorar temas como uso do solo, conservação ambiental e impactos das atividades humanas, os alunos são levados a refletir sobre as consequências de suas ações no território. Essa reflexão crítica é fundamental para a formação de cidadãos conscientes e responsáveis, capazes de compreender a complexidade das interações entre sociedade e meio ambiente (Carvalho, 2024).

A contextualização do espaço vivido é uma das principais vantagens da utilização de jogos no ensino de geografia. Ao relacionar os conteúdos abordados nos jogos com a realidade dos alunos, os educadores podem facilitar a compreensão das dinâmicas territoriais que afetam suas comunidades. Essa conexão entre teoria e prática é essencial para que os estudantes reconheçam a relevância dos conceitos geográficos em suas vidas cotidianas, promovendo um aprendizado mais significativo (Carvalho, 2024).

Além disso, os jogos de tabuleiro podem estimular a percepção crítica dos alunos em relação às transformações do território indígena. Ao abordar questões como a ocupação do solo, a exploração de recursos naturais e os impactos das políticas públicas, os jogos permitem que os estudantes analisem as realidades enfrentadas pelas comunidades indígenas (Calazans et al., 2018). No caso, a Escola Francisca Lemos Juruna está situada em um contexto em que seus alunos vivenciam impactos ambientais. De modo que, a análise crítica é fundamental para a formação de uma consciência social, formando os alunos a se tornarem defensores dos direitos de suas comunidades.

Para isso, a formação de professores é um fator crucial para a implementação bem-sucedida de jogos de tabuleiro no ensino de geografia. Educadores devem ser capacitados para integrar essas ferramentas de forma eficaz em suas práticas pedagógicas, desenvolvendo atividades que atendam às necessidades e interesses dos alunos. A formação continuada, que inclua a utilização de jogos como estratégia de ensino, é fundamental para que os docentes possam explorar todo o potencial dessa abordagem (Ono et al., 2022).

Indo além da presença e da função do professor nesse cenário, Silva (2019) chama atenção para as dificuldades que podem surgir nesse processo:

Ao trabalharmos a questão dos jogos em sala de aula, é preciso lembrar-se das dificuldades enfrentadas pelos professores, como o tempo disponível de cada aula, a indiferença por parte de alguns alunos, e outros. Além disso, o educador precisará conquistar e despertar o interesse de seus discentes, pois esses alunos já experimentam um mundo cheio de novidades. Ao começar a entender e participar de jogos de tabuleiro o aluno se torna um aluno pesquisador, pois no seu envolvimento na temática proposta naquela aula, com o desafio feito, ele começa a remodelar seus instintos perceptivos do espaço. O aluno pesquisador começa a ver que o jogo trata de situações vividas no seu cotidiano, mesmo que a relação tempo-espaço seja diferente. O jogo assim contribui para ele ter um novo olhar sobre os assuntos tratados, sejam sobre a cidade ou relações de trabalho, como nos jogos que aplicamos em sala (Silva, 2019, p. 07).

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 (Ono et al., 2022). Essa abordagem avaliativa permite um feedback mais imediato e construtivo, contribuindo para o aprimoramento contínuo do processo de ensino-aprendizagem.

3. O Ensino de Direitos Indígenas e Identidade Cultural

O ensino de direitos indígenas e identidade cultural em unidades escolares situadas em território indígena é uma questão de grande relevância no contexto educacional contemporâneo. A educação, enquanto um direito fundamental, deve ser um espaço de valorização e respeito às culturas locais, especialmente em regiões onde comunidades indígenas habitam (Santos; Silva, 2021). Nesse sentido, apresentou-se conteúdos que abordem os direitos dos povos indígenas e suas identidades culturais, dando ênfase na formação de cidadãos conscientes e respeitosos em relação à diversidade cultural.

A abordagem dos direitos indígenas nas escolas deve ser pautada por uma perspectiva que reconheça a autonomia e a singularidade das culturas locais. Isso implica em um currículo que não apenas informe sobre os direitos garantidos pela legislação, mas que também promova a reflexão crítica sobre a realidade vivida por essas comunidades. 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 identidade cultural, por sua vez, é um conceito dinâmico que se constrói a partir das experiências e vivências dos indivíduos dentro de suas comunidades. Nas unidades escolares localizadas em território indígena, o ensino deve refletir essa dinâmica, incorporando saberes tradicionais e práticas culturais que são fundamentais para a formação da identidade dos alunos. A valorização da língua materna, das tradições orais e das práticas artísticas locais são exemplos de como a educação pode contribuir para a preservação e fortalecimento da cultura indígena (Silva, 2018). Sobre a legalização desse processo, Santos e Silva (2021) colocam:

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

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 muitas vezes não são contemplados nos materiais didáticos convencionais. Essa colaboração não apenas fortalece a relação entre a escola e a 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 ser uma estratégia eficaz para o ensino de direitos indígenas e identidade cultural. Essas abordagens permitem que os alunos se envolvam de maneira mais profunda com os conteúdos, promovendo 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).

A avaliação do aprendizado deve ser adaptada para refletir a diversidade cultural e as especificidades das comunidades indígenas. Em vez de se restringir a métodos tradicionais, a

avaliação pode incluir formas alternativas que considerem a participação, o engajamento e a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos (Barbieri, 2021). Essa abordagem mais holística permite que os educadores reconheçam e valorizem as diferentes formas de aprendizado que ocorrem nas comunidades indígenas.

A promoção dos direitos indígenas nas escolas também deve ser acompanhada 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.

4. O ensino de geografia e uso de jogos na prática pedagógica

No contexto da educação geográfica, a abordagem dos direitos indígenas desempenha um papel fundamental na formação cidadã dos estudantes, permitindo uma compreensão crítica sobre a história, a cultura e as lutas desses povos. Observa-se que grande parte do conhecimento prévio dos alunos acerca do tema está diretamente relacionado ao seu cotidiano e às experiências adquiridas por meio do ambiente escolar e comunitário. Em suma, o ensino de Geografia busca proporcionar ao aluno a compreensão do espaço geográfico, sua dinâmica e as interações entre sociedade e natureza.

A Geografia escolar tem um papel fundamental na formação cidadã, pois permite que o aluno compreenda a organização do espaço geográfico e sua influência na 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 da Geografia seja significativo, aproximando-se da realidade do aluno e utilizando estratégias que promovam a participação ativa no processo de aprendizagem.

A utilização de jogos no ensino pode ser fundamentada na teoria sociointeracionista de Vygotsky (1991), que enfatiza a importância da mediação e da interação no aprendizado. O jogo, ao ser incorporado ao contexto educacional, possibilita a construção do conhecimento de forma lúdica e colaborativa. Segundo Piaget (1978), o jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo e a construção de novas estruturas mentais, sendo um recurso valioso para a aprendizagem significativa, logo a implementação de métodos ativos, como o uso de jogos de

tabuleiro, emergem como uma alternativa eficaz para engajar os alunos e facilitar a assimilação dos conteúdos.

O uso 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 de jogos de tabuleiro na Geografia pode abranger temas como: Cartografia e localização espacial; Dinâmicas populacionais e urbanização; Impactos ambientais e sustentabilidade;

Com o objetivo de promover uma reflexão significativa sobre a temática, foi realizado em 2024, uma ação do projeto de extensão, já citado anteriormente, durante a Semana do Dia dos Povos Indígenas na Escola Francisca Lemos Juruna cujo o tema era “Resistência Indígena”. A ação teve como proposta principal a criação e aplicação de um jogo didático temático com o tema dos “Direitos Indígenas”, sendo que o mesmo 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 dialogada e discutida com o professor indígena de Geografia.

5. Jogo temático: Elaboração e aplicação

A implementação do projeto ocorreu por meio das seguintes etapas metodológicas:

5.1 Planejamento e fundamentação teórica

A fase inicial consistiu em um estudo aprofundado sobre os direitos indígenas, embasado em pesquisas desenvolvidas pelo Laboratório de Pesquisa e Extensão com Camponeses e Povos Indígenas da Amazônia (LABCAMPI). Nesse momento, foram definidos os subtemas norteadores do jogo, enfatizando os direitos assegurados pela Constituição Federal de 1988, tais como identidade indígena, cultura, organização social, educação, território e demarcação de terras.

5.2 Desenvolvimento do jogo didático

Com base nas pesquisas realizadas, foi elaborado um jogo didático estruturado para estimular a reflexão dos estudantes do 7º ano sobre os desafios enfrentados pelos povos indígenas na atualidade. As regras do jogo foram formuladas de forma a contemplar as competências e habilidades previstas para a faixa etária. Para a confecção dos materiais, seguiram-se os seguintes procedimentos:

- ✓ Os **cards** foram projetados e editados no software Microsoft Word e impressos em papel fotográfico para garantir durabilidade.
- ✓ O **tabuleiro** foi desenvolvido por meio da ferramenta online Canva e posteriormente impresso em material acrílico para maior resistência.
- ✓ Os **peões** dos jogadores foram representados por miniaturas de objetos do cotidiano indígena, proporcionando maior imersão na dinâmica do jogo.

5.3 Execução e aplicação do jogo em sala de aula

A execução das atividades em sala foi dividida em duas etapas:

Etapa 1: Aula expositiva e dialogada

Inicialmente, os alunos participaram de uma aula teórica com abordagem expositiva e interativa sobre os direitos indígenas estabelecidos na Constituição Federal de 1988. Essa base teórica foi essencial para contextualizar o jogo e ampliar o repertório conceitual dos discentes.

Figura 1 - Aula expositiva



Etapa 2: Apresentação e execução do jogo

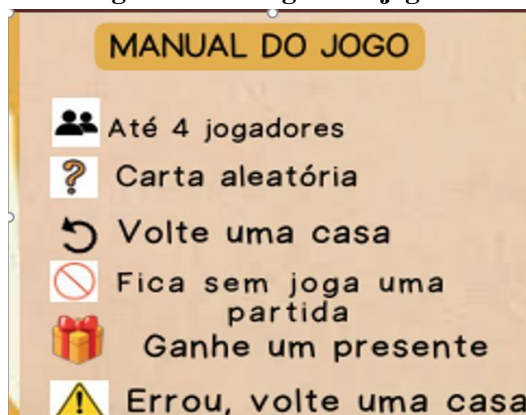
Na segunda etapa, o tabuleiro e as regras do jogo foram introduzidos aos estudantes.

Figura 2 - Imagem do tabuleiro



Fonte: LABCAMPI, 2024

Figura 3 - As regras do jogo



Fonte: LABCAMPI, 2024

Figura 4 - Cards: perguntas e dicas



Fonte: LABCAMPI, 2024

Os cards utilizados na atividade foram organizados em dois grupos distintos, o primeiro grupo apresenta informações relevantes, com trechos selecionados a partir do material trabalhado em sala de aula, esse servirá de auxílio para os jogadores, já o segundo grupo de cards contendo perguntas que serão direcionadas aos participantes, abordando temáticas relacionadas ao conteúdo estudado, essa divisão visa promover a fixação do conteúdo por meio das partidas do jogo.

- Ao cair em uma casa de **Carta Aleatória**, o participante deve responder a uma pergunta surpresa.
- Se parar na casa com o **símbolo de retorno**, deve retroceder uma posição.
- Na casa de **Perda de Turno**, a equipe ficará sem jogar na próxima rodada.
- Caso alcance a casa **Presente**, o grupo recebe um brinde, que, neste caso, será pipoca.
- Se o jogador errar a resposta, precisará recuar uma casa.

A turma, composta por 13 alunos, incluindo um estudante com necessidades especiais, foi organizada em três grupos: dois grupos com quatro integrantes e um grupo com cinco integrantes. Cada grupo selecionou um representante para iniciar o jogo, seguindo as regras previamente estabelecidas. Durante a dinâmica, foram incentivadas estratégias de cooperação e argumentação, promovendo a construção coletiva do conhecimento.

Cada equipe designa um participante para realizar o lançamento do dado. O valor obtido determina o número de casas a serem percorridas no tabuleiro. Ao atingir uma casa correspondente ao tema da aula, o mediador do jogo propõe uma das questões contidas nos cartões de apoio. A equipe dispõe de um minuto para consultar o cartão informativo, que oferece subsídios para a formulação da resposta correta. Durante essa etapa, os alunos demonstraram elevado engajamento na dinâmica do jogo.

Figura 5 - Alunos jogando



Fonte: LABCAMPI, 2024

Figura 6 - Alunos analisando as resposta



Fonte: LABCAMPI, 2024

Nesta etapa da aula, os discentes, além de revisarem os conteúdos previamente abordados, participaram ativamente de uma experiência lúdica que favoreceu o desenvolvimento do trabalho em equipe. 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 equitativa de todos os envolvidos, valorizando a diversidade e estimulando a construção coletiva do saber.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa revela a eficácia dessa abordagem na promoção da aprendizagem de direitos indígenas e conceitos geográficos. Os jogos, ao serem integrados ao currículo escolar, oferecem uma metodologia lúdica que facilita a compreensão de temas complexos, permitindo que os alunos explorem suas identidades culturais e as dinâmicas territoriais de maneira interativa e envolvente. Essa prática não apenas enriquece o aprendizado, mas também fortalece a conexão dos estudantes com suas raízes e a realidade de suas comunidades.

Os resultados obtidos indicam que os jogos de tabuleiro promovem um ambiente educacional dinâmico, onde a participação ativa dos alunos é incentivada. A interação social proporcionada por essas atividades lúdicas, estimula a colaboração e o respeito mútuo, elementos essenciais para a construção de uma comunidade escolar coesa. Além disso, a experiência de jogar em grupo permite que os alunos desenvolvam habilidades sociais e emocionais, fundamentais para sua formação como cidadãos críticos e conscientes.

A abordagem dos direitos indígenas, quando integrada aos jogos de tabuleiro, possibilita uma reflexão profunda sobre a identidade cultural e a história do povo Juruna. Os alunos têm a oportunidade de discutir e compreender a importância da preservação de seus direitos e tradições, o que contribui para o fortalecimento de sua autoestima e pertencimento. Essa valorização da cultura local é crucial para a formação de uma geração que reconhece e respeita sua herança cultural, ao mesmo tempo em que se prepara para enfrentar os desafios contemporâneos.

A pesquisa também destaca a importância da formação de professores para a implementação bem-sucedida dessa metodologia. Educadores capacitados são essenciais para criar experiências de aprendizado significativas que atendam às necessidades dos alunos e promovam a valorização dos saberes tradicionais. A formação continuada deve incluir estratégias que integrem jogos de tabuleiro ao ensino, permitindo que os docentes explorem todo o potencial dessa abordagem pedagógica. Para garantir a eficácia da metodologia, os

professores precisam estar capacitados para utilizar os jogos de forma didática. Freire (1996) defende a importância da formação docente baseada na experimentação e na inovação, incentivando práticas pedagógicas mais dinâmicas.

Em conclusão, a utilização de jogos de tabuleiro na Escola Francisca de Oliveira Lemos Juruna representa uma estratégia inovadora e eficaz para o ensino de direitos indígenas e geografia. Essa prática não apenas enriquece o currículo escolar, mas também contribui para a formação de cidadãos conscientes e engajados na luta pela preservação de sua cultura e direitos. A pesquisa evidencia a necessidade de continuar explorando e implementando metodologias que respeitem e valorizem a diversidade cultural, promovendo uma educação mais inclusiva e significativa para todos os alunos.

7. 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.
- 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.
- 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. In: 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.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 6ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 6. ed. 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, 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. e067, 2020.
- MONDINI, Juliana Nazatto. "Yudja Utaha: a culinária juruna no Parque Indígena Xingu-uma contribuição ao dicionário bilíngue juruna-português." (2014).
- ONO, Sophia Yumi A. et al. Jogo de tabuleiro sobre tuberculose como estratégia para educação em saúde. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. SBC, 2022. p. 1351-1355.
- PARREIRAS, Marcus et al. Um jogo de tabuleiro colaborativo para motivar alunos de educação ambiental. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. SBC, 2022. p. 51-59.
- PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PRADO, Laíse Lima. Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 2, n. 2, 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, 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.
- 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.
- VYGOTSKY, Lev. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

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.