

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL**  
**UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE JARDIM**  
**COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

**FABIANA GALEANO DIAS**

**JOGOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO:  
JOGO HUNI KUIN- CAMINHOS DA JIBOIA**

JARDIM-MS  
2018

FABIANA GALEANO DIAS

**JOGOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO:  
JOGO HUNI KUIN- CAMINHOS DA JIBOIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Jardim, como pré-requisito para obtenção do grau de Licenciado em Geografia, sob orientação da Prof.<sup>a</sup> Dra. Sandra Cristina de Souza.

JARDIM-MS  
2018

## **FICHA CATALOGRÁFICA**

**Elaborada pelo Serviço Técnico de Biblioteca e Documentação UEMS - Jardim**

**DIAS, F. G.**

**Jogos digitais como instrumento de ensino: Jogo Huni Kuin- Caminhos da jiboia. Dias, Fabiana Galeano, 2018.**

**30.f**

**TCC (Graduação) – Universidade Estadual de Mato Grosso Do Sul.**

**1. Educação 2. Jogos Digitais 3. Cultura Indígena.**

**Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Sandra Cristina de Souza**

**É concedida à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul permissão para reproduzir cópia(s) deste Trabalho de Conclusão de Curso, somente para fins acadêmicos e científicos.**

---

Fabiana Galeano Dias

Termo de aprovação

**Fabiana Galeano Dias**

**JOGOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO:  
JOGO HUNI KUIN- CAMINHOS DA JIBOIA.**

**Trabalho de conclusão de curso aprovado, como requisito parcial para  
obtenção do grau de licenciatura em Geografia, da Universidade Estadual de  
Mato Grosso do Sul, pela seguinte Banca Examinadora:**

**Orientador(a): Profa. Dra. Sandra Cristina de Souza**

---

**UEMS-Jardim**

**Examinador 1: Profa. Lindomar Lili Sebastião**

---

**UEMS-Jardim**

**Examinador 2: Profa. Cássia Julita Dresch**

---

**UEMS- Jardim**

**Jardim-MS  
Novembro/2018**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder saúde e sabedoria para conquistar os meus ideais, ele esteve comigo em todos os momentos e me ajudou a levantar nas horas de fraqueza, desespero e cansaço, enchendo-me de determinação.

Agradeço especialmente a Professora Dr. Sandra Cristina de Souza, que na solidez de seus conhecimentos e empolgação de suas manifestações, me deu segurança para pesquisar sobre o tema e não me deixou desistir;

Quero agradecer aos meus pais, Venância Galeano e Julião Dias e a todos os meus irmãos, mas em especial à minha irmã Zulma Galeano Dias Barbosa pois, ela sempre lutou nas minhas batalhas e me apoiou nesses anos de faculdade e em todos os momentos esteve presente ao meu lado. Amo vocês.

Ao meu amor Cristian Carmona por toda compreensão, paciência, amor, cuidado e dedicação nesse momento tão importante esteve presente ao meu lado. Obrigada meu amor, eu te amo.

E aos meus amigos do Curso de Geografia que estiveram durante esses quatro anos ao meu lado, no qual formamos o grupo do fundão composto por cinco amigos: Elizabete Arrua, Fábio Gomes, Jacqueline Araújo, Pamela Figueiredo e Raphael Ubiali.

Para finalizar gostaria de agradecer a todas as pessoas que fizeram parte dessa jornada tão importante na minha vida, com palavras, conselhos e amizade.

## EPÍGRAFE

“A educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem. Não pode temer o debate. A análise da realidade. Não pode fugir à discussão criadora, sob pena de ser uma farsa.”

*Paulo Freire*

## **RESUMO**

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo realizar estudo sobre os jogos digitais como instrumento de ensino da cultura indígena, analisando o Jogo Huni Kuin- Caminhos da Jiboia. Uma vez que o ambiente escolar vem passando por diversas transformações, destacando aqui a introdução das novas tecnologias no ensino como os games digitais sendo um instrumento muito usados pelos jovens de hoje em dia. A cultura e a educação estão interligados, sendo que no âmbito escolar a multiculturalidade está presente.

**Palavras chaves:** Educação Jogos; Digitais; Cultura Indígena.

## **ABSTRACT**

This course completion work aims to study digital games as a teaching tool for indigenous culture, analyzing the Game Huni Kuin - Paths of Jiboia. Since the school environment has undergone several transformations, highlighting here the introduction of new technologies in teaching such as digital games being an instrument widely used by young people today. Culture and education are interconnected, and multiculturalism is present in schools.

**Key-words:** Education, Digital Games, Indigenous Culture.



## SÚMARIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I – JOGOS DIGITAIS COMO UM INSTRUMENTO DE ENSINO .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 CULTURA E EDUCAÇÃO: DOIS CONCEITOS INTERLIGADOS .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Jogos digitais no ensino-aprendizagem.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3 Os jogos digitais .....</b>	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO II – A IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA INDÍGENA NA ESCOLA.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1 Os povos indígenas no Brasil .....</b>	<b>18</b>
<b>2.2 Identidade cultural indígena.....</b>	<b>19</b>
<b>2.3 A história indígena na escola .....</b>	<b>22</b>
<b>CAPÍTULO III- ANÁLISE DO JOGO HUNI KUIN: YUBE BAITANA (OS CAMINHOS DA JIBOIA).....</b>	<b>26</b>
<b>3.1 A criação do Jogo Huni Kuin.....</b>	<b>26</b>
<b>3.2 As fases do jogo.....</b>	<b>28</b>
<b>3.3 A história da cultura dos povos indígenas através do jogo Huni Kuin .....</b>	<b>30</b>
<b>3.4 Análise do jogo Huni Kuin: Yube Baitana .....</b>	<b>32</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>36</b>



## INTRODUÇÃO

A educação vem passando por diversas transformações, e neste contexto insere-se o multiculturalismo que compõe a escola, tais como ensino e a aprendizagem de temáticas étnico-raciais nos processos de formação de estudantes.

Os objetivos deste trabalho de conclusão de curso foram realizar um estudo sobre novas tecnologias, podemos utilizar os jogos digitais como instrumento para o ensino-aprendizagem.

O presente trabalho divide-se em três capítulos. O primeiro capítulo intitula-se *Jogos digitais como um instrumento de ensino* no qual abordamos o tema *Cultura e Educação: dois conceitos interligados*, abordará sobre os *Jogos digitais no ensino-aprendizagem* ressaltando que os jogos digitais serve de auxílio para o ensino da educação e fechando o primeiro capítulo falando sobre o surgimento dos *jogos digitais*.

O segundo capítulo trata da *importância da história indígena na escola, os povos indígenas no Brasil, Identidade cultural indígena e a história indígena na escola*. Ressaltando a luta dos povos indígenas, seu papel importantíssimo na sociedade. Tratando das dificuldades de inserção desse tema, tais como livros didáticos com poucas informações e profissionais não preparados.

O terceiro capítulo traz a análise do Jogo Huni Kuin, mostrando como esse jogo foi criado, como é dividido e de que modo podemos introduzi-lo nas salas de aula como forma de ensinar os alunos de forma diferenciada.

Em nossas considerações, apresentará nosso propósito em analisar o referido jogo na transmissão da cultura indígena e o que esperamos com o resultado da análise para o ensino da geografia, como o jogo a partir da análise pode ser introduzido na sala de aula como um material didático riquíssimo de informações.

## **CAPÍTULO I – JOGOS DIGITAIS COMO UM INSTRUMENTO DE ENSINO**

### **1.1 CULTURA E EDUCAÇÃO: DOIS CONCEITOS INTERLIGADOS**

A cultura é algo que ao contrário de ter sido “acrescentada” a um ser biologicamente ou fisicamente pronto, é constitutiva desse ser, num processo evolutivo que ainda se está realizando: “somos animais incompletos e inacabados, que nos completamos e acabamos através da cultura” (GEERTZ, 1989, p.62).

Claval, 2012 fala dessa diversidade cultural que existe no Brasil, ressaltando nosso país possui um campo gigantesco para pesquisas.

O Brasil oferece um prodigioso campo de estudos àqueles que se interessam pela diversidade das sociedades e pela multiplicidade de possibilidades de sua apreensão do real. diversidade étnica do país, com grupos desigualmente integrados à nação brasileira, desigualmente ricos, desigualmente poderosos, oferece um campo inesgotável de pesquisas: povos indígenas; quilombos; massas pobres da região Nordeste, seja de negros fortemente mestiços do litoral, seja de índios mestiços do interior semiárido ou da Amazônia. (CLAVAL, 2012).

De acordo com os estudos, a cultura ela é construída através de elementos transmitidos ou inventados, segundo Claval (2008),” a cultura é o conjunto de práticas, conhecimentos e crenças que não é inato: eles são adquiridos.” Sendo assim destaca-se o papel da cultura nos processos de transmissão de conhecimentos, no ensinar e aprender. Claval (2008), fala sobre a comunicação na geografia cultural: “a natureza e conteúdo da cultura de cada indivíduo, refletem os meios através dos quais ele adquiri as suas práticas e os seus conhecimentos.”

Cada indivíduo desenvolve sua cultura, pois cada um possui seu conjunto de práticas, crenças, valores herdados, conhecimentos. Cada um constrói a partir das experiências transmitidas, ideias, difusão de técnicas.

Conforme Vygotsky, “à origem cultural das funções psíquicas que se originam nas relações do indivíduo e seu contexto social e cultural. Sendo assim a cultura é parte constitutiva da natureza humana, pois o desenvolvimento mental humano não é passivo, nem tão pouco independente do desenvolvimento histórico e das formas sociais da vida.”

Dessa maneira, a criança vai nasce apenas com as funções psicológicas elementares, só que a partir do aprendizado da cultura, estas funções irão ser transformadas de elementares para superiores, no qual são o consciente, as ações do indivíduo em relação ao momento que ele vivo, ou seja, podemos dizer que estão relacionadas ao seu comportamento no presente momento.

Para Vygotsky “...a criança inicia seu aprendizado muito antes de chegar à escola, mas o aprendizado escolar vai introduzir elementos novos no seu desenvolvimento. A aprendizagem é um processo contínuo e a educação é caracterizada por saltos qualitativos de um nível de aprendizagem a outro, daí a importância das relações sociais.”

Por isso, Vygotsky afirma que “aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã – ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã” (VIGOTSKY, 1984, p. 98)

Segundo Vygotsky, o trabalho pedagógico deve estar associado à capacidade de avanços no desenvolvimento da criança, valorizando o desenvolvimento potencial e a zona de desenvolvimento proximal. A escola deve estar atenta ao aluno, valorizar seus conhecimentos prévios, trabalhar a partir deles, estimular as potencialidades dando a possibilidade de este aluno superar suas capacidades e ir além ao seu desenvolvimento e aprendizado, sendo necessário haver desafios para estimular o aluno.

O ensino na escola deve ser sistematizado, contendo atividades diferenciadas, a criança aprende novas coisas, amplia seu conhecimento. Possui domínio de cálculos, aprender a escrever, a ler. Desenvolver suas competências e habilidades.

Conforme Crestani (2010), os conhecimentos culturais da família influenciam no êxito do educando, assim como a classe social da mesma também influencia na transmissão da cultura, e essa cultura transmitida pela família o autor denomina “capital cultural”. Podemos dizer, assim, que todos os alunos já chegam ao ambiente escolar trazendo um legado cultural que se diferencia mediante a classe social a que pertença. E no contexto de desigualdade cultural dentro do ambiente escolar ele afirma que:

[...] é necessário e suficiente que a escola ignore, no âmbito dos conteúdos do ensino que transmite, dos métodos e técnicas de transmissão e dos critérios de avaliação, as desigualdades culturais entre as crianças das diferentes classes sociais. Em outras palavras, tratando todos os educando, por mais desiguais que sejam eles de fato, como iguais em direitos e deveres, o sistema escolar é levado a dar sua sanção às desigualdades iniciais diante da cultura. (CRESTANI, 2010)

Santos (2008), afirma que a comunidade escolar é composta por alunos de diferentes grupos sociais, políticos, econômicos, étnicos, religiosos, etc. No entanto, a escola vem demonstrando grande dificuldade para atender esta diversidade humana, uma vez que, ainda conserva concepções e práticas pautadas em tendências pedagógicas que acreditam no processo de aprendizagem homogeneizado, desconsiderando, a diversidade, ou seja, as diferenças.

Quando se fala em uma educação com diversidade, há quem acredite que o brasileiro só caminha mediante as leis, sobre essa diversidade cultural destacamos a Lei 11.645/2008 sobre o ensino da história indígena que torna obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena em todas as escolas brasileiras, públicas e privadas, do Ensino Fundamental e Médio e sobre o aluno com necessidades educacionais especiais - NEE propondo a inclusão de todos.

A cultura e a educação têm relações profundas que precisam ser consideradas. Erny (1982. p.10) “A criança recebe das gerações adultas as ações educativas que são expressas sob a condição de uma “educação formal”. Os adultos creem na sua eficácia consideram a “como sendo a verdadeira educação”, tendo como objetivo maior “fazer penetrar na criança as influências em conformidade com a imagem ideal que cada sociedade faz de sua natureza e de sua missão”.

Sociedade e cultura operam na construção do indivíduo, a primeira organizando e estruturando os grupos humanos, a segunda imprimindo as maneiras de viver e de pensar. A socialização da criança representa, então, um “encadeamento de processos através dos quais o indivíduo torna-se membro da sua sociedade” (ERNY, 1982, p.17), portador de uma visão de mundo de acordo com a sua cultura.

## **1.2 Jogos digitais no ensino-aprendizagem**

A criança e o jovem têm acesso à internet em todos os lugares através de um celular smartphone, em que o acesso custa em média R\$0,75/dia, ou de uma lan house que cobra em média o valor de R\$3,00/hora, mas é muito limitado, para não dizer raro, esse acesso na escola, o que a faz um lugar isolado, quando se leva em consideração os hábitos da sociedade em rede (LÉVY, 2010).

Conforme Piere Lévy (2010), ao tratar de ferramentas intelectuais afirma: “Uma tecnologia intelectual, quase sempre, exterioriza, objetivisa, virtualiza uma função cognitiva, uma atividade mental” nesta linha entendemos os jogos digitais são uma ferramenta cultural, que podem ser usadas para ensino, pois ela possuem um conteúdo virtual, tendo um acesso rápido e amplo.

Os jogos digitais cresceram rapidamente e conquistaram seu lugar e as pessoas, sendo uma nova forma de didática escolar, contribuindo para um diferente e novo processo educacional.

Segundo LÉVY (2010), a cultura digital já consolidada no mundo, nos permite pensar e repensar as formas nas quais as tecnologias se fazem presentes no cotidiano da sociedade. “Essas mesmas tecnologias não são postas em xeque quando limitadas a técnicas ou quando são apenas meio de se fazer algo; ou quando é um simples ponto de vista que enfatiza a parte material e artificial dos fenômenos humanos.”

De acordo com Souza (2015), os games adentraram as salas de aula, pois os jovens passam muito do seu tempo jogando. Então, que tal motiva-los a jogar, mas jogos que tenham um cunho educacional, seria uma ótima ideia. Mas no entanto se é questionado em relação a contribuição deles no processo de aprendizagem dos estudantes. São questões também a serem debatidas segundo Souza (2015): “O sucateamento dos laboratórios de informática nas escolas; a nossa formação enquanto educadores na conceitualização, utilização e produção de artefatos tecnológicos (seja esse um jogo, um material didático para EAD ou um software) que atendam a questões atuais e às expectativas dos alunos e, por fim, a falta de conectividade, relacionada à política pública, que não permite à escola trabalhos, de fato, compatíveis com a sociedade da informação.”

Os jogos digitais são interessantes e eles fazem essa ligação do mundo real por meio da inserção do virtual na educação. Lèvy (1996), destaca essa compreensão do mundo real e virtual:

[...] o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, a nó de tendência ou de força que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução e atualização. (LEVY, 1996)

Para Vygotsky (1998), o que nos torna humanos é a capacidade de utilizar instrumentos simbólicos para complementar a nossa atividade cognitiva. Os processos de aquisição de conhecimento dependem, em essência, das interações entre os indivíduos, especialmente entre os que utilizam e dominam com maior desenvoltura as diferentes linguagens simbólicas existentes numa cultura e os que estão iniciando o domínio dessas habilidades— como entre adultos e crianças ou entre “iniciados” e “não iniciados”, no caso dos jogos digitais.

A aprendizagem, na perspectiva de Vygotsky, desenvolve-se muito antes de se chegar à escola, uma vez que, desde o seu nascimento, a criança vivencia diversos espaços sociais que lhe facilitam desenvolver seus aspectos cognitivos.

Conforme com os estudos de Arruda (2009), os indivíduos não aprendem apenas com base em suas experiências com o meio, mas, principalmente, dialogando com os sujeitos que

fazem parte de seu ambiente social. A aprendizagem ocorre nos espaços de diálogo, observação da atividade do outro, por meio de perguntas e interações.

O autor nos mostra que o ambiente do jogo e as interações que nele ocorrem como um ambiente de aprendizagem, fora da escola. Na ótica do jogo, a formação das comunidades de jogadores, ou dos clãs, é importante em vista de demandar dos seus participantes: conhecer as regras do jogo, compreender as dinâmicas culturais específicas de cada jogador, trocar ideias e informações a respeito de temáticas comuns aos participantes e contribuir para o desenvolvimento dos indivíduos que compõem o grupo para que se apropriem dos sistemas simbólicos coletivos.

É importante ressaltar que conforme Paula (2015), os alunos devem entender o jogo como um todo, que sejam capaz de fazer uma análise do mesmo, compreender além das imagens, sons e textos, tudo o que o jogo lhe proporcionara. Ainda com as palavras de Paula (2015, p. 84/85) “...o indivíduo deve ser capaz não só de jogar o videogame, mas também de interpretá-lo, de compreender como os assuntos tratados no jogo se conectam a outros contextos e de como o jogo encontra-se inserido em um espaço cultural bem definido”.

Nos estudos realizados, podemos perceber que os jogos digitais serve de auxílio para o ensino da educação, desde que o aluno consiga compreender como um todo e dessa maneira, procurar associar com o cotidiano. É importante ressaltar que os jogos digitais aguçam a criatividade, ensinam, despertam a competitividade e senso de regras, pois tudo isso é necessário para que se possa vencer o jogo. O aluno muitas vezes acaba ultrapassando seus limites.

### **1.3 Os jogos digitais**

Segundo Bello (2017), Os primeiros jogos a serem desenvolvidos em um ambiente computacional pelo que se tem notícias surgiram durante a Guerra Fria. A primeira experiência do tipo foi um simulador de mísseis criado em 1947 para um *Cathode Ray Tube* (CRT). Outros exemplos marcantes foram William Higinbotham, cientista-membro do *Manhattan Project*, que criou o que é considerado o primeiro jogo eletrônico, o *Tennis 10 for Two*, lançado em 1958; e Ralph Baers, o primeiro a capitalizar essas iniciativas a partir de seu trabalho na *Sanders Associate*, uma empresa voltada para o desenvolvimento de equipamentos eletrônicos militar.

Segundo Bello, desde os anos 1970 os videogames ou jogos eletrônicos, vêm se consolidando como um fenômeno cultural global. “Hoje, este universo é uma indústria avaliada



mundialmente em 70 bilhões de dólares e a “cultura dos videogames” vem sendo incorporada a outras mídias das indústrias do entretenimento, transformando a linguagem do cinema, dos quadrinhos, dentre outros, bem como influenciando, através da perspectiva da “gamificação”, as dinâmicas e expectativas em relação à educação, ao trabalho.” O videogame permite aos jogadores tenham em suas mãos o mundo para explorarem e interagirem, possibilitando a eles conhecer nossas pessoas e histórias sendo reais ou não.

Joan Huizinga (2000), trata na sua obra *Homo Ludens* ajuda nos a pensar no jogo como um componente histórico e cultural possuindo essa via para a ludicidade. Cita que o jogo possui um significado e um objetivo:

O jogo é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerrar um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamado “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, 2000, p.5).

Algumas partes da obra de Huizinga traz características do que é um jogo, uma delas afirma que jogo:

(...) é uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, (...), praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais (...). (HUIZINGA, 2010 [1938], p.16).

Os jogos digitais ou games, são conhecidos como artefatos tecnológicos mais utilizados na contemporaneidade, pois este mercado vem crescendo cada mais e ganhando espaço no cotidiano principalmente do jovens.

De acordo com a coluna Economia Criativa do Sebrae1, o Brasil é o quarto maior mercado do mundo no segmento de jogos digitais, com 35 milhões de usuários, ficando atrás apenas dos Estados Unidos, Rússia e Alemanha e movimentou R\$ 5,3 bilhões em 2012; um crescimento de 32% em relação a 2011 (SEBRAE, 2014).

Pesquisas mostram que os jovens passam mais tempo jogando do que lendo um livro ou fazendo uma tarefa escolar, é diante disso que vemos o porquê os jogos digitais chamaram atenção de tantos educadores para novas formas de ensino. Há necessidade de incorporar a ferramenta tecnológica para o ensino aprendizagem do aluno.

## CAPÍTULO II – A IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA INDÍGENA NA ESCOLA

### 2.1 Os povos indígenas no Brasil

Os indígenas são povos que habitavam a terra muito antes da invasão dos europeus. As Nações Unidas definem os índios como:

As comunidades, os povos e as nações indígenas são aqueles que, contando com uma continuidade histórica das sociedades anteriores à invasão e à colonização que foi desenvolvida em seus territórios, consideram a si mesmos distintos de outros setores da sociedade, e estão decididos a conservar, a desenvolver e a transmitir às gerações futuras seus territórios ancestrais e sua identidade étnica, como base de sua existência continuada como povos, em conformidade com seus próprios padrões culturais, as instituições sociais e os sistemas jurídicos. (NAÇÕES UNIDAS)

Houve inúmeras pesquisas arqueológicas no qual consiste a ocupação do território brasileiro por populações paleoíndias há mais de 12 mil anos. Os pesquisadores acreditam hoje que houve várias etapas nesse processo de dispersão humana, pois as novas descobertas arqueológicas questionam os dados que cercam antigas interpretações do povoamento americano (PACHECO e FREIRE, 2006).

Segundo Pacheco e Freire (2006), o etnólogo Curt Nimuendaju constatou a existência de cerca de 1400 povos indígenas no território que correspondia ao Brasil do descobrimento. Sendo povos de grandes famílias linguísticas – tupi-guarani, jê, karib, aruák, xirianá, tucano etc. – com diversidade geográfica e de organização social.

Segundo Bruit (1991) a população indígena, após seu primeiro contato com os colonizadores espanhóis na América, não foram um povo passivo, obediente e muito menos desenganado. Ocorrendo sim a resistência por parte dos nativos, sendo efetuada de inúmeras maneiras, entre elas a militar (que seria a resistência através da luta armada ou não) e a de comunicação verbal. Esta resistência realizada pelos indígenas através da comunicação verbal é destacada pelo silêncio, este era uma forma de conter a manipulação ideológica feita pelos espanhóis e de evadir-se daquele mundo que já não fazia mais sentido para eles.

A história demográfica dos índios segundo Oliveira (1985), não deve ser compreendida apenas como uma decorrência de doenças, massacres e violências, mas também a dispersão dos povos indígenas quando em contato com os colonizadores, para fugir da escravidão.

Segundo Baniwa (2006), em 500 anos de colonização, os indígenas foram obrigados, por força da repressão física e cultural, a reprimir e a negar suas culturas e identidades como forma de sobrevivência exposta por uma sociedade colonial que lhes negava qualquer direito e

possibilidade de vida própria. Os indígenas não possuíam escolha: de um lado eram exterminados fisicamente ou ser extintos por força do chamado processo forçado de integração e assimilação à sociedade nacional. Os indígenas que sobrevivessem às guerras provocadas e aos massacres, eram forçados a abrir mão dos seus modos de vida para viverem iguais aos brancos, ou seja, eram obrigados a abandonarem suas terras, abrindo caminho para a expansão das fronteiras agrícolas do país.

## **2.2 Identidade cultural indígena**

As reflexões se enriquecem e aprofundam no contato com a etnografia, que vai lançar novas luzes sobre a maneira como as sociedades indígenas exploravam a natureza antes da chegada dos europeus. Sem machados, nem facões, era difícil qualquer tipo de cultura em seus ambientes. Os indígenas preferiam transformar a floresta onde viviam multiplicando as árvores que lhes eram úteis nas proximidades de seu habitat. Em certos setores, eles vão criar solos escuros nos quais milhares de potes de argila facilitavam a conservação de fragmentos de carvão de madeira: isso facilitou a continuidade deste tipo de cultura com altas densidades de plantio – como testemunham os 25 ou 30.000 Km<sup>2</sup> de solos escuros encontrados na Amazônia. O recurso generalizado aos incêndios de pequenos fragmentos de floresta caracteriza fortemente a agricultura cabocla atual, assim como aquela do mundo indígena antes do contato com os europeus (CLAVAL, 2009).

Cunha (2009), trata a cultura como um patrimônio de diversidade, que traz a exploração do meio social e natural ao mesmo tempo.

As culturas constituem para a humanidade um patrimônio de diversidade, no sentido de apresentarem soluções de organização do pensamento e de exploração de um meio que é, ao mesmo tempo, social e natural. (...) Quando se fala do valor da sociodiversidade, não se está falando de traços culturais e sim de processos. Para mantê-los em andamento, o que se tem de garantir é a sobrevivência das sociedades que os produzem. (CUNHA, 2009).

Santaella (2009), afirma que a definição de cultura inclui todos os elementos do legado humano maduro que foi adquirido através do seu grupo pela aprendizagem consciente, ou, num nível algo diferente, por processos de condicionamento – técnicas de várias espécies, sociais ou institucionais, crenças modos padronizados de conduta. Tais elementos diferenciam um grupo de outro, dando a estes uma identidade.

Baniwa (2006), quando trata da identidade cultural brasileira afirma que não existe uma identidade cultural única brasileira, mas diversas identidades que convivem de forma harmoniosa, facultando e enriquecendo as várias maneiras possíveis de indianidade, brasilidade

e humanidade. De um lado a identidade implica a alteridade, também como a alteridade pressupõe diversidade de identidades, pois é na interação com o outro não idêntico que a identidade se constitui. O reconhecimento das diferenças individuais e coletivas é condição de cidadania quando identidades diversas são reconhecidas como direitos civis e políticos, consequentemente absorvidos pelos sistemas políticos e jurídicos no âmbito do Estado Nacional.

Atualmente, o Brasil é reconhecido internacionalmente como um país megadiverso, tanto no que se refere à sua enorme biodiversidade, quanto sociodiversidade que o conforma. Os povos indígenas trazem uma importante contribuição ao incremento da diversidade cultural brasileira. Ministério Da Cultura (2012). A população indígena no Brasil é de aproximadamente 817 mil pessoas IBGE (2010), organizadas em 305 etnias falantes de 274 línguas indígenas distintas.

Falar dos povos indígenas no Brasil, é falar sobre uma diversidade de povos. Segundo a definição das Nações Unidas, os povos indígenas são considerados diferentes de outros setores da sociedade, que transmitem para suas gerações suas identidades étnicas e sua cultura.

As comunidades, os povos e as nações indígenas são aqueles que, contando com uma continuidade histórica das sociedades anteriores à invasão e à colonização que foi desenvolvida em seus territórios, consideram a si mesmos distintos de outros setores da sociedade, e estão decididos a conservar, a desenvolver e a transmitir às gerações futuras seus territórios ancestrais e sua identidade étnica, como base de sua existência continuada como povos, em conformidade com seus próprios padrões culturais, as instituições sociais e os sistemas jurídicos. (Nações Unidas, de 1986).

Segundo Rocha (2017), com o ‘descobrimento’ do Brasil, no qual os povos indígenas já habitavam muito antes. Os colonizadores, por sua vez, se depararam com uma terra fértil, cheia de riquezas, água potável e o povo indígena despido. Esse povo sofreu diversas violações, os índios perderam suas terras e a liberdade para exercer sua cultura. Ainda hoje, o povo indígena luta para ter seu espaço respeitado e apenas deseja que sua cultura não desapareça. Tendo como um dos grandes desafios para muitos desses povos é encontrar um equilíbrio entre a necessidade de preservar a própria cultura e a de se adaptar às mudanças no mundo.

A Fundação Nacional do Índio – FUNAI é o órgão indigenista oficial do Estado brasileiro, tem dentre um dos seus princípios o reconhecimento da organização social, costumes, línguas, crenças e tradições dos povos indígenas, buscando o alcance da plena autonomia e autodeterminação dos povos indígenas no Brasil, contribuindo para a consolidação do Estado democrático e pluriétnico.

Segundo a Funai é necessário conhecer as regras de organização, de conduta, os pontos de vistas, valores, anseios e o tipo de relação que os povos indígenas querem estabelecer com a sociedade nacional é o primeiro passo para uma relação respeitosa e, conseqüentemente, para a elaboração de leis e para a implementação de políticas que atendam à construção de um Estado verdadeiramente pluriétnico.

A Constituição Federal Brasileira Art. 231. São reconhecidos aos índios sua organização social, costumes, línguas, crenças e tradições, e os direitos originários sobre as terras que tradicionalmente ocupam, competindo à União demarcá-las, proteger e fazer respeitar todos os seus bens. Art. 232. Os índios, suas comunidades e organizações são partes legítimas para ingressar em juízo em defesa de seus direitos e interesses, intervindo o Ministério Público em todos os atos do processo.

Possuímos um desafio no qual seja implantada uma política que os povos indígenas sejam respeitados, que possam passar para suas gerações sua cultura, ter seu modo de vida respeitada e aceita.

O desafio do Estado Brasileiro hoje é implementar uma política indigenista não assimilacionista, que supere relações de dominação ou de dependência impostas pelo modo de vida não-indígena. Essa política deve observar as singularidades dos diferentes povos indígenas e respeitar as manifestações de vontades autônomas desses povos no que diz respeito às suas opções de vida (FUNAI).

Segundo o Antropólogo e Doutor Tônico Benites, a cultura é entendida de forma diferente pelos indígenas e pelos não-indígenas, sendo imposta e vista de modos diferentes. Para os indígenas a cultura é o modo de ser, o modo de vida de cada um.

Hoje a cultura indígena é vista como uma questão de minoria, mas quando falamos de cultura indígena se trata da vida das pessoas e não simplesmente de manifestações culturais. É diferente da cultura não-indígena, pois para o indígena a cultura é nosso modo de ser, nossa vida. É preciso deixar claro do que está se tratando: o que é cultura para os não-indígenas e o que é cultura para os povos indígenas. Em aldeias onde há financiamento de futebol, fogueira, coisas que são identificadas pelo não-indígena como “cultura”, pode causar confusão com relação ao termo e terminar por desvalorizar a nossa própria cultura. Precisamos esclarecer com os gestores o que é cultura do ponto de vista dele e o que é cultura do nosso ponto de vista. (...) (BENITES, representante Kayowa-Guarani).

Os povos indígenas possuem uma diversidade cultural muito rica, e isso os ajuda na defesa e luta pelos de seus direitos, terem uma identidade originária.

A riqueza da diversidade sociocultural dos povos indígenas representa uma poderosa arma na defesa dos seus direitos e hoje alimenta o orgulho de pertencer a uma cultura própria e de ser brasileiro originário. A cultura indígena em nada se refere ao grau de interação com a sociedade nacional, mas com a maneira de ver e de se situar no mundo; com a forma de organizar a vida social, política, econômica e espiritual de cada povo. Neste sentido, cada povo tem uma cultura distinta da outra, porque se situa no mundo e se relaciona com ele de maneira própria. (BANIWA, 2016).

Segundo Baniwa (2006), os indígenas estão em um processo de reafirmação de identidade indígena, no qual o orgulho de ser índio, e recuperando a autoestima indígena perdida na repressão sofrida na colonização.

As atuais gerações indígenas nascem, crescem e vivem com um novo olhar para o futuro, potencialmente possível e alentador, diferente das gerações passadas que nasciam e viviam conscientes da tragédia do desaparecimento de seus povos. A reafirmação da identidade não é apenas um detalhe na vida dos povos indígenas, mas sim um momento profundo em suas histórias milenares e um monumento de conquista e vitória que se introduz e marca a reviravolta na história traçada pelos colonizadores europeus, isto é, uma revolução de fato na própria história do Brasil. (BANIWA, 2006).

### **2.3 A história indígena na escola**

Segundo Baniwa (2006), a Educação se define como o conjunto dos processos envolvidos na socialização dos indivíduos, portanto, composta por uma parte é constituída de qualquer sistema cultural de um povo, reunindo mecanismos que objetivam à sua reprodução, perpetuação e/ou mudança. Proferem-se as instituições, valores e práticas, em uma integração dinâmica com outros sistemas sociais, como a economia, a política, a religião, a moral, os sistemas educacionais possuem como referência básica os projetos sociais (ideias, valores, sentimentos, hábitos etc.) realizando em espaços e tempos sociais determinados.

Freire (2002), assegura que “[...] não é a educação que forma a sociedade de certa maneira, mas a sociedade que, formando-se de uma certa maneira, constitui a educação de acordo com os valores que a norteiam.” A educação ela seria composta pelos valores que norteiam a sociedade, no caso a sociedade formaria a educação.

De acordo com Ribeiro (2004), “[...] a educação é essencial no processo de formação de qualquer sociedade e abre caminhos para a ampliação da cidadania de um povo.”

Para Santos (2008), a escola tem o importante papel de transformação da humanidade e precisa desenvolver seu trabalho de forma democrática, comprometendo-se com o ser humano em sua totalidade e respeitando-o em suas diferenças.

A construção do conhecimento na Educação Contemporânea deve ocorrer coletivamente e estar voltada para questões que contemplem as diferenças, ou seja, a diversidade humana que compõe a escola, sendo necessário para isso, incluir questões a serem discutidas e/ou refletidas tais como: etnia, raça, gênero, classe, sexo, entre outras, valorizando todo o conhecimento que os diferentes grupos trazem para a sala de aula, enriquecendo muito mais o ensino e a aprendizagem, onde, infelizmente acabam sendo despercebidos ou ignorados por muitos professores. (SANTOS 2008, p. 10).

Lei 10.639/03, alterada pela Lei 11.645/08, que torna obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana em todas as escolas, públicas e particulares, do ensino fundamental até o ensino médio.

Segundo Domingues (2014), a Lei 11.645/2008 pode ser considerada uma grande conquista para o reconhecimento dos negros e índios como sujeitos históricos que lutaram pelos seus ideais.

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil. (BRASIL, 2008.).

Para Domingues (2014), “a perspectiva multicultural o currículo desse espaço escolar, pode favorecer a formação do indivíduo partindo do princípio da valorização da diversidade e do reconhecimento das diferenças e produções culturais que regulem as ações sociais, pensando na atuação do mesmo na escola e também fora dela.” Ou seja, podemos dizer que a partir da valorização do indivíduo e das ações que são realizadas os alunos podem e devem usá-las em sala de aula e principalmente no cotidiano. Dessa maneira, o aluno compartilhará os conhecimentos construídos com outras pessoas da comunidade familiar e escolar.

Baniwa (2016) “não se pode respeitar e valorizar o que não se conhece. Ou pior ainda, não se pode respeitar ou valorizar o que se conhece de forma deturpada, equivocada e pré-conceitualmente”. Para Baniwa, a Lei 11.645/08, seria um instrumento fundamental ao combate

da figura e história do índio que foi imposta na consciência estudantes e da sociedade de um modo geral.

Silva (2016), trata da Lei 11.645/08 ressalta que passou a fazer parte do cotidiano das universidades de ensino superior, trabalhando as temáticas étnico-raciais no processo ensino-aprendizagem. Arroyo (2013), “Estas demandas reclamam atenção dos ambientes de formação, de uma maneira geral, uma vez que se constata que os componentes curriculares são quase que exclusivamente, assentados em perspectivas eurocêntricas de se conceber a produção dos conhecimentos.”

Sendo assim é de suma importância conhecer as temáticas referidas por Silva (2016): “Sendo importante para a escola, como no dia-a-dia levar para a vivência, no qual desenvolver entendimento em relação ao conteúdo estudado. Trabalhar as temáticas étnico-raciais trouxe atenção para os meios de formação, pois são muito eurocêntricos na concepção de conhecimento.”

Os desafios segundo pesquisas feitas por Souza (2012), estão ligados à resistência de muitos educadores: que dizem não conhecerem o assunto ou por não acharem importante, trazendo esses temas somente em datas de celebração do dia da consciência negra, dia do índio. Além disso, há uma carência de qualificação e materiais didáticos que possuam esse conteúdo da forma que deveria ser, mostrando realmente a realidade vivida.

Trata-se de uma falta de fontes históricas nas escolas e também o interesse dos professores de levar para a sala de aula um assunto tão importante. Segundo Cruz (2005), aponta nas suas pesquisas bibliográficas aponta limitações nas temáticas, pois são abordados temas como “escolarização da classe média; critica a periodização baseada em fatos político-administrativos e destaca que as temáticas contempladas pelos estudos têm focado o Estado e as legislações de ensino, de modo que há uma ausência da abordagem da multiplicidade das realidades e experiências do povo brasileiro.”

Cruz (2005), ressalta que não utilizamos, mas que possuímos muitos temas e fontes históricas que são instrumentos para ensinar as experiências educativas, escolares ou não, dos indígenas e dos afro-brasileiros. Como por exemplo, em suas palavras:

[...] a conquista da alfabetização por esse grupo; dos detalhes sobre a exclusão desses setores das instituições escolares oficiais; dos mecanismos criados para alcançar a escolarização oficial; da educação nos quilombos; da criação de escolas alternativas; da emergência de uma classe média negra escolarizada no Brasil; ou das vivências escolares nas primeiras escolas oficiais que aceitaram negros são temas que, além de



terem sido desconsiderados nos relatos da história oficial da educação, estão sujeitos ao desaparecimento (CRUZ, 2005, p. 22-3).

Segundo Moraes (2013), estes recursos didáticos que auxiliarão na diminuição dos preconceitos e dos estereótipos da sociedade em relação às populações indígenas e demais minorias. Segundo Brodbeck (2009), a construção do conhecimento em todas as áreas da educação, deve oferecer ao aluno devidas condições.

Condições para que o aluno possa participar do processo de fazer história, principalmente pela valorização da diversidade dos pontos de vista. É fundamental a percepção tanto de professores como dos alunos da importância do conhecimento da própria formação histórica e política, em que normalmente permanecem vários aspectos de grande resistência às mudanças, desvalorização da memória, manutenção de preconceitos raciais, entre outros. (BRODBECK, 2009, p. 10).

Essa lei contribui para o reconhecimento e a inclusão das diferenças étnicas dos povos indígenas, buscando pensar um novo desenho do Brasil em sua sociodiversidade.

Mas segundo Silva (2012), é importante capacitar os quadros técnicos de instâncias governamentais (federais, estaduais e municipais) visando combater os racismos institucionais.

Mas um grande desafio é a capacitação de professores. Tanto dos que estão atuando (a chamada 'formação continuada') quanto daqueles ainda em formação nas universidades públicas e privadas, nos diversos cursos de licenciatura e magistério. Isso significa dizer que no âmbito dos currículos dos cursos de licenciatura e de formação de professores deve ocorrer a inclusão de cadeiras obrigatórias, ministradas por especialistas, tratando especificamente da temática indígena. (SILVA, 2012)

Enfim para Silva (2012), a efetivação dessa lei acarretará mudanças nas práticas pedagógicas que são tão preconceituosas. Silva destaca que:

Na nossa sociedade a escola tem papel privilegiado na formação humana, buscando responder às demandas sociais.” Mesmo que ainda tenha dificuldades no processos de ensino-aprendizagem, no fazer pedagógico, a escola é o lugar onde a Lei será efetivada, gerando “espaços que favoreçam o reconhecimento da diversidade e uma convivência respeitosa baseada no diálogo entre os diferentes atores sociopolíticos, oportunizando igualmente o acesso e a socialização dos múltiplos saberes.

Segundo Silva (2012), isso irá formar cidadãos com senso críticos, no qual respeitarão e conhecerão as diferenças socioculturais existentes no Brasil. Respeitando os direitos da sociodiversidade dos povos indígenas.

## **CAPÍTULO III- ANÁLISE DO JOGO HUNI KUIN: YUBE BAITANA (OS CAMINHOS DA JIBOIA)**

### **3.1 A criação do Jogo Huni Kuin**

O jogo foi criado por antropólogos, programadores e artistas de São Paulo (SP) e indígenas do povo Huni Kuĩ (Kaxinawá) do Rio Jordão (AC). Segundo Menezes 2017, o projeto de desenvolvimento do jogo surgiu em meados de 2012 a partir de leituras de etnografias (Yano 2010; Lagrou 2007; McCallum 1996), com descrições do universo simbólico kaxinawá, de onde emergiram inspirações para ideias iniciais do jogo.

A proposta do projeto foi desenvolver um jogo eletrônico que abordasse a cultura do povo Kaxinawá (ou Huni Kuĩ, como eles próprios se denominam), a fim de possibilitar uma experiência de intercâmbio de conhecimentos e memórias indígenas por meio da linguagem dos videogames. A proposta do jogo em si foi propiciar aos jogadores uma imersão no universo huni kuĩ, para que pudessem entrar em contato com diversos saberes deste povo – como cantos, grafismos, histórias (mitos) e rituais –, possibilitando a circulação destes por uma rede mais ampla. (MENEZES, 2017 p.2).

Os Huni Kuĩ residem majoritariamente (12.000 habitantes) em território brasileiro, em doze terras indígenas e em território urbano. Eles constituem a maior população indígena do Estado do Acre. Outra porção, menor (2.500 habitantes), vive no Peru. Sua língua, o Hatxã Kuĩ, pertencente ao tronco linguístico Pano, é praticada com abrangência em cinco terras indígenas, segundo Joaquim Kaxinawá (2014).

“Huni Kuĩ é a expressão auto-denominativa mais usada atualmente por esse povo, a qual significa “gente verdadeira”. Entretanto, os Huni Kuĩ também usam como expressões autodenominativas, nuku kuĩ ‘nós mesmos’, ou nuku kaya ‘como nosso corpo ou só nós’, e para referir-se aos falantes de línguas Pano mais próxima, usam a expressão nuku betsa ‘nosso outro ou nosso irmão’. (KAXINAWÁ, 2014)

Menezes (2017), destaca que a produção do jogo foi coletiva da equipe de pesquisadores e técnicos nawá (não indígenas) e dos Huni Kuĩ envolvidos no projeto, que buscaram um esforço permanente de tradução entre culturas, mídias e formatos. “Foram percorridos trajetos que vão das histórias aos roteiros das fases, dos grafismos huni kuĩ a arte digital, dos cantos aos desenhos e às animações, da cosmologia às mecânicas de jogo e às diferentes formas de jogabilidade.”

O jogo começou a ganhar forma em 2012, com encontros com alguns Huni Kuĩ no sudeste do país, tanto no ambiente acadêmico quanto em rituais de nixi pae (ayahuasca), sem

financiamento de início. Em janeiro de 2013, iniciaram-se os primeiros esforços coletivos. Formação da equipe de trabalho, pesquisa documental, constituição de parcerias indígenas, redação de projetos para editais e testes iniciais. Ao todo o projeto teve duração de 40 meses.

Menezes (2017), destaca a parte fundamental da metodologia de criação do jogo foram as quatro incursões etnográficas às aldeias huni kuĩ, no Acre (nas terras indígenas kaxinawá Alto Rio Jordão, Baixo Rio Jordão e Seringal Independência), no qual foram realizadas oficinas de desenhos, gravação de cantos e escolhas de histórias, na elaboração das falas dos personagens, na gravação de músicas, na captação de efeitos sonoros, na tradução para a língua indígena e na narração das cutscenes, seguindo a proposta temática do jogo, assim como a produção de conteúdo para a composição visual e narrativa das fases.

As histórias escolhidas em grupo, os próprios Huni Kuĩ elegeram as pessoas mais velhos, que são conhecedoras dos conteúdos e detalhes das histórias para contá-las (em gravação de vídeo), na língua hãtxa kuĩ e, depois, na língua portuguesa. Em geral, as narrativas na língua indígena tinham uma duração significativamente maior do que no português (em média, passavam de uma hora), com uma riqueza maior de detalhes.

Dentro da oficina foram realizados pequenos vídeos no qual eles tratam do cotidiano e da cultura dos Huni Kuin, a pintura com jenipapo, as medicinas e seus usos ou a pescaria com timbó, todo o processo, vídeos, imagens estão disponibilizados no website do jogo.

Menezes (2017), ainda destaca que os Huni Kuin são coautores do jogo, em vista disso foi reservada uma parte da verba do desenvolvimento do jogo para a aldeia na instalação e manutenção.

Onde já existiam pontos de cultura (do Ministério da Cultura via Rede Povos da Floresta), casos de três aldeias, coube à nossa equipe restaurá-los, instalando novas baterias, trocando controladores e inversores queimados, equipá-los (com algumas câmeras, notebooks, projetores e gravadores) e instalar canais de iluminação antes inexistentes. Onde não havia ponto de cultura, o trabalho foi “abrir” versões iniciais, instalando um sistema básico de energia solar em cada aldeia, com um “pontinho” de cultura (para uso e recarga de equipamentos eletrônicos) e a iluminação das casas da própria aldeia. (MENEZES, 2017 pág. 4).

Foram feitas a instalação de sistemas de energia solar, iluminando casas, criando pequenos pontos de cultura, restaurando os que já haviam na região, encanamento de água potável e a construção de poços artesianos.

### 3.2 As fases do jogo

O jogo Huni Kuin: Yube Baitana é apresentado em visual bidimensional (2D), no estilo plataforma side-scroller e desenvolvido por meio de uma versão gratuita do software Unity3D. O jogo é narrado no idioma hatxã kuĩ e legendado em quatro línguas: português, inglês, espanhol e na língua nativa. (MENEZES, 2017)

As histórias segundo Menezes não possui ordem lógica e interligação, as fases são divididas dessa forma abaixo:

- Na primeira fase correspondente à história de Yube Nawa Aĩbu, o personagem aprende a acionar o poder especial do cipó, o nixi pae;
- Na segunda história Siriani, o jogador aprende sobre os grafismos (kene);
- Na terceira história, do pequeno encantado da floresta chamado Shumani, aprende também sobre o uso das pinturas de urucum (mashe) e jenipapo (nane);
- Na quarta história, Kuĩ Dume Teneni, o jogador aprende a juntar tabaco e cinzas para preparar o rapé (dume deshke) e usar o seu poder especial para derrotar chefes como o Gavião-Real (Tete Pawã), o Corujão (Pupuwã), o Escorpião-Rei (Nibu Baka Pianã), macaco-preto (isu) e encantados como Yuxĩ Shurubu Pianã e Pinu Taka Pinushu;
- Na última história, Huã Karu Yuxibu, o jogador aprende sobre o surgimento e a classificação das plantas medicinais e o segredo da imortalidade para os huni kuĩ.

Durante as fases da primeira até a última essa sim a uma interligação, pois quando completar a primeira aprendera as coisas necessárias para ser usada na segunda e assim por diante.

Para jogar, é preciso andar com o personagem (para frente e para trás), executar tarefas que são:

- Pular sobre plataformas e obstáculos, pegar itens, como alimentos, medicinas e pedaços de desenhos (kene);
- Pular sobre buracos e troncos de madeira;
- Escapar de espinhos e marimbondos;

- Caçar antas (awa), pacas (anu), veados (txashu), porquinhos-do-mato (yawa) e japós (isku); atirar flechas (txara);
- Bater com a borduna (binu) e arremessar a lança (haxĩ).

O enredo do jogo começa no tempo presente, onde todos estão na aldeia, uns casais de gêmeos kaxinawá foram concebidos pela jiboia Yube em sonhos e herdaram seus poderes especiais.

Um jovem caçador e uma pequena artesã, ao longo do jogo, passarão por uma série de desafios para se tornarem, respectivamente, um curandeiro (mukaya) e uma mestra dos desenhos (kene). Durante a jornada, eles adquirirão habilidades e conhecimentos de seus ancestrais, dos animais, das plantas e dos espíritos; entrarão em comunicação com os seres visíveis e invisíveis da floresta (yuxin), para se tornarem, enfim, seres humanos verdadeiros (Huni Kuin). O personagem possui domínios como (água, floresta e céu).

Lagrou (2008), o jogo traz assuntos ligados à corporalidade, materialidade e espiritualidade desse povo.

Uma das mecânicas principais do jogo consiste em controlar dois yuxin, beru yuxin e yuda baka yuxin (yuxin do corpo de carne e osso).

O yuxin do corpo é designado yuda baka yuxin (yuxin da sombra do corpo). É a sombra, o reflexo da pessoa na água ou em um espelho, a imagem capturada pela fotografia de pessoas e coisas. Durante o dia ou durante a noite, o mundo conhecido pelo yuxin do olho é um mundo de imagens. Para algo se tornar conhecimento incorporado, outros sentidos devem ajudar a enraizar esta percepção do mundo circundante através da pele, das orelhas, das mãos, do corpo. (LAGROU 2007, p. 312).

Menezes (2017) destaca que no jogo há alimentos específicos para o yuxin do corpo (yuda baka yuxin) e para o yuxin do olho (beru yuxin). Os alimentos comestíveis – como banana (mani), macaxeira (atsa), amendoim (tama), milho (sheki), mamão (barã) e a carne (nami) saudável – restauram a força vital do corpo (yuda baka yuxin) do personagem. Já medicinas (dau) como cipó (huni), folha de rainha ou chacrona (kawa), tabaco (dume) e cinzas (mapu) de determinadas árvores fortalecem o beru yuxin, possibilitando habilidades de pajelança quando se aciona o especial.

Menezes (2017), ressalta que para acionar o efeito do nixi pae e ter acesso ao mundo dos Yuxibu, é preciso juntar tanto feixes de cipó como folhas de rainha. No caso da medicina do rapé (dume deshke), é preciso juntar tabaco e cinzas de árvores como murici, cumaru (kumã) ou (tsunu). Nos estados alterados provocados pela ingestão de tais substâncias pelo personagem,

a gravidade atua de outra forma (com menos intensidade, no caso do nixi pae, e com mais pressão, no caso do rapé), seus ataques têm poder aumentado e sua energia vital é restaurada numa velocidade maior, justamente por conta da agência das medicinas. Há chefes (Ibu) de fase, como a jiboia Yube, que somente podem ser derrotados mediante o uso de tais substâncias, já que tais seres possuem propriedades regenerativas tão fortes que, em caso de normalidade, seriam invencíveis.

No mundo huni kuĩ, tudo o que é vivo, como animais, plantas e humanos, pertence a entidades chamadas Yuxibu, como o dono das águas (Yube), o dono do céu (Inka) ou o dono da floresta (Ni), por exemplo, encarnadas por animais como a jiboia (yube), o gavião-real (nawa tete) e a onça-pintada (inu), e árvores como a samaúma (shunu), entre outros. Tentamos operar uma tradução desse conceito para as mecânicas de jogo. (MENEZES, 2017)

Se o jogador retirar muita “energia vital” da floresta, deixará os Yuxibu bravos. O personagem deve ter sempre uma boa relação com os Yuxibu, no caso não pode matar tantos animais em pouco tempo, caso contrário, os Yuxibu irão, transformar os animais em inimigos do jogador, tornando suas carnes podres e elevando seus atributos como pontos de vida, ataque e área de alcance.

No jogo, o personagem eles ganha bônus se coletar pedaços de kene que estão por todas as fases, diante disso se reuni-los irão montar os quebra-cabeças que são mostradas na parte de cima ao conto da tela do jogo, isso faz com que o jogador tenha acesso a outros itens como peças de artesanatos (pulseiras, faixas, colete, bata etc.). O jogo chega ao fim quando o personagem completar todas as fases, mas lembrando que não pode deixar os Yuxibu bravos.

### **3.3 A história da cultura dos povos indígenas através do jogo Huni Kuin**

Possuímos hoje em dia uma forma de entretenimento muito famosa entre as pessoas. Os games digitais são ferramentas, que possuem uma ótima forma para circular conteúdos, eles não são vazios, se soubermos utilizados teremos grandes feitos.

Num cenário mundial contemporâneo, em que grandes empresas (em sua maioria, norte-americanas, japonesas e europeias) dominam amplamente o mercado, havendo pouco espaço para criações independentes, vimos a oportunidade de desenvolver um jogo com temáticas indígenas brasileiras (MENEZES, 2017).

Para Menezes (2017), falou do desafio que é desenvolver um jogo com um conteúdo relacionado com movimentos sociais e temas locais, sendo uma oportunidade que veio desse mundo atual, “... há uma acessibilidade maior a engines de desenvolvimento de games e uma

possibilidade de divulgação por meio de mídias sociais sem altos custos.” No qual ele destaca que hoje em dia podemos através da mídia divulgar algo sem muitos custo e que também ao desenvolver o jogo possui um maior acesso a “engine gráfica” que são pacotes de funcionalidade que são usados para desenvolver jogos.

O desenvolvimento do jogo trouxe vários questões no meio que ele foi desenvolvido, questões como a autoria e autoridade sobre os conhecimentos inseridos no jogo. Tanto que o autor do jogo ressaltou que as história retratadas no jogo não são totalmente iguais, elas foram transformadas.

Menezes (2017), o objetivo do jogo é criar algo novo a partir da transformação de elementos existentes. Se reconhecermos que a cultura está em constante movimento. No caso criar algo seria baseando se em uma das versões existentes das histórias.

Sales (2013), fala da importância da criação do jogo para deixar registrado as histórias de seu povo e envolver os seus alunos no processo de aprendizado de conhecimentos pertinente à formação da pessoa huni kuĩ. Além disso o jogo possui a capacidade de trazer para o jogo pessoas de diferentes idades na aprendizagem desses conhecimentos por meio de novas tecnologias:

Acho que esse jogo que vocês tão falando é o maior movimento do jogo, tanto indígena e não-indígena, é isso que to vendo o jogo. Não é das crianças não, isso é jogo que pega tudo, né, todo mundo joga. [...] É só a ideia, né, essa que você vai desenvolvendo da sua memória, criatividade, muitas coisas que são pensadas depois do, quando surgimento isso na escola. Isso é importante. [...] Vão gostar. Não é só das crianças que eles vão jogar isso é o adulto, praticamente... (IBÁ SALES, 2013)

Isaka (2016), fala da importância do jogo e do papel que o jogo teria na sala de aula como material didático para que as crianças e jovens possam ter contato com esse jogo e assim conhecer a história de suas origens, em discurso gravado:

Para nossos povos huni kuĩ é a primeira história aqui do nosso povo huni kuĩ na forma de um jogo. Só nós temos história nossa que os velhos contavam, não tem esse jogo pra ver, jogar, as crianças verem, né. Então essa aí que pra nós é importante, depois do lançamento vai ter na escola, pros meninos verem, e nós estamos pensando também se vem alguns “Luz para Todos” aqui facilitar mais, nós queria criar alguns quarto aí pra montar esse jogo próprio no computador para as crianças treinarem também, fazer horarozinho pra eles começarem jogar, entender as histórias da nossa origem. (OSVALDO ISAKA, 2016)

Menezes (2017), em umas de suas entrevistas ressalta que um dos objetivos principais com o jogo é simples e de muita valia que é de agir contra o preconceito que até hoje assola os povos indígenas, principalmente por desconhecimento de grande parte da população brasileira:

Ainda é assustador como grande parte da população crê que os índios deixam de ser eles próprios porque portam um celular ou usam roupas. Com este jogo, além de buscar um espaço na mídia para temas nacionais diferentes dos clichês dos videogames, pretende-se possibilitar que pessoas, desde crianças a adultos, possam respeitar e valorizar os povos indígenas, sua cultura, modo de vida e espiritualidade. (MENEZES, 2017)

### **3.4 Análise do jogo Huni Kuin: Yube Baitana**

As inovações tecnológicas transformam a nossa forma de agir, pensar e estimulam nossa criatividade. O mesmo traz uma nova possibilidade, abrindo um novo caminho para as formas de ensino-aprendizagem.

Para Catapan (2001), “a exploração da Tecnologia de Comunicação Digital no processo de trabalho pedagógico não é apenas uma questão de escolha, é uma questão de necessidade emergente na cibercultura.” Cabe aqui destacar, o quanto as novas tecnologias deixam as aulas mais empolgantes, e estimulam no ensino-aprendizagem dos alunos, tornando-os mais reflexivos e críticos.

De acordo com Ramos (1995), “o atual processo ensino-aprendizagem é falho, pois se baseia somente na transmissão de informações do professor para o aluno, desconsiderando-se as experiências vividas por este e limitando a possibilidade de desenvolvimento de sua criatividade”. Ressaltamos que possuímos uma educação com falhas, pois ainda há professores que ficam presos aos livros, sendo que é necessário despertar o interesse e criatividade dos alunos, trazer para a sala de aula experiências e uma aula lúdica.

Os jogos digitais foram introduzidos na sala de aula como forma de conseguir chamar a atenção e o novamente o interesse do aluno com a metodologia lúdica, como afirma Borges (2005), “... as possibilidades estão em amplo crescimento, acompanhando a evolução da tecnologia que possibilita maior planejamento nas estratégias de ensino.” Destacamos aqui a importância das novas tecnologias, tendo como uma peça chave em nossas mãos, pois estamos utilizando algo que desperta o interesse dos alunos, sendo algo que está presente em seu dia-a-dia.

Já nesse sentido Zimmerman (2014), fala do quanto seria importante poder utilizar um método interativo que apoiasse uma melhor compreensão dessas sociedades. “Um método que promovesse a identificação, empatia e que melhorasse as relações com as sociedades brasileiras indígenas e a sua cultura. Isso é particularmente importante dada à discriminação histórica e atual contra as comunidades e seus integrantes.” O papel do professor, como orientador é de grande importância, pois ele fica responsável de mostrar para os alunos o caminho a seguir,



incentivando-os, conscientiza- e, fazendo eles aprenderem através das novas tecnologias despertando a curiosidade de seus alunos, de certo modo levando os a construção de novos conhecimentos de forma divertida e diferenciada.

Por tanto, podemos dizer que o jogo Huni Kuin é uma ótima ferramenta tecnológica para envolver as pessoas e alunos e ajudar no processo de reflexão sobre outras culturas. O jogo vai além disso ele serve para quebrar o preconceito e diminuir a violência contra os indígenas.

Deste modo os jogos de videogame oferecem inúmeras possibilidades que podem proporcionar uma experiência de aprendizagem em um mundo digital, sendo atraente para os alunos. Sendo uma atividade envolvente no qual traz um tema tão importante, construindo conhecimentos relevantes para o aluno sobre a cultura indígena.

O jogo apresenta uma ótima oportunidade para discutirmos sobre a importância da cultura, no qual destacamos a Lei 11.645 de 2008, que torna obrigatório o ensino de cultura e história afro e indígena que ainda, enfrenta obstáculos no Brasil, o jogo proporciona um material didático riquíssimo sobre divulgação cultural ou socioambiental dos povos Huni Kuim.

Para o ensino de geografia vimos no jogo uma oportunidade de trazer para a sala uma ferramenta que os alunos gostam, trazendo ensino-aprendizagem e ao mesmo tempo diversão em um só lugar, seria as novas ferramentas que o mundo digital nos oferecem. Em uma entrevista para a revista Gestão Educacional, Lévy destacou:

Estamos no início de uma grande transformação cultural. Hoje, nós podemos estar em dois lugares ao mesmo tempo. O banco de dados da internet funciona como uma biblioteca única de todo o mundo. E nós podemos usar essas informações, que podem estar em outros idiomas, porque já há ferramentas que traduzem tudo para nós. Essa é a nova situação que vivemos. Isso está ligado à educação, porque temos que preparar os alunos para essa nova realidade. Mas temos que nos preparar antes de ensinar. (LÉVY, 2013)

Levar aos alunos a cultura indígena por meio de um jogo é uma forma inovadora e muito empolgante, de trazer para a sala de aula a diversidade das raízes culturais da sociedade. Segundo Claval (2007), a cultura é uma herança e resulta do jogo de comunicação.

Nem todas as sociedades dispõem do mesmo arsenal de conhecimentos e técnicas. Os indivíduos ou grupos são condicionadas pela educação que receberam: a cultura é transmitida de uma geração a outra ou de um lugar a outro, favorecida pelas trocas, pelos deslocamentos de curta duração ou pelas migrações, dependem do meio e do nível técnico: elas contribuem amplamente para a diversidade das sociedades. (CLAVAL, 2007)

Ribeiro (2010): afirma que:

[...] cultura é a herança social de uma comunidade humana, representada pelo acervo co-participado de modos padronizados de adaptação à natureza para o provimento da subsistência, de normas e instituições reguladoras das reações sociais e de corpos de saber, de valores e de crenças com que explicam sua experiência, exprimem sua criatividade artística e se motivam para ação.

O currículo multicultural no ambiente escolar, vai além do conhecimento de outras culturas, mas nos possibilita no processo de ensino-aprendizagem na proporção que os professores façam uso da cultura dos alunos em suas aulas e em projetos da escola, é preciso haver interesse em dar importância e aprender sobre as culturais no qual ocorre o processo de socialização. Silva (2012) “... cada cultura passa a ser entendida e vista não mas com um olhar pejorativo, proporcionando a partir daí um ambiente escolar, mas agradável e por certo uma nova perspectiva na forma de aprender.”

A cultura e educação estão interligados, o jogo Huni Kuim que possui essa diversidade cultural, trazendo para o ensino de geografia as manifestações culturais sendo uma forma de ensinar e socializar aos alunos.

Claval (2008), destaca que “...a abordagem cultural vai ser útil também para desvelar o peso da diversidade herdada, da unidade construída progressivamente em torno do catolicismo e da modernidade”, desse modo surgem novas leituras das origens, a retomada dos valores e a conscientização sobre os povos indígenas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso possibilitou uma visão mais ampla da inserção dos instrumentos tecnológicos na educação, em especial para a cultura indígena. Podemos dizer que, fazendo o uso em sala de aula, a tecnologia deve colaborar para a formação dos discentes, como instrumento de prazer, no qual devem interagir e dessa forma criar condições satisfatórias para um bom desempenho social e cognitivo.

É importante ressaltar que, de acordo com a pesquisa realizada percebemos que os povos indígenas possuem uma diversidade cultural muito rica, e isso é de grande relevância para a educação. Temos que reconhecer a diversidade das manifestações culturais e intelectuais, pois precisamos construir uma nova ética escolar, onde a consciência não deve ser apenas individual ou social, e sim coletiva.

Ao analisar os jogos digitais, foi possível perceber que, apesar dos muitos estudos existentes e disponíveis sobre a importância da tecnologia em sala de aula enquanto processo fundamental para formação do aluno como sujeito crítico, reflexivo e autônomo, esta ferramenta ainda é uma prática pouco desenvolvida pelos pela maioria dos docentes. Os jogos digitais se destacam na contemporaneidade, pesquisas mostram que os jovens passam boa parte de seu tempo jogando.

Em relação ao ensino de geografia, cabe a nós ressaltar a importância do ensino da cultura indígena e destacar essa nova forma de ensino que busca a melhoria da aprendizagem. Cabe dizer ainda que queremos uma educação inclusiva, que valorize a convivência da diversidade, que seja sem qualquer natureza de discriminação, seja ela racial, religiosa, gênero, etc.

Nesse sentido, faz-se necessário ressaltar que, nós como futuro educadores devemos trabalhar mais a fundo a questão tecnológica para levar o aluno a refletir sobre como ele pode participar na busca de soluções dos problemas que o cerca, sendo necessário um trabalho interdisciplinar. Enfim, há um extenso caminho a percorrer para atingirmos nosso objetivo que é o da construção de conhecimentos e a interação de todos, seja ela discente para com docente e vice versa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, M. G. de; CHAVEIRO, E. F.; COSTA BRAGA, H. (Org.). **Geografia e cultura. Os lugares de vida e a vida dos lugares.** Goiânia: Vieira, 2008.
- BELLO, Robson Scarassati. **História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (Artigo).** In: Café História – história feita com cliques. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Publicado em: 13 nov. 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: pluralidade cultural e orientação sexual.3.** ed. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 2001.
- CARNEIRO DA CUNHA, Manuela. **O Futuro da Questão Indígena.** In: Silva Lopes. A Temática Indígena na Escola. Novos subsídios para professores. Brasília. 2009-1005.
- CARNEIRO DA CUNHA, Manuela. **Os direitos dos índios.** São Paulo, Brasiliense, 1987.
- CLAVAL, P. **A geografia cultural no Brasil.** In: BARTHE-DELOIZY, F., and SERPA, A., orgs. *Visões do Brasil: estudos culturais em Geografia* [online]. Salvador: EDUFBA; Edições L'Harmattan, 2012.
- CLAVAL, P. **Uma, ou Algumas, Abordagem(ns) Cultural(is) na Geografia Humana?** In: Serpa A. (Org.). *Espaços culturais: vivências, imaginações e representações.* Salvador: EDUFBA, 2008. p. 13-29.
- CLAVAL, P. **A cultura ribeirinha na Amazônia: perspectivas geográficas sobre o papel de suas festas e festejos.** In: KOZEL, S.; COSTA SILVA, J. da; FILIZOLA, R.; GIL FILHO, S. F. (Org.). **Expedição amazônica. Desvendando espaço e representações dos festejos em comunidades amazônicas.** ‘A festa do boi-bumbá : um ato de fé’. Curitiba: SK Editora, 2009. p. 35-61.
- CLAVAL, Paul. **Epistemologia da Geografia.** Florianópolis: Editora UFSC, 2007.
- DA MATTA, R. **Relativizando: uma introdução à Antropologia Social.** Rio de Janeiro: Rocco, 1987.
- ERNY, P. **Etnologia da Educação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

**Fundação Nacional do Índio – FUNAI.** Ministério da Justiça. Edif. Parque Cidade Corporate, Setor Comercial Sul. Disponível em: <https://blog.mettzer.com/referencia-de-sites-e-artigos-online>. Acesso em: 24 outubro de 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia.** 25ª Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Guanabara, 1989.

GERSEM, Luciano. **Projeto é como Branco Trabalha – as lideranças que se virem para aprender e nos ensinar: experiências dos povos indígenas do alto rio Negro.** Dissertação de mestrado em antropologia social – Universidade de Brasília, abril de 2006.

GERSEM, Santos Luciano dos. **O Índio Brasileiro: O que Você Precisa Saber sobre Os Povos Indígenas no Brasil Hoje.** Coleção Educação Para Todos. Série Vias dos Saberes, volume 1. Brasília: Ministério de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade; Rio: LACED/Museu Nacional, 2006.

GOMES, P. C. da Costa; RIBEIRO, L. P. **Cozinha geográfica: a propósito da transformação de natureza em cultura.** Rio de Janeiro. In: Simpósio Internacional sobre Espaço e Cultura, 7. 2004. Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: UERJ, NEPEC, 2010.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais.** Tradução de Adellaine La Guardia Resende e outros. Belo Horizonte: Editora da UFMG/Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.

Huizinga, J. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo. 2010.

KAXINAWÁ IBÃ, Isaias Sales. **Nixi Pae: o espírito da floresta.** Rio Branco: Comissão Pró-Índio do Acre, 2006, 96p.

KAXINAWÁ, Joaquim Paulo de Lima. **Uma gramática da língua hãtxa kuĩ.** Tese (Doutorado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

LAGROU, E. M. **A fluidez da forma: arte, alteridade e agência em uma sociedade amazônica (Kaxinawá, Acre).** Rio de Janeiro, Topbooks, 2007.

LEVY, P. **Cibercultura.** Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo:Ed. 34, 1999.SILVA, José W. F. da. A importância dos jogos virtuais no ensino de Geografia: um estudo de caso na escola estadual. III Congresso da Educação,2016.

- MACHADO, Z. E. G; BORGES, G. D. **Jogos virtuais: estratégias de ensino da geografia**. Universidade Estadual de Santa Maria.2005.
- MALTA, A. R. **Interculturalidade, educação e jogos digitais: potencialidades do princípio da identidade de Gee**. III Encontro Humanístico Disciplinar, Volume. 01, ed. 01, 2016.
- MENEZES, G, P. **Saberes em jogo: a criação do videogame Huni Kuin Yube Baitana**. São Paulo, v. 2, n.1, maio (2017).
- OLIVEIRA, Rachel. **Relações Raciais: Uma Experiência de Intervenção**. São Paulo: PUC/SP, 1985. Dissertação de mestrado.
- PAULA, Bruno H. de; VALENTE, José A. **Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal**. Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, Brasil, 2008.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**.3ª. ed. São Paulo: Paulus, 2009.
- SANTOS, Mário Ferreira dos. **Dicionário de Filosofia e Ciências Culturais**. São Paulo: Matese, 2008.
- SANTOS, W. O. **A LEI 10.639/03 E OS LIVROS DIDÁTICOS DE GEOGRAFIA**. Unisul, Tubarão, v.8, n.13, p. 229 - 247, Jan/Jun 2014.
- SILVA, E. **O ensino de História Indígena: possibilidades, exigências e desafios com base na Lei 11.645/2008**. Cidade Universitária. 50740-520 Recife – PE – Brasil.
- SILVA, Maria da Penha da. **A Temática Indígena no Currículo Escolar à Luz da Lei Lei 11.645/2008**. Recife, 2005.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. **A produção social da identidade e da diferença**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2012, p. 73-102.
- SOUSA, C. A. B. de. **O jogo em jogo: a contribuição dos games no processo de aprendizagem dos estudantes do ensino fundamental**. Recife: O autor, 2015.
- PAULA, Bruna H. de. **Jogos digitais como artefatos pedagógicos: o desenvolvimento de jogos como estratégia educacional**. Campinas, SP, 2015.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.