
PUZZLE DOS POVOS INDÍGENAS: UM GAME EDUCATIVO PARA O ESTUDO/DIVULGAÇÃO/INTEGRAÇÃO DA CULTURA DOS POVOS INDÍGENAS NA ESCOLA

SILVA, Grasielle de Oliveira Cortes da

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Luziânia

MORAES, Danielle Batista de

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Luziânia

SOUSA, Giselle Alves Dias de

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Luziânia

A pesquisa intitulada “*Puzzle dos Povos Indígenas: um game educativo para o estudo/divulgação/integração da cultura dos povos indígenas na escola*” surgiu da necessidade de refletir sobre o apagamento histórico e cultural dos povos originários no Brasil, especialmente no ambiente escolar. Tal iniciativa encontra respaldo na Lei nº 11.645/2008, que determina a obrigatoriedade do ensino da história e cultura indígena e afro-brasileira nos currículos da educação básica. Nesse contexto, a justificativa central do projeto foi propor uma ferramenta pedagógica inovadora, que unisse ludicidade, aprendizagem e valorização da diversidade cultural, superando estereótipos e visões etnocêntricas que ainda predominam nos materiais didáticos convencionais. O objetivo principal da pesquisa foi desenvolver um jogo de tabuleiro do tipo puzzle, denominado *Puzzle dos Povos Indígenas*, que proporcionasse uma experiência educativa significativa, capaz de articular mecânicas lúdicas com conteúdos históricos e culturais dos povos da região. A escolha do recorte regional teve como finalidade evitar a homogeneização do chamado “índio genérico”, valorizando a especificidade das várias etnias como os Xavante, Kayapó, Bororo,

Terena, etc... além de ressaltar suas relações singulares com o Centro-Oeste, a territorialidade e as práticas sociais e espirituais. Assim, o projeto buscou oferecer uma alternativa didática que reconhecesse a contemporaneidade e o protagonismo dos povos indígenas. A metodologia adotada caracterizou-se como pesquisa educacional, fundamentada em revisão bibliográfica sobre cultura indígena, legislação educacional e design de jogos. A etapa de desenvolvimento envolveu a elaboração de esboços, protótipos e testes preliminares, que permitiram ajustes e refinamentos no produto final. O jogo foi construído a partir da integração de mecânicas conhecidas, como dominó, jogo genial e quebra-cabeça adaptadas para inserir elementos da diversidade cultural indígena. Essa estrutura lúdica foi projetada para estimular raciocínio, imaginação, interação social e, ao mesmo tempo, promover o conhecimento e o respeito à diversidade. Como resultados, obteve-se a criação do tabuleiro em formato da região Centro-Oeste, acompanhado de fichas, peças, dados e cartões de memória, todos elaborados para representar povos indígenas e seus aspectos culturais. O produto mostrou-se mais do que uma atividade recreativa: constituiu-se como instrumento pedagógico que media conteúdos complexos de forma acessível e engajadora, fomentando aprendizagens cognitivas, socioemocionais e culturais. Além disso, o caráter colaborativo do jogo potencializa a construção coletiva de saberes e o desenvolvimento de competências ligadas à convivência e ao diálogo intercultural. Em conclusão, a pesquisa demonstrou que a efetividade da Lei nº 11.645/2008 depende não apenas de sua previsão legal, mas da criação de materiais pedagógicos de qualidade, fundamentados em perspectivas decoloniais e inclusivas. O *Puzzle dos Povos Indígenas* consolidou-se como recurso educativo e ato político, ao contribuir para a valorização da diversidade e para a decolonização curricular. Trata-se de um passo significativo na construção de uma escola mais crítica, plural e comprometida com o respeito aos saberes ancestrais de nosso país, o game educativo portanto alcança a proposta de estudo/divulgação/integração da cultura dos povos indígenas no contexto escolar, pelo menos sobre alguns povos da região centro-oeste.

Palavras-chave

game-educativo; povos indígenas; Lei 11.645/2008; educação decolonial.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Goiás. Agradecemos ao CNPq pela bolsa concedida.

