

INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS PINHAIS
CURSO TÉCNICO DE INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

RAÍZES ORIGINÁRIAS: POVOS KAINGANG NO PARANÁ — UM JOGO DE
APOIO PARA EDUCAÇÃO ÉTNICO RACIAL INDÍGENA

PINHAIS
2024

Maria Eduarda de Souza

Dariel de Campos Soares

Gabriel Bergstein da Silva

**RAÍZES ORIGINÁRIAS: POVOS KAINGANGS DO PARANÁ — UM JOGO DE
APOIO PARA EDUCAÇÃO ÉTNICO RACIAL INDÍGENA.**

Trabalho apresentado ao Curso Técnico em
Informática Integrado ao Ensino Médio do Campus
Pinhais, do Instituto Federal do Paraná, como
requisito parcial para aprovação do 4º ano das
matérias de informática.

Orientador: Prof. Dr. João Paulo Orlando.

Co-Orientadora: Profa. Dra. Magda Mascarello.

PINHAIS

2024

1. INTRODUÇÃO

A Lei 11.645/2008, que determina que a história e as culturas dos povos indígenas sejam ensinadas nas escolas de Ensino Básico, é um avanço importante para valorizar a diversidade e o conhecimento dos povos originários do Brasil. Apesar de sua obrigatoriedade, mesmo após 16 anos de implantação da lei, existem dificuldades no ensino deste conteúdo, incluindo a falta de materiais didáticos e pedagógicos adequados, formação insuficiente para os docentes e a resistência de algumas instituições em abordar a temática, o que perpetua a falta de informação e os preconceitos.

O objetivo deste projeto é criar uma ferramenta pedagógica interativa, na forma de um jogo, que narra o mito de origem do povo Kaingang no Paraná e reflete sua estrutura social. O público-alvo do jogo são adolescentes, buscando promover o aprendizado de maneira divertida e envolvente. Através de recursos audiovisuais e mecânicas de jogo envolventes, a intenção é atrair a atenção dos jovens, possibilitando que aprendam sobre a cultura Kaingang de forma interativa.

A elaboração do projeto envolve a realização de avaliações no IFPR Pinhais, onde serão aplicados testes para verificar a aceitação do jogo pelos estudantes. Essas avaliações incluirão questionários e grupos focais, permitindo que os alunos expressem suas opiniões sobre a jogabilidade, o conteúdo e a eficácia do jogo na transmissão do conhecimento sobre a comunidade Kaingang. Embora não haja previsão de versões para dispositivos móveis, a criação de uma versão web está sendo considerada para uma futura expansão.

1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é desenvolver uma ferramenta pedagógica interativa, na forma de um jogo digital educativo, que contribua para a implementação efetiva da Lei 11.645/2008. O jogo tem como foco oferecer uma introdução lúdica sobre a cultura, origem e organização social do povo Kaingang no Paraná, conforme suas crenças e tradições, incluindo a narrativa do conto Kamé e Kairú, que aborda as metades simbólicas que estruturam a sociedade Kaingang. Ao proporcionar uma experiência imersiva, o projeto busca promover a valorização da diversidade cultural e histórica, além de estimular a consciência e o respeito pelos valores do povo Kaingang entre os estudantes do ensino médio.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Desenvolver um jogo digital educativo, intitulado “Raízes Originárias”, que apresente a gênese e a organização social do povo Kaingang, incorporando elementos culturais e mitológicos de forma respeitosa e livre de estereótipos.
2. Utilizar a game-engine Unity e a linguagem de programação C# para a criação do jogo, garantindo um design interativo e uma experiência imersiva para os jogadores.
3. Criar componentes audiovisuais, como animações em pixel art utilizando o Aseprite, que representam as tradições e crenças do povo Kaingang de maneira atraente e educativa.
4. Realizar testes de usabilidade e eficácia no IFPR Pinhais, coletando feedback dos estudantes sobre a experiência de aprendizado e a representação da cultura Kaingang.
5. Criar um site HTML responsivo para download, divulgação e informações sobre o jogo, permitindo acesso à versão final para plataformas Windows e Linux.
6. Avaliar a percepção dos estudantes sobre a cultura Kaingang após a interação com o jogo para medir a conscientização e a valorização do patrimônio cultural indígena.

1.3 JUSTIFICATIVA

O projeto surgiu da necessidade de desenvolver uma abordagem digital para ensinar sobre questões indígenas nas salas de aula, especialmente em um contexto onde a Lei 11.645/2008 estabelece a obrigatoriedade do ensino das culturas e histórias indígenas. Apesar desse avanço significativo, a aplicabilidade da lei ainda enfrenta desafios consideráveis. No artigo do Prof. Dr. Fernando Rodrigues de Oliveira fala sobre as percepções de 100 professores das redes públicas municipal e estadual do Rio de Janeiro revelou que cerca de 70% deles apontam dificuldades em inserir questões sobre os povos indígenas em suas aulas, citando “falta de embasamento”, “lacunas na formação inicial” e receio de abordar as histórias e culturas indígenas de maneira “superficial” (OLIVEIRA, Alessandro Roberto; ALMEIDA, Bárbara Ribeiro, Educação e Pesquisa, v. 49, pg. 13, 2023).

Diante dessa realidade, o jogo que será desenvolvido neste projeto busca oferecer uma ferramenta pedagógica inovadora para auxiliar docentes e estudantes nos processos de ensino-aprendizagem sobre os povos indígenas no Brasil, com foco específico na etnia Kaingang do Paraná. Assim, o jogo não apenas entretém, mas também se configura como uma

poderosa ferramenta educacional, promovendo empatia, compreensão e respeito pelos povos indígenas. Por meio da diversão e da interatividade, espera-se contribuir para uma educação mais sensível à diversidade cultural, ajudando a desconstruir estereótipos e a apresentar a rica cultura de um dos mais numerosos povos indígenas do sul do país.

2. TRABALHOS CORRELATOS

Ao longo dos anos, surgiram jogos digitais envolvendo povos indígenas e utilizando elementos de sua cultura, mitologia e religião. No entanto, essa representação é vista, muitas vezes, como secundária ou baseada em estereótipos. Portanto, ao examinar trabalhos relacionados, optou-se por jogos digitais 2D que focam nos povos indígenas. a história dos povos indígenas. Proporcionam aos utilizadores uma experiência imersiva que

Essas obras se destacam por proporcionar uma forma educativa de ensinar a cultura e promove uma compreensão mais profunda da cultura, tradições e desafios da comunidade e do território, dando uma contribuição significativa para a valorização do patrimônio cultural. Mediante narrativas cuidadosamente elaboradas, elementos interativos e representações da mitologia e da visão de mundo, essas obras oferecem ferramentas educacionais eficazes para promover a diversidade cultural e o respeito pelas comunidades indígenas, criando um contexto mais significativo para a sociedade contemporânea.

2.1 HUNI KUIN: OS CAMINHOS DA JIBOIA

“Huni kuin: os caminhos da jiboia” é um jogo de plataforma produzido em parceria com o as comunidades Huni Kuin do Rio Jordão com um foco de apresentar uma história mitológica original. E assim como o nosso projeto ele tem como objetivo apresentar a cultura da comunidade indígena para novos públicos, porém diferentemente ele não tem nenhum cunho educativo.

2.2 KAWÃ NA TERRA DOS INDÍGENAS MARAGUÁ

O jogo digital Kawã na Terra dos Indígenas Maraguá foi lançado pelo Laboratório de Pesquisa Linguagens em Tradução da Universidade Federal de São Carlos. O objetivo desse jogo é subsidiar práticas de alfabetização e letramento interdisciplinares. Ele oferece uma experiência educativa, permitindo que os jogadores explorem a cultura dos povos indígenas de Maraguá. Por conta de ser para o letramento, ele se limita no aprofundamento cultural, deixando a cultura maragua um tópico secundário

2.3 ENTRE AS ESTRELAS

Entre as Estrelas é um jogo ainda em desenvolvimento com a história inspirada em conflitos reais do centro-oeste do Brasil, trabalha a força e resistência dos povos indígenas da região. E apesar de ser ficcional, a história reflete o contexto de muitas vidas e famílias brasileiras que sofrem essas violências. Porém, por ser uma mistura de diversas culturas do sertão, ele não terá o aprofundamento de nenhuma cultura específica.

2.4 KAHOOT!

Kahoot! É uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, "Kahoots", são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot. É geralmente utilizado como recurso didático em escolas para revisar o conhecimento dos alunos, para avaliação formativa ou como uma pausa das atividades tradicionais da sala de aula.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Nesta seção será abordado o método de pesquisa para a fundamentação teórica, ferramentas utilizadas para o desenvolvimento do produto e a validação da eficácia do projeto.

Para a projeção do produto, será utilizado o método de pesquisa exploratória e qualitativa, tendo como base de referência a pesquisa bibliográfica. A fundamentação teórica é necessária para haver propriedade suficiente em abordar temas como racismo, xenofobia, violência e estereótipo social dentro da trama principal do jogo.

Na projeção do jogo “Raízes Originárias”, adota-se a game-engine Unity, que auxiliará na programação, por sua vez, será formulada pela linguagem de programação C# (C Sharp), por meio do editor de código Visual Studio Code. Para a elaboração de um design carismático para o jogo, será realizada pelo programa Aseprite, que se especializa na criação de desenhos e animações no estilo de pixel art.

Através de mecânicas de colisão e físicas 2D será implementado interações entre as entidades do jogo, como o Player, personagens e objetos do cenário. Usando funções que se comunicam tanto com a engine quanto aos demais scripts c#.

Para o download, campanha e informação do jogo será criado um site HTML responsivo, permitindo o compartilhamento do jogo em sua versão final para plataformas Windows.

4. CRONOGRAMA

TABELA 1 - CRONOGRAMA DE PRODUÇÃO DO TCC

Meses	Etapas.	Dariel Soares	Gabriel Bergstein	Maria Eduarda
Agosto	Desenvolvimento da estrutura do jogo;	X		
	Desenvolvimento do Web Site;			X
	Entrega do Protótipo 1 do jogo;	X		
	Criação do Design do jogo;		X	
	Apresentação Técnica dos projetos.	X	X	X
Setembro	Escrita do Artigo;	X	X	X
	Entrega do Protótipo 2 do jogo.	X		
Outubro	Criação e implementação de personagens, diálogos e missões;	X	X	X
	Finalização do desenvolvimento do jogo;	X		
	Finalização desenvolvimento do site;			X
	Finalização do desenvolvimento do Design.		X	
Novembro	Apresentação do SCiTec.	X	X	X
Dezembro	Apresentação do jogo em sala de aula.	X	X	X
	Finalização do Artigo;	X	X	X
	Preparativos para a banca.	X	X	X

Fonte: Os Autores (2024)

5. RESULTADOS ESPERADOS

Com base no planejamento e desenvolvimento adequado do jogo, espera-se construir uma ferramenta prática para o ensino pedagógico, que corresponda à problemática levantada anteriormente. Por se tratar de uma ferramenta digital para estudantes do ensino médio, a expectativa é de que a experiência de interagir com o cenário, entidades, itens e mecanismos

de acesso no jogo seja simples, por meio de um design bem elaborado. A aplicação da trama do jogo, é esperada uma abordagem fiel e respeitosa à cultura e à história do povo Kaingang.

O jogo deverá possuir duas cutscenes de introdução e finalização do objetivo do principal, que deve ser desenvolvido por meio de uma fase aberta a movimentação do personagem principal e interação com o ambiente. A história deve abordar a trama de Kamé Kairu e suas origens passando por desafios através de um jogo de plataforma 2D, permitindo que o jogador conheça e reflita sobre a cultura e crença do povo kaingang.

REFERÊNCIAS

Lei 11.645 Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm.

Acesso em: 01/04/2024.

OLIVEIRA, Alessandro Roberto de; ALMEIDA, Bárbara Ribeiro Dourado Pias de. Práticas pedagógicas interculturais sobre a temática indígena em uma escola do Distrito Federal. Educação e Pesquisa, v. 49, p. e258073, 2023.

SILVA, Edson. Ensino e sociodiversidades indígenas: possibilidades, desafios e impasses a partir da Lei 11.645/2008. Mneme-Revista de Humanidades, v. 15, n. 35, p. 21-37, 2014.

SBGAMES. Arte, design e ensino de jogos. Proceedings do SBGames 2013. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/17-dt-paper.pdf>.

Portal Kaingang. Disponível em: http://www.portalkaingang.org/index_quem.htm.

<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/187680>

Huni Kuin: Os Caminhos da Jiboia Disponível em:

<https://www.makerzine.com.br/educacao/huni-kuin-yube-baitana-os-caminhos-da-jiboia/>

Kawã na Terra Dos Indígenas Maraguá Disponível em:

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2024-01/pesquisadores-lancam-jogo-de-linguagem-baseado-na-cultura-indigena>

Entre as Estrelas Disponível em: <https://www.catarse.me/entreasestrelas>