

Desenvolvimento de um jogo educativo decolonial sobre cultura Kaingang e tecnologias tradicionais

Development of a Decolonial Educational Game about Kaingang Culture and Traditional Technologies

Lucas Kauan Vicente de Miranda¹, Vitoria Louzada Santos Ribeiro da Luz¹, João Pedro Lejanoski Tuczynski de Oliveira¹, Elias Fogkag Pereira Nato¹, Renata Cristina Viana¹, Luiz Carlos Pinheiro Junior¹

¹Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Campus Telêmaco Borba
Telêmaco Borba – PR – Brazil

lucaskauanmiranda86@gmail.com, louzadavitoria57@gmail.com>, bilbotuczynski@gmail.com, eliasnato@gmail.com, {renata.viana, luiz.pinheiro}@ifpr.edu.br

Abstract. Introduction: Indigenous peoples are often represented in educational materials and digital media through generic, stereotyped or past-oriented images, which can erase their historical and contemporary presence. **Objective:** This paper presents the design and preliminary development of a decolonial educational game about aspects of Kaingang culture, territoriality and traditional knowledge. **Methodology:** The project is being developed through bibliographic research, formative activities on Ethnic-Racial Relations Education, decolonial game design, and iterative prototyping with the participation of a Kaingang student in the development team. The current prototype allows players to collect taquaras and assemble a pãri in the river to catch fish, connecting gameplay actions to traditional knowledge, territory and collective practices. **Results:** The prototype already implements its central mechanic and demonstrates the feasibility of articulating cultural research, educational objectives and gameplay. The next steps include expanding the narrative, refining visual and sound elements, conducting playtests and carrying out cultural and pedagogical validation.

Keywords: Educational Game, Decolonial Game Design, Kaingang Culture, Indigenous Education, Ethnic-Racial Relations Education.

Resumo. Introdução: Povos indígenas frequentemente são representados em materiais didáticos e mídias digitais por imagens genéricas, estereotipadas ou associadas apenas ao passado, o que contribui para o apagamento de suas presenças históricas e contemporâneas. **Objetivo:** Este trabalho apresenta a concepção e o desenvolvimento preliminar de um jogo educativo decolonial sobre aspectos da cultura, da territorialidade e dos conhecimentos tradicionais Kaingang. **Metodologia:** O projeto está sendo desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica, atividades formativas sobre Educação das Relações Étnico-Raciais, game design decolonial e prototipação iterativa, contando com a participação de um estudante Kaingang na equipe de desenvolvimento. O protótipo atual permite que o jogador colete taquaras e monte um pãri no rio para coletar peixes, relacionando ações de jogo a conhecimentos tradicionais, território e práticas coletivas. **Resultados:** O protótipo já implementa sua mecânica central e demonstra a viabilidade de articular pesquisa cultural, objetivos educativos e jogabilidade. Os próximos

passos incluem ampliar a narrativa, refinar elementos visuais e sonoros, realizar testes de jogabilidade e conduzir validação cultural e pedagógica.

Palavras-chave: *Jogo Educativo, Game Design Decolonial, Cultura Kaingang, Educação Indígena, Educação das Relações Étnico-Raciais.*

1. Introdução e Justificativa

A Lei nº 11.645/2008 tornou obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena na educação básica brasileira, ampliando a necessidade de materiais pedagógicos que abordem os povos indígenas de forma contextualizada, plural e não estereotipada [Brasil 2008]. Apesar desse avanço legal, ainda são recorrentes representações genéricas dos povos indígenas em materiais didáticos, jogos e outras mídias, frequentemente associados apenas ao passado ou tratados como um grupo homogêneo, desconsiderando suas identidades, línguas, territórios e formas próprias de produção de conhecimento [Veiga 2006; Hammes 2022].

Nesse contexto, este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo digital educativo sobre aspectos da cultura, da territorialidade, dos conhecimentos e das expressões culturais do povo Kaingang. A presença Kaingang no Sul do Brasil é discutida em estudos históricos e antropológicos que evidenciam a mobilidade, a organização social, as relações territoriais e os conflitos vivenciados por esse povo [Mota 2009; Veiga 2006].

A concepção do jogo tem como elemento central o pãri, tecnologia tradicional utilizada para captura de peixes em rios. O pãri é descrito por Mota, Noelli e Silva [1996] como uma armadilha de pesca utilizada por indígenas Kaingang no sul do Brasil, articulando conhecimento técnico, observação do ambiente e relação com os rios. No protótipo atual, esse elemento não aparece apenas como referência visual: o jogador pode coletar taquaras e montar o pãri no rio para coletar peixes, relacionando ação jogável, território e conhecimento tradicional.

A proposta não pretende representar a cultura Kaingang em sua totalidade. O objetivo é desenvolver uma experiência educativa situada, construída a partir de pesquisa bibliográfica, diálogo com o NEABI, participação de um estudante Kaingang na equipe de desenvolvimento e processos de avaliação cultural e pedagógica. Esse cuidado é importante porque jogos digitais comunicam valores por meio de regras, objetivos, personagens, recompensas e formas de interação [Savi and Ulbricht 2008; Flanagan 2009].

O protótipo já implementa a mecânica central do jogo, baseada na coleta de taquaras, montagem do pãri e coleta de peixes.

2. Fundamentação e Trabalhos Relacionados

Jogos digitais podem ser compreendidos como artefatos culturais que comunicam valores por meio de regras, narrativas, personagens, cenários e sistemas de recompensa [Savi and Ulbricht 2008]. Por isso, desenvolver um jogo educativo sobre culturas indígenas exige refletir sobre quais histórias são contadas, quem ocupa o centro da narrativa, quais ações o jogador realiza e quais valores são reforçados pela experiência.

A proposta se apoia na Educação das Relações Étnico-Raciais e no game design decolonial. Essa perspectiva questiona visões eurocêntricas e valoriza a pluralidade de saberes, histórias e modos de viver, evitando representações simplificadoras ou coloniais [Hammes 2022; Flanagan 2009]. Esse cuidado aparece na escolha de uma mecânica central baseada na coleta de taquaras e montagem do pãri, relacionando conhecimento tradicional e ação jogável.

Durante a etapa de pesquisa, foram analisados jogos e experiências relacionados a culturas indígenas e temas decoloniais, indicando a necessidade de ampliar produções situadas em contextos regionais.

3. Metodologia e Desenvolvimento

O desenvolvimento foi realizado de forma iterativa, articulando pesquisa, formação crítica, planejamento de jogo, prototipação, testes e validação cultural. Inicialmente, foram estudadas referências sobre a presença Kaingang no Sul do Brasil, aspectos da cultura Kaingang e o pãri como tecnologia tradicional relacionada ao rio, à pesca, à observação da natureza e à transmissão de saberes [Mota 2009; Veiga 2006; Mota, Noelli and Silva 1996].

O protótipo atual apresenta uma experiência bidimensional na qual o jogador percorre o ambiente, coleta taquaras e utiliza esses materiais para montar o pãri no rio. Após a montagem, o sistema permite coletar peixes, formando um ciclo de observação, coleta, construção e resultado. Essa estrutura busca transformar um conhecimento cultural em ação de jogo, sem reduzi-lo a informação textual ou decoração visual.

A presença de um estudante Kaingang na equipe de desenvolvimento contribui para ampliar a escuta, revisar escolhas criativas e evitar decisões baseadas apenas em referências externas. Além disso, integrantes do projeto realizaram visita a uma aldeia Kaingang, como parte do processo de aproximação, escuta e sensibilização cultural. A visita contribuiu para ampliar a compreensão da equipe sobre a presença contemporânea Kaingang, a relação com o território e os cuidados necessários na criação de narrativas, personagens, cenários e mecânicas.

Como etapa de avaliação preliminar, o protótipo foi apresentado em um encontro dos NEABIs, em diálogo com participantes vinculados aos Núcleos de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas. A apresentação permitiu observar a recepção inicial da proposta, recolher impressões sobre a mecânica baseada no pãri e discutir o potencial do jogo como recurso educativo. Essas ações, entretanto, não substituem processos mais amplos de validação cultural, especialmente quando forem incorporados elementos sensíveis, narrativas específicas, grafismos, termos linguísticos ou práticas culturais que demandem autorização e contextualização [Hammes 2022; Veiga 2006].

4. Protótipo e Mecânicas Implementadas

O protótipo atual já implementa a mecânica central relacionada ao pãri. A experiência pode ser descrita em quatro ações principais: explorar o ambiente, coletar taquaras, montar o pãri no rio e coletar peixes. Esse ciclo inicial permite demonstrar o conceito do jogo e serve como base para futuras fases, diálogos, desafios e elementos educativos.

Tabela 1. Relação entre mecânicas, elementos culturais e intenções pedagógicas.

Mecânica	Elemento cultural/territorial	Intenção pedagógica
Explorar o ambiente	Rio e território	Compreender o rio como espaço de relação, memória e cuidado
Coletar taquaras	Material utilizado na construção do pãri	Relacionar ambiente, técnica e observação da natureza
Montar o pãri	Tecnologia tradicional de pesca	Valorizar conhecimentos tradicionais e práticas coletivas
Coletar peixes	Relação com o rio e alimentação	Discutir uso responsável do território e dos recursos naturais
Receber feedback	Aprendizagem pela ação	Aproximar mecânica, conteúdo cultural e compreensão do jogador

A mecânica implementada reforça uma das principais decisões do projeto: fazer com que o conhecimento cultural esteja relacionado às ações do jogador. Em vez de apresentar o pãri apenas como texto explicativo, o jogo permite que o jogador participe de sua construção dentro de uma lógica simplificada e educativa. Essa adaptação não pretende reproduzir integralmente a prática tradicional, mas criar uma mediação lúdica que possa despertar curiosidade, contextualização e diálogo pedagógico.

5. Resultados Preliminares

Até o momento, o protótipo possui sua mecânica central implementada. O jogador já consegue explorar o ambiente, coletar taquaras, montar o pãri no rio e coletar peixes. Esse resultado demonstra a viabilidade técnica da proposta e indica que o conceito do jogo pode ser desenvolvido a partir de uma relação direta entre território, conhecimento tradicional e ação jogável.

A apresentação do protótipo em um encontro dos NEABIs indicou boa receptividade à proposta, especialmente pela escolha de transformar o pãri em uma mecânica jogável, e não apenas em conteúdo textual ou elemento visual. A visita de integrantes do projeto a uma aldeia Kaingang também contribuiu para qualificar o processo formativo da equipe, reforçando a necessidade de evitar generalizações e de tratar os elementos culturais de forma situada, respeitosa e contextualizada.

Como limitação, o protótipo ainda precisa ampliar narrativa, arte, som, contextualização pedagógica e testes de adequação cultural. Também será necessário avaliar se a mecânica comunica adequadamente os objetivos educativos ou se o jogador

precisa de mais mediação por meio de diálogos, tutoriais, textos curtos ou acompanhamento docente.

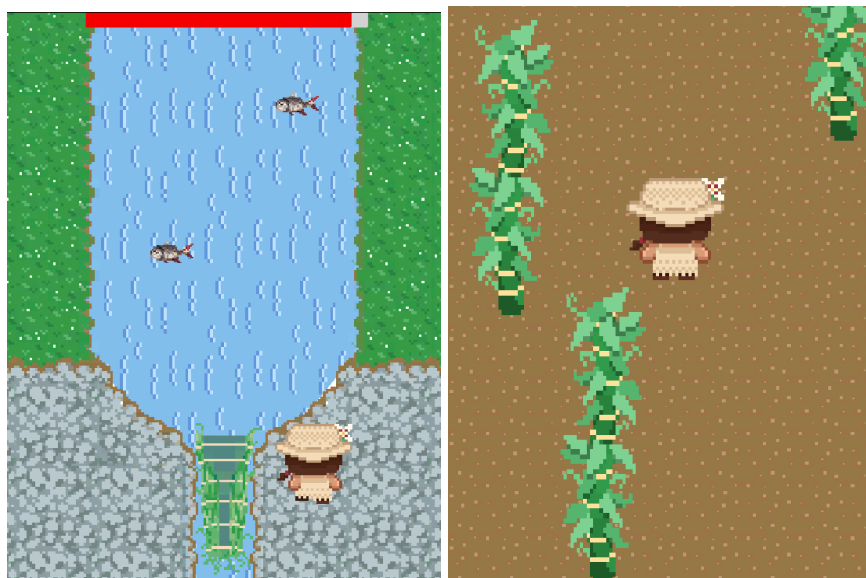


Figura 1. Capturas do protótipo: (a) interação com o pãri no rio; (b) exploração do ambiente e coleta de taquaras.

6. Considerações Finais

Este trabalho apresentou um jogo educativo decolonial sobre cultura Kaingang, território e tecnologias tradicionais. A principal contribuição do protótipo atual está na implementação de uma mecânica central relacionada ao pãri, aproximando conteúdo cultural, ação jogável e intenção pedagógica.

Como trabalhos futuros, pretende-se ampliar a narrativa, desenvolver novos cenários e personagens, refinar os elementos visuais e sonoros, produzir materiais pedagógicos de apoio, realizar *playtests* e aprofundar a avaliação cultural e pedagógica com o apoio do NEABI, de participantes convidados e, especialmente, de representantes das comunidades Kaingang. Nesse processo, as novas funcionalidades, narrativas, representações visuais e demais conteúdos culturais incorporados ao jogo serão apresentados às comunidades e lideranças locais para avaliação, validação e coleta de sugestões, de modo que seus apontamentos possam orientar revisões e melhorias nas etapas subsequentes do projeto.

Declaração de uso de IA generativa. Ferramentas de IA generativa foram utilizadas apenas como apoio à revisão textual e adequação da estrutura do artigo, sem geração de dados, resultados ou referências. Os autores assumem responsabilidade integral pelo conteúdo.

Referências

BRASIL. Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a

obrigatoriedade da temática História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena. Brasília, DF: Presidência da República, 2008.

FLANAGAN, Mary. *Critical play: radical game design*. Cambridge: MIT Press, 2009.

HAMMES, Elisabete Cristina. *Dialogando sobre conhecimento e ciência a partir da cultura Kaingang e da perspectiva decolonial*. Chapecó: Editora UFFS, 2022.

MOTA, Lúcio Tadeu. *As guerras dos índios Kaingang: a história épica dos índios Kaingang no Paraná, 1769–1924*. 2. ed. rev. e ampl. Maringá: Eduem, 2009.

MOTA, Lúcio Tadeu; NOELLI, Francisco Silva; SILVA, Fabíola Andréa. pãri: armadilha de pesca utilizada pelos índios Kaingang no sul do Brasil. *Universidade e Sociedade*, Maringá, ano 11, n. 15, p. 21–26, dez. 1996.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. *RENTE: Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008.

VEIGA, Juracilda. *Aspectos fundamentais da cultura Kaingang*. Campinas: Editora Curt Nimuendajú, 2006.