
Jogo do Sol e da Lua - Representatividade da Cultura Kaingang¹

Mariana AMARAL²
Alexandra MARTINS³
João Vitor da Silva Bitencourt⁴
Marina FREITAS⁵
Rosa ROSANE⁶

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

RESUMO

O projeto do Jogo do Sol e da Lua, foi desenvolvido no 6º semestre do curso de Produção Editorial - Comunicação Social, na disciplina de Projeto Experimental em Educação ministrada pela professora Rosane Rosa. O produto teve seu desenvolvimento voltado para a inserção e divulgação da cultura indígena, focada especificamente na tribo de Kaingang de Santa Maria - RS. Através da integração do aluno de série inicial com as cartas presentes no jogo e materiais extras presentes no site, tem-se como objetivo apresentar a diversidade da cultura Kaingang, propagando a representatividade dessa comunidade. Assim estimulando o desenvolvimento cognitivo através de atividades lúdicas que poderão ser desenvolvidas com a utilização do produto, por meio do manuseio com exercícios em grupo estimulando a criatividade.

Palavras-chave: aprendizagem; cartas; cultura indígena; Kaingang.

INTRODUÇÃO

O Jogo do Sol e da Lua, projeto desenvolvido na disciplina de Projeto Experimental em Educação no curso de Comunicação Social - Produção Editorial, é um REA (Recurso Educacional Aberto que segundo a UNESCO “são materiais para ensinar, aprender e pesquisar, que estão em domínio público ou são publicados com licença de propriedade intelectual que permita sua livre utilização, adaptação e distribuição.”).

Assim, o Jogo do Sol e da Lua é voltado para a cultura indígena, focada especificamente nos Kaingang a fim de levá-la para além dos limites da tribo e proporcionar representatividade para essa comunidade e também em um contexto em que

¹ Trabalho apresentado na IJ07 - Comunicação, Espaço e Cidadania do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da UFSM, e-mail: marianaasouza16@gmail.com.

³ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da UFSM, e-mail: alexandramartinsvieira@gmail.com

⁴ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da UFSM, e-mail: vitorbitencourt@outlook.com

⁵ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da UFSM, e-mail: marinafreitas.js@gmail.com

⁶ Professora do Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da UFSM, e-mail: rosanerosar@gmail.com

muitas vezes a cultura local é deixada de lado em detrimento a elementos estrangeiros. A escolha da temática Kaingang deu-se pela proximidade da cultura dentro cidade de Santa Maria, que apesar de presente, encontra-se muitas vezes invisibilizada aos demais; e também, pelo fato de ser uma das tribos dentre os povos indígenas mais populosas no território brasileiro, tendo cerca de 37.470 mil habitantes de acordo com o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) em 2012.

Como o produto é voltado para crianças de séries iniciais do ensino fundamental, a utilização de jogos como forma de aprendizado é extremamente oportuna, já que essa metodologia acaba por chamar muito mais atenção das crianças de modo a despertar interesse, pensamento lógico e crítico envolvidos na aplicação e jogabilidade destas atividades propostas. Desta forma, a escolha por criar um jogo se deu pela necessidade de cada vez mais, engajar as crianças de forma ativa no processo de aprendizagem, onde Zafallon, 2009, ressalta que:

O jogo é um elemento de grande importância no cotidiano infantil. Além disso, podemos considerar que o jogo educa a criança e estimula a interação com o grupo, conversar e resoluções de problemas entre as crianças. Ele também ganha uma conotação educativa quando há intervenção do educador. (JÚNIOR ZAFFALON, 2009).

Sendo assim, foi desenvolvido um baralho de cartas com diversos elementos da cultura Kaingang, trazendo um pouco dessa realidade que faz parte da nossa história. Além dele, foi criado um site que vem para expandir o conteúdo das cartas para além do suporte físico, onde segundo Santaella (2004, p. 35) é “... nas telas da hipermídia, a combinatória plurissensorial que naturalmente nosso cérebro pratica para construir suas imagens, tornou-se possível fora do cérebro, na medida em que essa combinação é encenada na própria tela.”. Nesse site contendo todas as cartas disponibilizadas para download, bem como materiais extras como histórias diagramadas, audiodescrição de contos Kaingang e manual para uso desses materiais, que podem ser utilizados para aprofundar mais a discussão e ambientar a realização das atividades.

OBJETIVO

Temos como objetivo principal deste projeto a apresentação de alguns aspectos da cultura Kaingang a alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental, como também a

aplicação do produto dentro da Escola Indígena, a fim de proporcionar às crianças pertencentes a tribo contato com um material didático voltado para a alfabetização e aprendizado de elementos de sua própria cultura. Desta maneira a representatividade também se tornou um ponto crucial para tornar nosso projeto mais completo e contemplativo tanto para o povo Indígena retratado, quanto para ajudar a disseminação dessa cultura para além dos limites da tribo, já que é na escola onde a desconstrução de estereótipos através do aprendizado proporciona com que professores e alunos conheçam melhor os grupos étnicos e diversos presentes no Brasil.

A temática da Pluralidade Cultural diz respeito ao conhecimento e à valorização de características étnicas e culturais dos diferentes grupos sociais que convivem no território nacional, às desigualdades socioeconômicas e à crítica às relações sociais discriminatórias e excludentes que permeiam a sociedade brasileira, oferecendo ao aluno a possibilidade de conhecer o Brasil como um país complexo, multifacetado e algumas vezes paradoxal. (MEC, pág.121)

E assim estimular o desenvolvimento cognitivo por meio de atividades lúdicas que poderão ser realizadas na utilização do produto - tanto através do manuseio como por exercícios em grupo -, além de integrar a criança com necessidades especiais a atividade e proporcionar um estímulo a sua sensibilidade para mais tarde aprender o braile.

JUSTIFICATIVA

Diariamente somos expostos a elementos, palavras e materiais provenientes de culturas estrangeiras sendo utilizados nos mais diversos produtos que consumimos. Desde a infância somos bombardeados com livros, filmes, desenhos animados e músicas que trazem predominantemente conteúdo oriundo “de fora” e raramente temos contato com elementos pertencentes a nossa própria cultura. Devido a este cenário, perde-se muito a valorização e a sensação de pertencimento de nossas raízes culturais e crescemos distantes de nossa própria história.

E utilizar o jogo como metodologia se mostra muito eficaz, por conseguir engajar as crianças de forma mais completa, trazendo elas como agentes ativos no processo de aprendizagem, não mais concentrando o conhecimento na figura do professor, mas sim na coletividade tendo o educador orientando as atividades. Com a proposta de aplicação

nas séries iniciais do ensino fundamental, essas atividades também vêm para desenvolver a criatividade e o processo de socialização dos alunos, que é um elemento muito importante para o aprendizado.

O ensino deve favorecer uma participação mais ativa por parte da criança no processo educativo. Deve-se estimular as atividades lúdicas como meio pedagógico que, junto com outras atividades, como as artísticas e musicais ajudam a enriquecer a personalidade criadora, necessária para enfrentar os desafios na vida. (MURCIA, 2005, p. 10.)

A utilização da ludicidade também ajuda na integração de indivíduos que possuam necessidade especiais, desse modo, é importante a utilização de materiais adequados que possam proporcionar a melhor forma de integração dentro do ambiente educacional e também da sociedade como um todo. Nas trocas obtidas durante as conversas com o Núcleo de Acessibilidade da UFSM foram constatadas a carência de material educacional que seja pensado desde sua concepção, abarcando a necessidade de acessibilidade. De acordo com o que nos foi dito, os materiais utilizados são adaptados conforme a escola ou o local e nem sempre atendem em sua totalidade as necessidades dos indivíduos.

Assim, como forma de tornar nosso material mais acessível, principalmente no que se diz respeito aqueles que possuam algum grau de deficiência visual ou até mesmo a perda total da visão, o grupo procurou criar um recurso que ajudasse na maior integração das crianças com tais necessidades. Com isso, o projeto busca garantir o direito expresso na declaração dos Direitos da Criança, aprovada pelas Nações Unidas em 20 de novembro de 1959, a qual elucida que para a criança ter uma infância feliz em sua totalidade “[...]deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação, a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito”.

Desta forma, foi desenvolvido um material voltado para a representatividade de elementos nacionais pertencentes ao dia a dia de nossa comunidade, escolhido então, a utilização de um material com foco na cultura indígena Kaingang, com a tribo Três Soitas existente em Santa Maria. E desta maneira proporcionar um espaço de representatividade desta cultura, já que constatamos em nossas visitas a campo, que a própria comunidade indígena não se vê representada fora da tribo, e que isso acarreta em um afastamento do

resto da sociedade, perpetuando a falta de informação da população em geral e a disseminação de certos estereótipos.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Durante as discussões que nortearam o pré-projeto, a turma foi orientada a produzir um material que unisse educomunicação, REA (recurso educacional aberto) e acessibilidade, a fim de chegar em um produto final que contemplasse todos esses elementos. Para início do desenvolvimento do jogo, avaliamos enquanto grupo quais seriam nossos objetivos com esse produto, evidenciando a importância tanto para alunos, como professores.

O jogo do Sol e da Lua, tem como propósito transmitir a representatividade da cultura Kaingang para além da tribo. Desse modo, todo o conteúdo foi desenvolvido pelo grupo por meio de uma pesquisa de campo na Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental Augusto Ope da Silva em Santa Maria-RS.

Em relação a disciplina, também foi sugerido o desenvolvimento de um suporte midiático, onde assim, pudesse-se realizar o REA, ou seja, a disponibilização do produto para download, reprodução e modificações, bem como disponibilização dos materiais extras produzidos. Com isso, para a realização dos recursos propostos, foi utilizado o software Adobe Indesign para diagramação e layout das cartas, o Adobe Illustrator para desenvolver a identidade visual e uma mesa digitalizadora para as ilustrações. Contamos, também, com o auxílio do Laboratório de Áudio do Estúdio 21 (localizado na Universidade Federal de Santa Maria), para a gravação dos materiais extras como a narração das histórias, que estão presentes no site e finalização dos mesmos utilizando o programa Adobe Premiere Pro.

A dificuldade encontrada no desenvolvimento dos produtos foi conciliar o design gráfico e tamanho das cartas, com a acessibilidade proposta na disciplina. Através de reuniões dos integrantes do grupo com o Núcleo de Acessibilidade, optou-se pelo uso de texturas nas cartas, visto que, foi abordado na reunião que a criança com deficiência visual precisa, antes de tudo, ter contato com texturas para o desenvolvimento de sua sensibilidade tátil, e assim poder aprender o braille. Diante disso, todas as escolhas que envolviam o desenvolvimento do projeto foram tomadas e realizadas em conjunto, até mesmo as visitas na escola indígena para consultas dos conteúdos textuais, embora cada integrante tivesse sua função. Para o desenvolvimento do projeto contamos com apoio de

diversos professores e consultores externos, desde a professora Rosane Rosa e seus orientandos na cadeira de Projeto Experimental em Educação, o Núcleo de Acessibilidade da UFSM, como da diretora da escola indígena, Isabel Baggio, a fim de gerar um produto que atendesse os objetivos propostos.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO E PROCESSO

O produto consiste em um jogo no formato de baralho de cartas com diversos elementos da cultura Kaingang na forma de desenhos e com uma breve descrição de cada um, bem como um site contendo diversos materiais extra que complementam a experiência do usuário. Totalizando quinze cartas divididas em três categorias, sendo as duas primeiras Kamé e Kairu (divisão das tribos Kaingang) e seus elementos pertencentes, e a terceira categoria reunindo os elementos que são comuns à tribo como um todo. O nome, Jogo do Sol e da Lua, se inspira na divisão da tribo e é representado na identidade visual do produto.



Figura 1 – Produto finalizado.

Os desenhos e fontes foram pensados levando em conta o público alvo infantil, de 7 à 12 anos de idade, fazendo com que chamassem sua atenção e apresentassem as informações de forma clara. A escolha pela utilização de textos simples foi uma forma de

adaptar o conteúdo às crianças que estão em processo de alfabetização ou nas primeiras fases de leituras mais complexas.

A impressão do material foi feita em papel Supremo de gramatura 300g, a fim de obter mais resistência e gerar maior durabilidade do objeto. As dimensões 8x14 cm foram escolhidas, pensando na maior facilidade no manejo de materiais maiores e para facilitar a leitura dos textos presentes. Há também o uso de texturas como recurso de acessibilidade para estimulação do tato, a fim de educar sobre a sensibilidade tátil antes do aprendizado do braille, que é um dos recursos mais utilizados para proporcionar a inclusão do deficiente visual, através da leitura, e é considerado um dos sistemas mais inclusivos para a participação do indivíduo na sociedade gerando sua independência de pensamento ao exercer a escrita e leitura.

O Sistema Braille, por sua eficiência e vasta aplicabilidade, se impôs definitivamente como o melhor meio de leitura e de escrita para as pessoas cegas. A utilização do Sistema Braille no Brasil foi adotado em 1854, no Imperial Instituto dos Meninos Cegos (hoje, Instituto Benjamin Constant), sendo assim, a primeira instituição na América Latina a utilizá-lo. (CERQUEIRA, 2009, p. 02)

A embalagem é uma cestinha, objeto de artesanato presente no dia a dia da tribo, e foi escolhida como forma de valorizar a cultura local e incentivar o trabalho realizado pelos artesãos da tribo. Ela foi feita por um dos moradores da aldeia que atua como professor do idioma Kaingang dentro da escola e que também nos auxiliou na revisão e tradução das palavras presentes nas cartas. As etapas que seguiram o desenvolvimento do trabalho abarcam desde o conceito e criação do produto a consultorias, conversas e visitas aos locais de aplicação que contribuiriam para a finalização do material REA.

Na fase inicial, através de conversas entre os integrantes, foi-se levado em consideração os conteúdos abordados durante as discussões que permearam a disciplina quanto às características de um produto REA e sua importância para a educação, e assim se estruturou a temática e o formato do trabalho a ser realizado. Após definição de formato e tema, ocorreram reuniões com o Núcleo de Acessibilidade da UFSM, a fim de determinar a melhor forma de tornar o projeto inclusivo para aqueles com necessidades especiais. Desta forma foram escolhidos tamanhos, cores e texturas como forma de tornar esse trabalho acessível, respeitando a necessidade local e faixa etária escolhida para aplicação.

Ao que se seguiu, o grupo participou de uma série de visitas e consultorias com a escola indígena. Através da diretora Isabel Baggio, conhecemos a estrutura da aldeia, alguns de seus moradores e também as crianças que frequentavam a escola e moravam no local. Ela também disponibilizou ao grupo livros e materiais didáticos que continham histórias, curiosidades sobre a vida e o dia a dia dos Kaingang, assim como um dicionário sobre a língua da tribo. Nas demais visitas, obtivemos orientação do professor responsável pelo ensino do idioma Kaingang procurando construir uma relação co-criação e interação com as pessoas que nos ajudaram no processo. Desde a criação e concepção do produto foram utilizadas criações originais dos membros da equipe, abarcando adaptação dos textos, criação da identidade gráfica, ilustrações, pesquisa, aplicação do conteúdo e criação do site com o material disponível para download.



Figura - Aplicação do produto na Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental Augusto Ope da Silva em Santa Maria-RS.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vemos o resultado do REA como muito positivo, onde tivemos uma resposta muito favorável das professoras e dos alunos da escola indígena, tanto sobre a importância de produtos que os representem para fora de tribo, como no jogo em si. Como grupo, podemos sentir a importância do trabalho na recepção e aplicação na Escola Indígena, onde foi perceptível o quanto as crianças apreciaram o projeto e se sentiram representadas no mesmo. Tivemos muita dificuldade no início em encontrar uma lógica para o jogo que funcionasse como algo prazeroso, mas que também fosse uma experiência de aprendizado

e proporcionasse o maior nível de acessibilidade possível. Durante todo o processo fomos descobrindo muito mais sobre a cultura Kaingang, as dificuldades da criação de recursos educacionais abertos e também no desenvolvimento de produtos para crianças que não sejam excludentes. Contudo, vemos também que existem muitas possibilidades para a criação de diferentes recursos educacionais, tendo diversas formas que o profissional de Produção Editorial pode contribuir para o desenvolvimento dessa área.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Pluralidade Cultural Nacional** –. Portal MEC. Disponível em:

< <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pluralidade.pdf> >

Acesso em 04 abril 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva**. MEC/SEESP, 2007.

CERQUEIRA, J. B. **Braille, a Figura Humana**. In: Benjamim Constant/MEC. Divisão de pesquisa, Documentação e Informação. Ano 15. Ed. Especial. RJ. Out. 2009.

CONHEÇA a história do uso dos jogos na educação. **Revista Educação**, 25 de Maio de 2016. Disponível em :

<<http://www.revistaeducacao.com.br/a-historia-do-uso-dos-jogos-na-educacao/>>

Acesso: 5 novembro 2018.

JÚNIOR ZAFFALON, J. R. Jogo e ludicidade: contribuições para o desenvolvimento infantil. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, Año 14 - Nº 137, 2009.

Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd137/jogo-e-ludicidade-o-desenvolvimento-infantil.htm>>. Acesso em: 26 outubro 2018.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem Através do Jogo**. São Paulo: Artmed, 2005.

UNESCO. **Página institucional**. Disponível em:

<<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/communication-and-information/access-to-knowledge/ict-in-education/open-educational-resources/>>. Acesso em: 17 outubro 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.