



ISSN: 2526-3250

Kurumi Tiaraju: Proposta didática para abordagem da realidade indígena a partir de games

Autor(es):

- Bruno Corrêa de Almeida
- Milena Silva Braga
- DIANA CABRAL CAVALCANTI
- Leonardo Reis da Silva
- Luiz Gabriel Rebechi
- Bruno da Costa Sauner

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Ensino - Ciências Humanas

Resumo:

O Kurumi Tiaraju é um jogo didático de cunho sensibilizador que busca retratar a realidade indígena de uma forma simples e chamativa. Segundo Fialho (2008), um grande desafio é manter o interesse do aluno na aula por meios tradicionais, portanto, jogos são grandes recursos pedagógicos. Conforme Nogueira (2003), o jogo em sala de aula é estimulador da construção do pensamento, do conhecimento e da autonomia, o que gera autoconfiança. Além disso, é uma forma lúdica de transmitir conteúdos, já que envolve os usuários nas tramas vividas pelas personagens, logo, eficiente no processo de sensibilização. Pensando nisso, conciliado ao anseio por colocar em prática habilidades aprendidas tanto em sala de aula, como no Minicurso de Desenvolvimento de Games, ministrado no IFRS - campus Osório, surgiu a ideia do desenvolvimento deste jogo. O nome dado ao protagonista: Tiaraju, que significa "guerreiro do sol" em tupi guarani, foi uma escolha inspirada pelo livro O Continente, de Érico Veríssimo, em homenagem ao guerreiro guarani Sepé Tiaraju, declarado no Rio Grande do Sul pela lei nº 12.366, de novembro de 2005 "herói guarani missioneiro rio-grandense". O enredo consiste em um pequeno guerreiro que busca proteger sua casa, a floresta, contra fazendeiros, o que ilustra o constante conflito da comunidade indígena com a bancada ruralista e a dificuldade do índio de manter sua cultura e seu povo vivos. Toda a produção do jogo foi por meio da Game Engine Unity e escrito nas linguagens JavaScript e C#, juntamente com a pixel art feita no Photoshop CC 2015. Apesar de suas limitações por conta do grupo inexperiente, este é um importante pontapé inicial para uma equipe que estima ingressar no mercado da computação. Este é um projeto pontual, mas sua proposta continuará e a equipe seguirá aprimorando-se e desenvolvendo novos jogos no mesmo sentido. Sendo assim, além de um meio de aplicar os conhecimentos de sala de aula, também um meio de disseminar

conhecimento e cultura aos demais alunos e interessados, contribuindo para seus aprendizados e formação cidadã.

Disponível em <https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2017/Anais MoExp 2017.1206.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>