Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Jogos Digitais na Escola Indígena: caminhos de aprendizagem no Território Potiguara

Danilo Soares Crispim (UCDB)
https://orcid.org/0009-0006-6056-6075
professordanilosoares@gmail.com

Rosimeire Martins Régis dos Santos (UCDB)
https://orcid.org/0000-0001-5744-4778
profarosimeireregis@hotmail.com

***Resumo**: Esta pesquisa tem como objetivo apresentar a proposta do projeto Ludus Electronicus, ressaltando a relevância dos jogos digitais como recurso pedagógico no contexto da Escola Indígena Dr. José Lopes Ribeiro. O estudo evidencia como as práticas desenvolvidas no âmbito do projeto contribuem para o fortalecimento da educação na Terra Indígena Monte-Mor, território Potiguara, localizado no município de Rio Tinto-PB. A pesquisa é guiada pela seguinte questão: Os jogos digitais têm valor para a educação escolar indígena ou seu papel se limita ao entretenimento? Defende-se que os jogos eletrônicos vão além do mero entretenimento, funcionando como recursos pedagógicos eficazes desde instrumentos de gamificação em sala de aula até meios de promoção da educação midiática, especialmente no que tange ao consumo e à produção crítica de vídeos de gameplays. Trata-se de um estudo descritivo-explicativo com abordagem qualitativa. Os resultados demonstram que o projeto Ludus Electronicus beneficia significativamente a Escola Indígena Dr. José Lopes Ribeiro, ao colocar o estudante no centro do processo de aprendizagem e desconstruir estereótipos associados ao uso de tecnologias digitais em contextos indígenas.*

***Palavras-chave**: Educação escolar indígena. Tecnologias digitais. Gamificação. Educação midiática.*

***Abstract**: This research aims to present the proposal of the Ludus Electronicus project, highlighting the relevance of digital games as a pedagogical resource in the context of the Dr. José Lopes Ribeiro Indigenous School. The study demonstrates how the practices developed within the project contribute to strengthening education in the Monte-Mor Indigenous Land, Potiguara territory, locat-*

ed in the municipality of Rio Tinto-PB. The research is guided by the following question: Do digital games have value for indigenous school education, or is their role limited to entertainment? It is argued that electronic games go beyond mere entertainment, functioning as effective pedagogical resources, from gamification tools in the classroom to means of promoting media education, especially concerning the critical consumption and production of gameplay videos. This is a descriptive-explanatory study with a qualitative approach. The results demonstrate that the Ludus Electronicus project significantly benefits the Dr. José Lopes Ribeiro Indigenous School by placing the student at the center of the learning process and deconstructing stereotypes associated with the use of digital technologies in indigenous contexts.

Keywords: *Indigenous school education. Digital technologies. Gamification. Media education*

1 INTRODUÇÃO

A utilização de jogos digitais como recurso pedagógico propicia uma aprendizagem lúdica, colocando o aluno no centro do processo educacional e valorizando o seu protagonismo. Além disso, integra o universo eletrônico dos jogos, o qual já faz parte do cotidiano juvenil, tornando a experiência de aprendizagem contextualizada.

Entretanto, a inquietação que motivou esta pesquisa partiu do seguinte problema: os jogos digitais têm valor para a educação escolar indígena, ou seu papel se limita ao entretenimento? Este estudo se justifica como relevante porque traz reflexões sobre a importância dos jogos digitais na educação escolar indígena a partir do trabalho desenvolvido pelo projeto *Ludus Electronicus*, o qual é voltado para jogos eletrônicos e implementado em uma escola indígena Potiguara no município de Rio Tinto-PB.

Esta pesquisa tem como objetivo apresentar a proposta do projeto *Ludus Electronicus*, ressaltando a relevância dos jogos digitais como recurso pedagógico no contexto da Escola Indígena Dr. José Lopes Ribeiro.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, estruturada como um estudo descritivo-explicativo, realizado no campo empírico da Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental e Médio Dr. José Lopes Ribeiro, localizada no município de Rio Tinto (PB), dentro do Território Indígena de Monte-Mor, na aldeia Monte-Mor, situada no litoral norte da Paraíba.

A formação de professores indígenas continua sofrendo inúmeros desafios. No contexto acadêmico, observa-se que há uma grande falta de cursos de formação continuada na área de educação escolar indígena, bem como ausência de magistérios específicos, de disciplinas voltadas às línguas indígenas ou até mesmo de um curso de licenciatura em Letras-Indígenas.

Ademais, não possuímos uma base curricular que contemple as especificidades da educação escolar indígena, o que nos obriga, enquanto professores indígenas, adaptar as habilidades presentes na BNCC à nossa realidade local. Esse exercício torna o nosso trabalho docente ainda mais desafiador e exigente.

Diante desse cenário, enquanto professor Potiguara de língua tupi na aldeia Monte-Mor, percebo inúmeras dificuldades relacionadas à educação escolar indígena. Além das que foram expostas, destacam-se a carência de recursos para a produção de

apostilas das nossas matérias diferenciadas, etno-história, língua tupi e arte-cultura indígena, e as limitações no acesso e no ensino de tecnologias da informação para a formação docente. Muitos professores, por exemplo, enfrentam dificuldades em acessar a internet e, consequentemente, desconhecem habilidades básicas, como instalar programas, editar fotos e vídeos ou baixar filmes. Essa problemática impacta diretamente na vida profissional do professor indígena, situação que se tornou ainda mais evidente com a implementação do Sistema Integrado de Acompanhamento à Gestão Escolar (SIAGE) pela Secretaria de Educação da Paraíba, que exige o registro online da frequência dos alunos e das aulas ministradas.

A seguir, apresentamos o percurso da pesquisa, iniciando pela metodologia adotada. Em seguida, discutimos o tema Entre brincadeiras ancestrais e jogos digitais, explorando a convivência entre práticas tradicionais e tecnologias contemporâneas. Na sequência, abordamos a relação entre a BNCC e a educação midiática, contextualizando o projeto no âmbito das competências gerais da educação básica. Por fim, apresentamos as considerações finais, destacando os principais resultados e reflexões dos jogos digitais para a educação escolar indígena.

2 TECENDO O CAMINHO DA PESQUISA

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, estruturada como um estudo descritivo-explicativo. A escolha pela abordagem qualitativa se justifica pela complexidade do contexto sociocultural pesquisado e pela natureza dos dados coletados, que exigem interpretação aprofundada. Segundo Gil (2007, p. 133), a abordagem qualitativa depende de diversos fatores, como a natureza dos dados, a extensão da amostra, os instrumentos de coleta e os pressupostos teóricos que sustentam a pesquisa. Nesse sentido, essa abordagem mostrou-se a mais adequada, pois contempla o contexto em que a pesquisa é realizada, as fontes utilizadas, os dados obtidos e a descrição do método empregado pelo professor em sua prática pedagógica.

A pesquisa qualitativa é especialmente útil para compreender os significados atribuídos pelos sujeitos envolvidos, permitindo identificar questões-chave e compreender o que é relevante para o pesquisador e por que isso importa. Além disso, segundo Gil (2007, p. 42), a pesquisa descritiva tem como objetivo principal descrever as características de determinada população ou fenômeno, ou ainda estabelecer relações entre variáveis. Com base nisso, considera-se que o caráter descritivo-explicativo da metodologia é o mais apropriado para alcançar os objetivos deste estudo, pois permite compreender de forma aprofundada como os jogos digitais podem funcionar como recursos pedagógicos em uma escola indígena do povo Potiguara.

O campo empírico da pesquisa é a Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental e Médio Dr. José Lopes Ribeiro, localizada no município de Rio Tinto-PB, dentro da Terra Indígena Monte-Mor, território oficialmente homologado em 4 de dezembro de 2024, na aldeia Monte-Mor, no litoral norte do Estado da Paraíba.

A escola é supervisionada pela cacica Potiguara Cal, única mulher entre os caciques do povo Potiguara da Paraíba. A escola oferta educação escolar indígena desde 2008, desempenhando um papel importante na preservação da cultura indígena local, através do ensino de matérias escolares indígenas como língua tupi, etno-história e arte e cultura indígena, além de um calendário próprio que abrange não só os festejos da

aldeia, mas também respeita e celebra eventos anuais que se referem aos povos indígenas, como o dia 19 de abril, dia dos povos indígenas. Sobre a relevância dessa educação diferenciada, a própria Cacica Cal afirma:

> O que é que nós queremos com a nossa educação diferenciada? – Mostrar que nós podemos manter a nossa cultura, [...] nos educar e preservar nossa identidade. Porque eu digo: nós podemos ser o que quisermos, só não podemos esquecer quem somos. (PÉ NA RUA ATELIÊ, 2014).

O nome da escola faz referência ao intelectual baiano, engenheiro agrônomo, professor e matemático, Dr. José Lopes Ribeiro, que foi contratado por Frederico Lundgren, fundador do município de Rio Tinto, para supervisionar o ensino educacional da região. A princípio, onde hoje é a nossa escola, antigamente era apenas "uma casa que funcionava todas as séries juntas com apenas um professor, o Sr. Dr. José Lopes Ribeiro" (LIMA, 2024, p.34), esse mesmo educandário foi fundado em 1927 e também era chamado de Grupo São João pelos moradores locais, pois o prédio da escola sempre se localizou na rua São João dentro da aldeia Monte-Mor. Naquela época, Ribeiro preferia uma educação rígida, tradicional, sem foco algum na cultura indígena Potiguara e na ludicidade. Este fato afastava muitas vezes os seus alunos da escola.

> [...] Dr. Lopes Ribeiro chegou a Rio Tinto e assumiu o cargo de"Orientador Educacional" das escolas da Fábrica de Tecidos Rio Tinto e começou a ensinar ele mesmo aos alunos que ele escolhia com alguns critérios: não jogar futebol, que ele considerava esporte de cafajestes, nem assobiassem, o que era próprio apenas de cortadores de cana, e ainda por cima gostassem de aprender matemática. Não foram muitos os que ultrapassaram a esta linha de exigências, mas os que estudaram com Dr. Lopes Ribeiro formaram a elite intelectual da época em Rio Tinto (LIMA, 2014, p.33)

Esse cenário veio a mudar com o advento da retomada da aldeia Monte-Mor por parte dos nativos Potiguara, evento pelo qual a escola passou a fazer parte da comunidade indígena em sua totalidade. Assim também passou a ser estadual, oferecendo educação pública para todos do território Potiguara e até mesmo da cidade.

Atualmente, a escola funciona em um prédio que foi reformado e inaugurado em 25/08/2023. Pela manhã, são realizadas as aulas do Ensino Fundamental I; à tarde, atende o Ensino Fundamental II e o Ensino Médio; e, no período noturno, oferecem-se as turmas de Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Com o objetivo de destacar o protagonismo estudantil na supracitada escola e de trabalhar a educação midiática com os alunos, foi desenvolvido o projeto *Ludus Electronicus* durante o ano letivo de 2025, integrando nele educação, tecnologia e gamificação. O propósito é conectar o ambiente escolar ao universo juvenil dos alunos, estimulando a autonomia e criatividade por meio dos jogos. Além disso, o projeto busca desconstruir estereótipos associados às culturas e escolas indígenas, especialmente no que tange ao uso de tecnologias digitais por essas comunidades.

O título do projeto, *Ludus Electronicus*, está em latim e significa "jogo eletrônico", fazendo referência aos jogos de computador, consoles e dispositivos móveis. A escolha da palavra ludus é significativa, pois, além de se referir a "jogo", também pode significar

"escola", o que alinha perfeitamente com o objetivo do projeto: integrar a educação ao universo dos jogos.

3. ENTRE BRINCADEIRAS ANCESTRAIS E JOGOS DIGITAIS

A prática de jogar, seja em esportes, jogos de tabuleiro, cartas, videogames ou até mesmo nas brincadeiras da infância, como amarelinha ou peteca, muitas vezes é subestimada. Críticos dos jogos costumam considerá-los apenas um passatempo. No entanto, ao refletirmos sobre a origem das sociedades, percebemos que o ato de jogar é tão antigo quanto a cultura primitiva (Huizinga, 2001) e demonstra valores educacionais capazes de desenvolver inúmeras habilidades nos indivíduos.

Para nós, indígenas Potiguara, pertencentes ao tronco linguístico tupi e falantes da língua tupi potiguara da família tupi-guarani, a palavra para jogo ou brincadeira em nossa língua materna é “nhemosaraia”. A etimologia da palavra vem de nhe que significa “se”, mo- que é um prefixo da voz causativa e significa “fazer” e esaraia que é equivalente à palavra “esquecer”, sendo assim: fazer-se esquecer de si. Entendemos dessa maneira que jogar ou brincar é o mesmo que esquecer de si, estando em um estado de contentamento.

Mesmo antes do contato com a civilização ocidental, os povos indígenas já reconheciam a importância do lúdico, incorporando brincadeiras, narrativas orais, atividades físicas, música e muitas expressões culturais, como as pinturas corporais em seu cotidiano. Essas práticas até hoje revelam a relação dos povos indígenas com a natureza, o que reflete em suas cosmovisões.

> Podemos acreditar que os próprios índios tenham sido os primeiros habitantes ou seres humanos que pioneiramente vivenciaram a cultura corporal do movimento. Alguns exemplos a serem citados são as brincadeiras, os jogos, as lutas, as danças, entre outras atividades, as quais fazem parte da cultura corporal. Os índios lutavam contra seus predadores e até mesmo contra os próprios guerreiros de suas tribos, eles dançavam em ritual aos seus ancestrais ou lendas, que seguiam aí dois exemplos de que eles praticavam a cultura corporal (SILVA, 2023, p. 55).

Algumas dessas brincadeiras e atividades indígenas atravessaram séculos e se fazem presentes na contemporaneidade nacional, como é o caso do cabo de guerra e da peteca. Ademais, muitos desses povos fazem questão de preservar os seus jogos originários, como é o caso de nós Potiguara que preservamos a corrida de tora, arco e flecha e lançamento de lança, que são praticados com muito fervor anualmente nos eventos de Jogos Indígenas e Jogos Escolares Indígenas.

Atualmente, dentro do território Potiguara, observa-se que os jovens demonstram interesse tanto por jogos tradicionais de sua cultura quanto pelos jogos eletrônicos, como aqueles disponíveis para computadores, consoles e telemóveis. Um grande exemplo é o jogo *Free Fire*, jogo do gênero *Batlle Royale*, que atualmente é muito popular em nossas aldeias. Tal realidade é corroborada por Cabral (2024, p.32), que, ao analisar um diálogo do livro *Tupi Potiguara Kuapa* (2023), destaca: “[...] entre as brincadeiras preferidas das crianças Potiguara insere-se também o jogo eletrônico Free Fire.”

Muitos desses jovens possuem acesso a essas tecnologias modernas e acompanham influenciadores dedicados à transmissão de conhecimento sobre jogos digitais, resultado da civilização que se expande das cidades para o nosso território.

Dessa maneira, o professor Potiguara, ao dominar essas tecnologias digitais e utilizá-las no contexto escolar, tem muito a ganhar, pois as suas aulas ficam ainda mais envolventes e despertam o interesse do aluno através do ambiente digital em que ele já está familiarizado. Um grande exemplo disso é a utilização de ferramentas de gamificação como o Kahoot, que é utilizado por alguns professores Potiguara como recurso lúdico para as aulas de matérias indígenas, e que desperta o interesse dos alunos, por ser algo inovador.

> O Kahoot trata-se de uma plataforma educacional para fins de aprendizado e tem como intuito melhorar o processo de ensino-aprendizagem e estimular o raciocínio lógico, sendo permitido criar, aplicar e compartilhar resultados de questionários, quizzes e testes que podem ser elaborados a partir de diversos modelos de perguntas. Dito isto, o professor utilizou esse recurso para a aplicação dos conteúdos: músicas do Toré, questões gramaticais referentes à língua Tupi, entre outros assuntos (ARAÚJO, 2023, p. 45).

Percebe-se que o jogo não é um mero entretenimento, mas sim um instrumento de difusão de conhecimento importante, que reflete a relação do ser humano com o ambiente e com a sua história. É dessa forma que o nosso projeto, *Ludus Electronicus*, desenvolvido na Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental e Médio Dr. José Lopes Ribeiro, propõe uma abordagem pedagógica com a tecnologia. Através da produção de gameplays, estilo de vídeo já conhecido por muitos dos alunos da referida escola, fomentamos a educação midiática, estimulando o pensamento crítico sobre os jogos eletrônicos e as tecnologias digitais.

4. BNCC E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

A proposta do nosso projeto envolve a produção de pequenos gameplays, que são jogatinas comentadas que abordam aspectos como a história, gráficos e mecânicas dos jogos. Além das gameplays, os alunos são incentivados a produzir textos críticos, resenhas e dicas sobre jogos eletrônicos, como aqueles das franquias *Donkey Kong*, *Super Mario* e *Minecraft*. Todas as produções são revisadas por professores e postadas no Instagram[18].

Dessa maneira, o projeto insere o aluno na educação midiática, área que propõe a utilização das mídias sociais de forma crítica, coerente e responsável.

> O papel da Educação Midiática é estimular o senso crítico para que crianças e jovens sejam capazes de estabelecer relações, analisar informações, entender a natureza da mídia e refletir sobre o papel de quem produz o conteúdo e de quem está recebendo na outra ponta. (CECÍLIO, 2019).

[18] https://www.instagram.com/luduseletronicus/

É fundamental reconhecer que um aluno indígena, mesmo utilizando uma câmera, um celular, um videogame, um MacBook ou qualquer outra tecnologia digital e estando conectado às redes sociais, continua sendo indígena, como afirmam Lima e Junior Cruz (2023, p. 74) “um indivíduo ou uma comunidade indígena não será menos indígena somente por fazer uso de celulares, computadores ou tablets dentro ou fora das aldeias".

Esse reconhecimento é, antes de tudo, um exercício de descolonização do pensamento. Romper com a visão colonial significa superar a ideia limitada e estereotipada de que a identidade indígena pertence apenas ao passado ou está vinculada à ausência de tecnologia. Essa perspectiva colonial reforça a ideia equivocada de que os modos de vida, a língua e os saberes dos colonizadores são superiores, desvalorizando as diversas e legítimas formas com que os povos indígenas vivem, aprendem e constroem conhecimento.

A própria BNCC nos confere autonomia e liberdade para desenvolver a educação midiática na nossa escola por meio do projeto *Ludus Electronicus*, pois estamos alinhados com a competência de número cinco das Competências Gerais da educação básica, que aborda a cultura digital e que propõe:

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p.9).

Assim, o uso das redes sociais é primordial para o desenvolvimento do Ludus Electronicus, uma vez que uma das propostas é transformar os alunos em pequenos apresentadores e comentaristas de jogos digitais. A iniciativa contribui para que o público descubra ainda mais sobre os jogos por meio das dicas, críticas e sugestões compartilhadas pelos alunos. Na Internet, já existem canais de jogos eletrônicos que desempenham um grande sucesso, principalmente no Youtube, onde há canais como Zangado Games, Brksedu, Coisa de Nerd, Assoprafitas, Fiaspo, Coelho no Japão e Game Nocaute. Isso se alinha à reflexão de Santos (2015, p. 198), ao afirmar: “Esperamos também que as TIC e redes sociais sejam inseridas no cotidiano dos alunos adequadamente em situação de aprendizagem de forma crítica e reflexiva, abrindo espaço para novas visões de mundo, novas formas de relacionamento, propiciando a proximidade entre as pessoas”.

Na prática, essa aproximação se concretiza quando os alunos recebem comentários de colegas de outras turmas, escolas ou até de fora do território Potiguara, ampliando o alcance de suas vozes e promovendo o diálogo intercultural. Além disso, ao analisarem criticamente os jogos que consomem, refletindo sobre suas narrativas, estereótipos e representações, os alunos desenvolvem novas formas de compreender o mundo digital e suas influências. Assim, o projeto contribui diretamente para que as redes sociais deixem de ser apenas espaços de consumo passivo e se tornem espaços de construção de conhecimento, relações e identidades. Assim, ao se tornarem mediadores e comentaristas de games, os alunos assumem o papel de protagonistas, estando no centro do processo de aprendizagem.

5. GAMEPLAY COMO METODOLOGIA PARA A EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

No *Ludus Electronicus* os alunos têm um primeiro contato da história do videogame por meio de palestras, exibição de documentários sobre o tema e outras atividades complementares. As dúvidas dos alunos que surgem ao longo do projeto são sempre esclarecidas com o intuito de estimular a reflexão e facilitar a aprendizagem do conteúdo apresentado. Dessa maneira, eles entendem que os jogos vão além da esfera do entretenimento, possuindo relevância histórica e cultural para a humanidade.

O projeto não visa somente fazer os alunos jogarem videogame, mas também compreenderem a importância dos jogos para o nosso desenvolvimento cognitivo, que inclui o desenvolvimento da coordenação motora, audição, comunicação, educação tecnológica e senso crítico.

Percebe-se o quanto os alunos ficam entusiasmados com o projeto, pois o universo dos jogos eletrônicos, o qual eles conhecem muito bem, e que é fortalecido a cada dia, é abordado no projeto. Acerca dessa vivência dos alunos com os jogos, Alves (2014, p. 101) afirma que:

> Os nossos jovens passam muito tempo interagindo com os ambientes dos jogos eletrônicos e neles aprendem sobre história, mitologia, futebol, guerras, enfim, uma infinidade de conteúdos mediados pelos jogos e passam mais horas jogando do que sentados nas salas de aulas, ouvindo os discursos dos professores. (ALVES, 2014, p.101).

É a partir do entusiasmo demonstrado pelos alunos ao falar sobre videogames que identificamos um grande potencial de engajamento, o qual favorece o trabalho do projeto. Aproveitando esse interesse espontâneo, o *Ludus Electronicus* adota a produção de gameplays como metodologia ativa, valorizando a participação dos alunos e incentivando a construção de conhecimentos a partir das suas próprias vivências com os jogos. Para isso, optamos em focar nos jogos das franquias *Donkey Kong*, *Super Mario* e *Minecraft*, tendo em vista os inúmeros elementos presentes nesses jogos que podem ser comentados e analisados, como as suas mecânicas, histórias e gráficos.

> Gameplay pode ser traduzido literalmente como "jogabilidade" e nada mais é do que um vídeo de uma pessoa jogando, geralmente veiculado através de plataformas como YouTube, Twitch e Facebook Gaming. É possível capturar seus próprios vídeos utilizando o seu smartphone, PC ou o próprio console. As gameplays podem ser gravadas e editadas ou, até mesmo, funcionar no formato de transmissão ao vivo, como as famosas lives ou streams. Esses vídeos de jogos já são parte de um formato bastante consolidado e, segundo dados oficiais do YouTube, mais de 100 bilhões de horas foram assistidas em 2020. (DIAS, 2021)

Ao produzir as gameplays, o jogador não somente compartilha a sua experiência com o jogo, mas também envolve o seu telespectador a refletir sobre o conteúdo exposto, abrindo espaço para concordância ou discordância. Assim, a gameplay pode ser entendida como uma ferramenta de mediação pedagógica usada pelo joga-

dor/apresentador, o que pode ser muito bem observada em vídeos de youtubers gamers como Zangado Games (PASSOS, CRUZ, 2016) .

Além de tudo, por meio do projeto estabelecemos um diálogo entre professor e aluno, pois aproximamos o docente do universo juvenil do discente, além de reforçar a educação midiática, alinhando-se com a BNCC na habilidade EF67LP12, que consiste em

> Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções. (BRASIL, 2018, p.9).

À vista disso, o *Ludus Electronicus* permite ao professor se instruir ainda mais no universo dos jogos eletrônicos, o que torna a sua transmissão de conhecimento ainda mais lúdica e envolvente para os seus alunos, possibilitando um ambiente de aprendizagem mais agradável, o que vai muito além do simples entretenimento que os jogos oferecem

> [...] o professor formado pela cultura letrada pode, através deste universo, adentrar no mundo do *game* e estabelecer interlocução com seus alunos, discutindo, analisando, construindo um senso crítico que vai além da fruição da jogabilidade e das questões de recompensa que norteiam a prática do jogar. (ALVES, 2014, p.101).

A perspectiva apresentada por Alves (2014) amplia o entendimento sobre o potencial pedagógico dos games, revelando que sua utilização em sala de aula pode ultrapassar o entretenimento e tornar-se um recurso significativo de mediação cultural, reflexão e construção de conhecimento.

6. TECENDO A REDE DA SABEDORIA: CONSIDERAÇÕES

Com base nas reflexões apresentadas, é possível concluir que o lúdico, para o povo Potiguara, vai além de uma simples atividade de entretenimento, ele é uma expressão profunda da cultura, da identidade e da relação com a natureza. A própria etimologia da palavra “nhemosaraia” revela uma concepção ancestral de brincar como um “fazer-se esquecer de si”, um estado de contentamento e conexão. As práticas tradicionais, como a corrida de tora e o arco e flecha, permanecem vivas e celebradas, ao mesmo tempo em que convivem com os jogos eletrônicos modernos, como o *Free Fire,* mostrando a capacidade dos jovens Potiguara de transitar entre o legado cultural e as dinâmicas da contemporaneidade. Essa coexistência evidencia a força e a adaptabilidade da cultura indígena, que resiste, se renova e continua afirmando sua presença no cenário atual, sem perder sua essência.

A presença dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jovens Potiguara revela uma convivência dinâmica entre tradição e modernidade. Ao integrar essas tecnologias no

contexto escolar, o professor Potiguara fortalece o ensino, tornando-o mais atrativo, crítico e conectado à realidade dos alunos. Ferramentas como o Kahoot mostram que é possível valorizar a cultura indígena ao mesmo tempo em que se aproveitam os recursos digitais contemporâneos. O projeto *Ludus Electronicus*, desenvolvido na Escola Estadual Indígena Dr. José Lopes Ribeiro, exemplifica uma prática pedagógica inovadora, ao utilizar a produção de gameplays como estratégia para promover a educação midiática e estimular o pensamento crítico dos alunos sobre as tecnologias digitais que fazem parte de seu cotidiano, provocando reflexões e debates sobre identidade, pertencimento e o uso crítico das tecnologias no contexto indígena Potiguara.

Tendo em vista o avanço tecnológico, podemos concluir que levar a educação midiática para a educação básica é fundamental, pois prepara os alunos para atuarem de forma responsável nas mídias sociais.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 101-112, jul./dez. 2014.

ARAÚJO, Julia Patrícia de Andrade. **Ensino e aprendizagem da língua tupi antigo**: instrumento e fortalecimento da identidade do povo Potiguara. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal da Paraíba, Mamanguape, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/27763/1/J%C3%BAliaPatriciadeAndradeAra%C3%BAjo_TCC.pdf. Acesso em 06 maio de 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.

CABRAL, Dherek Rinaldi. **A tradução como ferramenta de revitalização entre os Potiguara (PB)**: a criação de neologismos nos contextos didático, literário e virtual. 2024. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8165/tde-09012025-124615/. Acesso em: 06 maio 2025.

CECÍLIO, Camila. **Educação Midiática e BNCC: saiba como aplicar com a sua turma**. 2019. Instituto Palavra Aberta: Nova Escola. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/18420/como-trabalhar-educacao-midiatica-em-sala-de-aula. Acesso em: 13 abr. 2025.

DIAS, Nalu. **O que é gameplay? Entenda significado e como gravar jogos no PC**. 2021. TechTudo. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2021/08/o-que-e-gameplay-entenda-significado-e-como-gravar-jogos-no-pc.ghtml. Acesso em: 13 abr. 2025.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. – 9. reimpr. - São Paulo: Atlas, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo:Perspectiva, 2001.

LIMA, Carlos Alberto de. **A Evolução da Educação em Rio Tinto no Período de 1930 a 1950.** Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) — Universidade Estadual da Paraíba. João Pessoa. P.44.2014.

LIMA, Afonso Dos Santos; CRUZ JUNIOR, Gilson. Entre a Ancestralidade e a Cibercultura: Um Estudo De Revisão Sobre Tecnologias Digitais e Povos Indígenas. **Revista Docência e Cibercultura,** *[S. l.]*, v. 7, n. 3, p. 55–76, 2023. DOI: 10.12957/redoc.2023.70621. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/70621. Acesso em: 16 maio. 2025.

PASSOS, Geovanna dos; CRUZ, Dulce Márcia. Hoje é dia de sagas. zangado gamer e a mediação pedagógica em espaços não formais de aprendizagem. **Anais CIET:Horizonte**, São Carlos-SP, v. 3, n. 1, 2024. Disponível em: https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/1960.. Acesso em: 13 abr. 2025.

PÉ NA RUA ATELIÊ. **Cacique Cal é nossa cara** – *PNR Caravanas 2, programa 8* [vídeo]. YouTube, 20 nov. 2014. 1 vídeo (5 min). Disponível em: https://youtu.be/Xa7WGBps6LE: Acesso em: 13 abril 2025.

SANTOS, Rosimeire Martins Régis**. Formação continuada de professores indígenas e não indígenas**: implicações e possibilidades interculturais em contexto presencial e em redes sociais. 2015. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2015. Disponível em: https://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/16157-rosimeire-martins-regis.pdf. Acesso em: 16 maio 2025.

SILVA, Emerson Felipe. **Educação Física na Educação Escolar Indígena**: Experiências do Povo Potiguara de Rio Tinto-PB. Deerfield Beach, FL: Pembroke Collins, 2023.

SILVA, José Romildo de Araújo (Org.). **Tupi Potiguara Kuapa**: conhecendo a língua potiguara. João Pessoa, Secretaria de Estado da Educação- 14ª GRE, 2023.