

SABERES EM JOGO: DESCOLONIZANDO A EDUCAÇÃO

Amanda Felisberto¹
Lucas Hilgemann Belleboni²
Karen Daniela Pires³
Sérgio Nunes Lopes⁴

RESUMO

A presente experiência pedagógica, desenvolvida no 1º ano do Ensino Médio, busca romper com a educação bancária para construir um processo de ensino-aprendizagem verdadeiramente dialógico. Longe de simplesmente depositar informações, a proposta, gestada pelos pibidianos e pela supervisora Karen Daniela Pires, desenvolveu um jogo de dominó como tema gerador. A atividade, com propósitos lúdicos e intencionalidade pedagógica envolvendo o conhecimento dos saberes indígenas sobre ervas medicinais em diálogo com a medicina contemporânea não indígena. Os estudantes foram convidados a pesquisar e produzir conhecimento sobre os saberes indígenas, em um processo de codificação e decodificação da realidade. Entre os resultados alcançados no desenvolvimento da atividade nas turmas da Primeira Série do Ensino Médio, destacam-se as dificuldades com o próprio funcionamento do jogo, com o processo de pesquisa científica, a leitura crítica e a organização das ideias, que evidenciaram a necessidade urgente de desenvolver a autonomia intelectual e o letramento digital como ferramentas de libertação, e a superficialidade do conhecimento prévio sobre a temática indígena, que demonstrou a urgência de uma educação que reconheça a validade e a riqueza de todos os saberes. Além disso, o desconhecimento inicial das regras do jogo pela maioria dos alunos não foi interpretado como falha, mas sim como um ponto de partida para a reflexão, revelando a privação de certas formas culturais e transformando a atividade em um processo contínuo de ação-reflexão-ação. Nessa perspectiva, o jogo não foi apenas um recurso didático, mas um catalisador para o despertar da reflexão crítica. Ele proporcionou a educadores e educandos, em um processo de mutualidade, a possibilidade de desvelar as contradições do saber imposto e construir, juntos, um caminho para a valorização da diversidade cultural. A experiência confirma que o aprendizado significativo emerge do diálogo e da problematização da realidade, transformando a sala de aula em um espaço de reflexão e transformação social.

Palavras-chave: Descolonização, Reflexão Crítica, PIBID, Jogos Pedagógicos, Educação Social.

¹Graduanda do Curso de Letras, Português/ Inglês da Universidade Do Vale do Taquari - Univates, amanda.felisberto@universo.univates.br

²Graduando do Curso de História da Universidade do Vale do Taquari - Univates, lucas1@universo.univates.br;

³ Doutora em Ciências Ambientais pelo Programa de Pós-Graduação em Ambiente e Desenvolvimento da Universidade Do Vale do Taquari - Univates, k.pires@universo.univates.br;

⁴ Doutor em Ciências Ambientais pelo Programa de Pós-Graduação em Ambiente e Desenvolvimento da Universidade Do Vale do Taquari - Univates, sergionl77@univates.br;

INTRODUÇÃO

A educação contemporânea enfrenta o desafio de superar modelos tradicionais que tratam o estudante como mero receptor de conteúdos, um método conhecido como modelo bancário de ensino (FREIRE, 1987). Considerando isso, elaborou-se uma proposta pedagógica lúdica e interativa com a elaboração de um jogo de dominó de papel que foi desenvolvido na Primeira Série do Ensino Médio, mais especificamente, em três turmas com um total de noventa e três estudantes. A proposta elaborada no âmbito de um núcleo do Subprojeto interdisciplinar que envolve os cursos de Licenciatura em Letras, História e Ciências Biológicas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Univates buscou contemplar as áreas das Ciências Humanas e Linguagens, por meio da leitura das frases das peças e o desenvolvimento de algumas delas em um parágrafo, bem como o conhecimento dos saberes indígenas e valorização dos mesmos.

A experiência com o jogo de dominó relaciona-se com a ideia de Freire (1987) quando este escreve que existem saberes diferentes. Algo que faz refletir criticamente sobre os saberes que são hegemônicos e transmitidos nas salas de aula da educação básica com base, muitas vezes, em livros didáticos que ainda mencionam a cultura indígena de forma simplista em datas comemorativas. Porém, os saberes indígenas estão presentes no cotidiano do brasileiro de diferentes formas, inclusive no uso de ervas medicinais e outros saberes curativos desde muito tempo, mas foram relegados em nome de uma ciência branca europeia. Em função disso, buscou-se mencionar os saberes indígenas em diálogo com a medicina contemporânea não indígena no intuito de conhecerem tais saberes e reconhecerem a importância destes na formação do que hoje chamamos de Brasil. Além disso, a atividade buscou tornar a sala de aula um ambiente de reflexão crítica, problematização e construção coletiva do conhecimento, respeitando os princípios da educação dialógica.

A elaboração do jogo teve como objetivos da pesquisa foram analisar a eficácia do jogo de dominó como ferramenta pedagógica no ensino de conteúdos relacionados aos

saberes indígenas e à medicina não indígena, avaliar o impacto da atividade na percepção dos estudantes sobre a importância da diversidade cultural e identificar as principais dificuldades

enfrentadas pelos alunos no processo de pesquisa e construção do conhecimento. A relevância do estudo está associada à necessidade de práticas pedagógicas inovadoras que promovam autonomia intelectual, desenvolvimento crítico e habilidades de pesquisa, leitura e síntese de informações. A metodologia adotada envolveu o desenvolvimento do jogo em turmas de 1º ano do Ensino Médio, seguida de atividades de pesquisa, discussão e reflexão coletiva. A coleta de dados foi realizada por meio de observações participantes, compreendidas como uma abordagem em que o pesquisador se insere no contexto estudado e acompanha diretamente as interações, práticas e significados produzidos naquele ambiente, permitindo uma compreensão aprofundada do fenômeno investigado (MINAYO, 2001). Essa estratégia possibilitou captar nuances do processo pedagógico e das relações que se estabeleceram durante a atividade, enriquecendo a análise qualitativa.

Os resultados preliminares indicaram que, apesar das dificuldades iniciais com a pesquisa e organização das ideias, os estudantes demonstraram crescimento significativo na autonomia intelectual. Além disso, a atividade proporcionou um espaço para o reconhecimento e valorização dos saberes indígenas, contribuindo para a construção de uma educação mais inclusiva e plural. Em síntese, a experiência pedagógica evidenciou que a integração de metodologias ativas, como o uso de jogos, aliada ao diálogo intercultural, pode ser uma estratégia eficaz para promover uma educação libertadora e transformadora, reafirmando a importância de práticas pedagógicas que respeitem e valorizem a diversidade cultural e a formação de cidadãos críticos.

METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caráter qualitativo, centrado na análise da experiência pedagógica desenvolvida no 1º ano do Ensino Médio, tendo como foco a construção do conhecimento sobre os saberes indígenas em diálogo com a medicina contemporânea. O procedimento metodológico adotado buscou, em consonância com Freire





(1987), promover a educação dialógica, na qual professores e alunos participam ativamente do processo de aprendizagem, evitando práticas de ensino meramente transmissíveis.

X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

Partindo do pressuposto de que o ensino deve ser realizado de forma motivadora e que estimule o interesse do estudante, considera-se a ideia de Pereira (2013) que enfatiza que o jogo serve como um auxiliar educativo para motivar a aprendizagem. Na prática do jogo muitas coisas estão envolvidas, entre elas, autodisciplina. Considerando isso, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico resultando de um conjunto de ações lúdicas para a aquisição de informações. Muitos estudos investigam a articulação entre o jogo e educação que centralizam muito mais o seu emprego nos primeiros anos de educação do que em qualquer outro grau de ensino, mesmo que os parâmetros curriculares nacionais para o ensino básico, apontem para a necessidade do “lúdico” no processo de construção do conhecimento.

Ao optar pelo jogo como uma de suas ferramentas para o ensino de Geografia e História, o professor busca promover aprendizagens específicas, utilizando o recurso lúdico tanto para ensinar um conteúdo quanto para incentivar que os estudantes estabeleçam relações com outros saberes (PEREIRA, 2013). Esse foi também o objetivo do jogo de dominó aqui analisado, uma vez que os conhecimentos indígenas dos povos do Brasil permitem articulações com diversos componentes curriculares, como biologia, sociologia, língua portuguesa, matemática, geografia, filosofia e química, que integram o currículo do Ensino Médio.

A metodologia envolveu o planejamento e a construção do jogo de dominó como tema gerador, compreendido como um eixo significativo que parte da realidade concreta dos sujeitos para organizar o processo educativo e possibilitar a problematização crítica do conteúdo (FREIRE, 1987). Também integrou a implementação do jogo em sala de aula e a coleta e análise dos dados produzidos pelos estudantes. Os pibidianos, sob supervisão da professora Karen Daniela Pires, elaboraram as peças do dominó com informações sobre saberes indígenas e medicina contemporânea, buscando articular elementos lúdicos e



educativos. Durante a atividade com o jogo, os estudantes participaram de atividades de pesquisa e produção textual, nas quais deveriam investigar os saberes indígenas, codificar o conhecimento em suas próprias palavras e relacioná-lo às práticas da medicina contemporânea.

Para a coleta de dados foram utilizados observações participantes, registros fotográficos e audiovisuais, e as produções textuais dos alunos, respeitando os direitos de uso de imagem previamente autorizados. A pesquisa observou rigorosamente os princípios éticos estabelecidos pelo Comitê de Ética em Pesquisa da instituição, garantindo anonimato e confidencialidade das informações fornecidas pelos alunos. A análise dos dados seguiu uma abordagem qualitativa, estruturando os achados em categorias analíticas, como dificuldades com a pesquisa, leitura crítica e organização das ideias, percepção sobre saberes indígenas e engajamento com metodologias lúdicas. Essa categorização permitiu sistematizar os resultados e relacioná-los com as bases teóricas propostas, especialmente no que se refere à educação dialógica, à ludicidade como recurso pedagógico e à valorização da diversidade cultural.

REFERENCIAL TEÓRICO

A proposta pedagógica apresentada neste estudo fundamenta-se em uma abordagem dialógica e crítica da educação, inspirada nos princípios de Paulo Freire (1987). Freire propõe que a educação deve ser um espaço de construção coletiva do conhecimento, em que os estudantes participam ativamente do processo de aprendizagem, problematizando sua realidade e articulando teoria e prática. Segundo o autor, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção” (FREIRE, 1987, p. 34). Esse paradigma contrasta com a educação bancária, que trata o estudante como mero receptáculo de informações, e legitima metodologias que promovam o diálogo, a reflexão crítica e a valorização da diversidade cultural.

A ludicidade, enquanto recurso pedagógico, é reconhecida como estratégia eficaz para promover engajamento e significatividade nos processos de aprendizagem. Kishimoto (1998: 65) argumenta que “o brincar, no contexto escolar, não se limita ao entretenimento, mas





constitui uma mediação para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social do estudante". Nesse sentido, o uso do jogo de dominó como tema gerador na presente experiência pedagógica não apenas tornou a aprendizagem mais envolvente, como também permitiu que

os estudantes construíssem conhecimento de maneira autônoma, articulando conteúdos curriculares e saberes culturais.

A valorização dos saberes indígenas representa um componente central do referencial teórico. Candau (2000) defende que a educação deve reconhecer e incorporar diferentes formas de conhecimento, rompendo com a visão hegemônica que marginaliza saberes culturais não ocidentais. A integração dos saberes indígenas com a medicina contemporânea possibilita que os estudantes percebam a riqueza e a complexidade dos conhecimentos tradicionais, contribuindo para a formação de uma consciência crítica e inclusiva.

Libâneo (2013) ressalta que a educação precisa desenvolver autonomia intelectual, capacidade de reflexão crítica e habilidades para a organização do conhecimento. Nesse sentido, a proposta do jogo de dominó atua como ferramenta de mediação, permitindo que os estudantes experimentem a pesquisa, a análise e a produção de conhecimento em um ambiente seguro e estruturado. Gadotti (2002) complementa essa visão ao afirmar que a educação crítica deve articular teoria e prática, criando oportunidades para que o estudante se perceba como agente transformador de sua realidade.

A experiência pedagógica analisada também dialoga com os conceitos de letramento digital e de produção de conhecimento mediada por tecnologia. Segundo Lankshear e Knobel (2008), o letramento digital não se restringe ao uso de recursos tecnológicos, mas envolve a capacidade de localizar, analisar e produzir informações de maneira crítica. Ao demandar que os estudantes pesquisassem saberes indígenas e os relacionassem com a medicina contemporânea, a atividade estimulou habilidades de letramento digital, leitura crítica e construção autônoma do conhecimento.





A articulação entre educação dialógica, ludicidade e valorização cultural evidencia que práticas pedagógicas inovadoras podem transformar a sala de aula em um espaço de reflexão crítica e de construção coletiva do saber, reforçando a necessidade de metodologias ativas, centradas no aluno, que integrem teoria e prática, valorizem a diversidade cultural e promovam o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais (MORAN, 2015).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise da experiência pedagógica realizada com o 1º ano do Ensino Médio evidenciou diversos aspectos relevantes sobre aprendizagem significativa, autonomia intelectual e valorização da diversidade cultural. Durante a aplicação do jogo de dominó, observou-se que os estudantes inicialmente apresentaram dificuldades relacionadas à pesquisa, leitura crítica e organização das ideias. Tais dificuldades, embora esperadas em um contexto de ensino tradicional, revelaram lacunas importantes no letramento digital e na autonomia intelectual dos alunos, indicando a necessidade de práticas pedagógicas que promovam habilidades de investigação e síntese de informações de forma crítica (LIBÂNEO, 2013).

O desconhecimento prévio dos saberes indígenas pelos estudantes evidenciou uma lacuna histórica na educação formal brasileira, que frequentemente desconsidera e marginaliza os conhecimentos originários. A atividade permitiu, entretanto, que os alunos identificassem e refletissem sobre a riqueza desses saberes, promovendo uma experiência de aprendizagem significativa, em consonância com o que propõe Freire (1987), ao enfatizar que a educação deve possibilitar a problematização da realidade e a construção de conhecimento de maneira participativa.

Observou-se que o jogo de dominó não funcionou apenas como recurso lúdico, mas como mediador da reflexão crítica. O desconhecimento inicial das regras do jogo não foi interpretado como falha, mas como ponto de partida para a problematização. Esse momento inicial gerou debates entre os estudantes, nos quais eles precisaram negociar, explicar e reorganizar informações, desenvolvendo competências cognitivas, sociais e comunicativas.



Kishimoto (1998) ressalta que atividades lúdicas, quando articuladas com objetivos pedagógicos claros, constituem uma mediação para o desenvolvimento intelectual e social do estudante, o que se comprovou nesta experiência.

O processo de pesquisa e produção de conhecimento sobre saberes indígenas envolveu etapas de codificação e decodificação, em que os estudantes analisaram materiais, selecionaram informações relevantes e relacionaram os conhecimentos tradicionais à

medicina contemporânea. Esse processo contribuiu para a construção de uma compreensão mais ampla e crítica sobre o tema, favorecendo o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento reflexivo. Além disso, a experiência reforçou o papel do educador como mediador, em sintonia com a concepção freireana de que a aprendizagem ocorre na interação dialógica entre educador e educando (FREIRE, 1987).

A atividade também evidenciou a importância do letramento digital como ferramenta de emancipação. Lankshear e Knobel (2008) destacam que o letramento digital envolve habilidades de análise crítica, avaliação de fontes e produção de conhecimento, competências que foram gradualmente desenvolvidas pelos estudantes ao longo da atividade. A construção coletiva de conhecimento proporcionou momentos de cooperação, debate e negociação, fortalecendo habilidades de trabalho em grupo, resolução de problemas e comunicação efetiva.

Outro aspecto relevante observado foi a mudança na percepção dos estudantes sobre a diversidade cultural. Inicialmente, havia pouca familiaridade e valorização dos saberes indígenas. Entretanto, após a experiência com o jogo, percebeu-se maior interesse, curiosidade e respeito pela riqueza cultural desses conhecimentos. Candau (2000) reforça que reconhecer e valorizar diferentes formas de saber é essencial para a construção de uma educação inclusiva e crítica. A metodologia aplicada possibilitou aos alunos perceberem que os conhecimentos indígenas não apenas têm validade científica e cultural, mas também contribuem para reflexões sobre saúde, sociedade e meio ambiente.

A articulação entre ludicidade, educação dialógica e valorização cultural demonstrou-se eficaz para engajar os estudantes em um processo de aprendizagem ativo e participativo.



X Encontro Nacional das Licenciaturas

X Seminário Nacional do PIBD

Gadotti (2002) enfatiza que a educação crítica deve unir teoria e prática, promovendo experiências em que o estudante se perceba como agente transformador da realidade. No contexto do dominó temático, cada estudante tornou-se protagonista na construção do saber, assumindo responsabilidades na pesquisa, análise e apresentação das informações, fortalecendo o protagonismo estudantil e a consciência crítica.

O processo de reflexão coletiva permitiu identificar contradições entre o conhecimento escolar tradicional e os saberes culturais locais, promovendo debates significativos sobre a importância de incluir perspectivas diversas no currículo escolar. A experiência também evidenciou que a aprendizagem não ocorre de forma linear, mas em ciclos contínuos de ação, reflexão e reorganização do conhecimento, caracterizando um verdadeiro processo freireano de ação-reflexão-ação (FREIRE, 1987).

O engajamento dos estudantes com a atividade revelou ainda aspectos motivacionais e afetivos. A ludicidade do jogo favoreceu a participação de alunos que, em contextos tradicionais, poderiam se sentir desmotivados ou excluídos. Esse efeito demonstra que a integração de jogos educativos em sala de aula não apenas facilita a aprendizagem de conteúdos específicos, mas também contribui para o desenvolvimento socioemocional, fortalecendo autoestima, empatia e colaboração.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência pedagógica com o jogo de dominó demonstrou-se eficaz para promover uma educação dialógica, inclusiva e libertadora. A integração entre ludicidade, pesquisa e reflexão crítica permitiu que os estudantes reconhecessem a riqueza dos saberes indígenas e desenvolvessem habilidades essenciais para a formação de cidadãos críticos e conscientes. O estudo evidenciou a necessidade de novas práticas pedagógicas que articulem teoria e prática, valorizem a diversidade cultural e promovam o letramento digital como ferramenta de emancipação intelectual.





Além disso, a experiência reforça que a aprendizagem significativa emerge do diálogo e da problematização da realidade, transformando a sala de aula em um espaço de reflexão e construção coletiva do conhecimento. A pesquisa também aponta para a relevância de metodologias que integrem atividades lúdicas, valorização cultural e tecnologias digitais, ampliando horizontes pedagógicos e promovendo experiências educativas mais completas e engajadoras.

Futuras pesquisas podem explorar o impacto de metodologias lúdicas em diferentes contextos escolares, considerando variações culturais, faixas etárias e disciplinas, aprofundando a compreensão sobre estratégias inovadoras de ensino. A investigação também pode analisar, de forma mais detalhada, como a integração de saberes tradicionais e contemporâneos contribui para a construção de uma educação plural, inclusiva e socialmente transformadora.

Em síntese, a experiência analisada confirma que práticas pedagógicas baseadas em princípios freireanos, que promovam diálogo, reflexão crítica e valorização cultural, são fundamentais para a formação de estudantes autônomos, conscientes e preparados para atuar de maneira ética e responsável na sociedade.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

CANDAU, Vera Maria Ferrão. *Direito à educação, diversidade e educação em direitos humanos*. Educação e Sociedade, Campinas, v. 33, n. 120, p. 715-726, jul.-set. 2012. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/phjDZW7SVBf3FnfNL4mJywL/?format=pdf&lang=pt&utm_source.

GADOTTI, Moacir. *Escola e democracia: um tema revisitado*. [Introdução]. In: ROMÃO, José Eustáquio. *Autonomia da escola: princípios e propostas*. São Paulo: Cortez/Instituto Paulo Freire, 1997. Disponível em: https://repositorio.usp.br/item/002405672?utm_source.



KISHIMOTO, Tizuko Morschida. *O jogo e a educação infantil*. Perspectiva, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745?utm_source=IX%20Semin%C3%A1rio%20Nacional%20das%20Licenciaturas

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2013. Disponível em: https://minhabiblioteca.com.br/catalogo/livro/83184/did-tica/?utm_source

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. *New literacies: changing knowledge and classroom learning*. 2. ed. Maidenhead: Open University Press, 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/291333688_New_Literacies_Changing_Knowledge_and_Classroom_Learning?utm_source

PEREIRA, Ana L. L. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. 132 f. Mestrado. Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Portugal, 2013.

ARROYO, Miguel. *Pedagogia da alternância e educação intercultural*. São Paulo: Cortez, 2005. Disponível em: https://www.scielo.br/j/edreal/a/Yjg97qmsKXTR5KR3wrRGK8j/?format=pdf&lang=pt&utm_source

CHEMIN, Beatris F. **Manual da Univates para trabalhos acadêmicos**: planejamento, elaboração e apresentação. 5. ed. atual. Lajeado, RS: Univates, 2025. E-book. Disponível em: <https://www.univates.br/editora-univates/publicacao/402>.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 7. ed. São Paulo: Hucitec, 2001.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A utilização do jogo didático como recurso de motivação e aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ensino de História e Geografia no 3.º Ciclo do Ensino Básico e Secundário) — Universidade do Porto, Porto, 2013. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>.

MORAN, José. *Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda*. São Paulo: Instituto Singularidades, 2015.