

**Preservação da identidade cultural: Conhecendo os indígenas Kiriri de
Mirandela****Maria Luiza da Silva****Jéssica Gomes de Araújo**

ETI Prefeito João Lyra Filho

jessica.gomes@prof.caruaru.g12.br

Resumo

O presente projeto teve como objetivo desenvolver um jogo educativo na plataforma Scratch voltado à valorização da cultura da comunidade Kiriri, localizada em Mirandela, Bahia, buscando promover o fortalecimento da identidade cultural indígena e reconhecer as especificidades desse povo, evitando generalizações sobre os povos indígenas. A iniciativa utilizou recursos lúdicos e digitais para proporcionar aos estudantes uma experiência educativa sensível, significativa e interativa. O jogo tem por nome “Raízes: Ajude-nos a preservar”. O desenvolvimento contou com uma estudante responsável pela criação do jogo e a mediação de uma professora orientadora, além da participação da comunidade Kiriri na validação do conteúdo. O levantamento de dados iniciou-se com pesquisa bibliográfica sobre a cultura Kiriri, outros povos indígenas da Bahia e referências sobre ludicidade e gamificação aplicadas à educação. Em seguida, foram realizadas visitas à comunidade, durante a Primeira Feira Cultural e Jogos Indígenas Kiriri 2025, no Colégio Estadual Indígena Kiriri Índio Feliz (CEIKIF), em Banzaê, para coleta de informações culturais, registros visuais e sonoros. O jogo foi estruturado em níveis diferentes, contemplando a apresentação da personagem, o conhecimento sobre a comunidade e a contextualização do problema do esquecimento cultural, seguido por uma parte interativa composta por minigames, fotos e músicas. Ao concluir cada nível, os jogadores recebem medalhas, reforçando a aprendizagem e a progressão pedagógica planejada. A validação com os representantes do CEIKIF assegurou a fidelidade cultural e possibilitou ajustes finais no jogo. Os resultados indicam que o uso do Scratch facilitou a orientação à distância, a correção e o ajuste do jogo, promovendo agilidade no desenvolvimento. Além disso, o projeto evidenciou que é possível construir jogos educativos como ferramenta para promover a interculturalidade, a valorização da cultura e a sensibilização dos participantes sobre a diversidade cultural, contribuindo para uma aprendizagem lúdica e consciente.

Palavras-chave: Jogo educativo. Scratch. Cultura Kiriri. Identidade cultural. Interculturalidade.

Introdução

A preservação da identidade cultural dos povos originários constitui um eixo central para a valorização da diversidade e para a manutenção da memória histórica do Brasil. Os povos indígenas representam não apenas uma parcela da população nacional, mas também portadores de saberes, práticas e cosmologias que enriquecem a formação da sociedade brasileira. Nesse sentido, discutir a cultura indígena no espaço escolar significa promover o reconhecimento e a valorização de grupos historicamente marginalizados (CUNHA, 2009).

Entre os diversos povos indígenas do território nacional, destacam-se os Kiriri, localizados em Mirandela, no estado da Bahia. Essa comunidade preserva uma herança cultural marcada por elementos como a organização social, o idioma, os rituais e a relação espiritual com a terra, que evidenciam a força de uma tradição mantida apesar de séculos de tentativas de apagamento. A memória coletiva desse povo reforça a importância da resistência cultural como forma de afirmação identitária (SANTOS, 2019).

Fortalecer a identidade cultural de um povo é essencial para que sua história e seus modos de vida não sejam perdidos ou marginalizados. A ausência desse fortalecimento pode contribuir para a invisibilização e o apagamento de comunidades inteiras, diminuindo a riqueza cultural que compõe o Brasil. Nesse sentido, é necessário compreender que não existe um “povo indígena” homogêneo; cada etnia possui especificidades, modos de vida, idiomas e cosmovisões distintas, que devem ser valorizadas e respeitadas. Reconhecer essas diferenças contribui para a preservação da diversidade cultural e para a construção de uma sociedade mais inclusiva (BANIWA, 2006).

Nesse contexto, a escola assume papel estratégico na promoção da interculturalidade e no fortalecimento do respeito às diferenças, ao inserir no currículo práticas pedagógicas que ampliem a compreensão sobre as culturas indígenas. A utilização de metodologias inovadoras, como jogos digitais, pode potencializar esse processo, já que a ludicidade possibilita experiências significativas de aprendizagem, tornando o estudante sujeito ativo na construção do conhecimento (KISHIMOTO, 2017).

Os jogos educativos têm se consolidado como ferramentas pedagógicas eficazes, promovendo uma aprendizagem significativa ao integrar elementos lúdicos e interativos. No contexto da educação, especialmente em áreas como a enfermagem, esses jogos auxiliam no desenvolvimento do raciocínio clínico e na apreensão de conteúdos complexos de forma mais

acessível. Estudos metodológicos destacam que a criação de jogos educativos exige conhecimento aprofundado sobre o tema, objetivos bem definidos, rigor metodológico e validação constante do conteúdo, visando sempre à qualidade da prática pedagógica (BARCELOS; COSTA; SANTOS, 2025).

Assim, o presente projeto propõe o desenvolvimento de um jogo educativo na plataforma Scratch, inspirado na cultura Kiriri. A iniciativa busca apresentar aos estudantes aspectos da vida cotidiana, das tradições e da cosmovisão desse povo, com base no livro *Os Kiriri de Mirandela: um grupo indígena integrado*, que oferece um panorama abrangente da história, das lutas e da sabedoria dessa comunidade. A expectativa é que a ludicidade do jogo contribua para uma vivência educativa sensível, incentivando a valorização da diversidade cultural e a construção de uma sociedade mais consciente e respeitosa (BANDEIRA, 1972).

Metodologia

O projeto foi desenvolvido para a comunidade Kiriri, com foco na valorização da cultura indígena local. A ferramenta escolhida para o desenvolvimento do jogo educativo foi o Scratch, uma plataforma de programação visual voltada para iniciantes, por sua interface intuitiva e a possibilidade de criar jogos interativos de forma acessível. O uso do Scratch tem sido amplamente reconhecido na educação básica, facilitando a construção de jogos educativos que promovem a aprendizagem de forma lúdica e engajante. A equipe envolveu uma estudante responsável pelo desenvolvimento do jogo e a mediação da professora orientadora do projeto (LESSA, 2023).

Etapas do desenvolvimento

1. Levantamento de dados

O levantamento de dados iniciou-se com a pesquisa bibliográfica, realizada entre fevereiro e março, que buscou referências sobre a cultura Kiriri e outros povos indígenas da Bahia, além de materiais sobre ludicidade e gamificação aplicadas à educação. Essa etapa foi fundamental para fundamentar o projeto e construir o roteiro do jogo.

Em seguida, foram realizadas visitas à comunidade Kiriri, durante a primeira Feira Cultural e Jogos Indígenas Kiriri 2025, no Colégio Estadual Indígena Kiriri Índio Feliz (CEIKIF), localizado em Banzaê, Bahia. Nessas visitas, foram coletadas informações sobre tradições, organização social, práticas culturais e cotidiano da comunidade, além de registros visuais e sonoros que subsidiaram a construção do conteúdo do jogo (Figura 1).



Figura 1-Visita realizada durante a feira cultural e jogos realizada pelo Colégio Estadual indígena Kiriri índio feliz.

Fonte: A autora, 2025.

2. Desenvolvimento do jogo

O desenvolvimento do jogo educativo ocorreu de forma planejada e estruturada, com encontros realizados online entre a estudante e a professora orientadora, para discussão e acompanhamento das etapas. O jogo foi construído na plataforma Scratch e estruturado em níveis diferentes, abordando aspectos específicos da cultura Kiriri e Tem como título inicial: Raízes: Ajude-nos a preservar.

As etapas detalhadas do desenvolvimento foram:

Elaboração do roteiro: nessa fase, foram definidas a narrativa, os personagens, os níveis e os conteúdos a serem trabalhados, considerando as informações coletadas e referências bibliográficas. O roteiro buscou incorporar as características essenciais de um jogo educativo, como objetivos claros de aprendizagem, interatividade, feedback contínuo, engajamento e progressão de desafios. A narrativa do jogo é realizada através de poesias com objetivo de melhorar a experiência sensorial do jogo.(TEIXEIRA; CRUZ; GONÇALVES, 2017).

Produção da abertura do jogo: o personagem principal foi apresentado, informando seu nome e pertencimento à comunidade indígena. A abertura também contextualizou o problema do esquecimento da cultura indígena nos dias atuais

Parte interativa

Nesta etapa, o participante realiza atividades dentro do jogo, que incluíam minigames, fotos e músicas, com o objetivo de tornar o aprendizado mais dinâmico e atrativo. Os níveis foram organizados com etapas que representam as atividades realizadas comumente pelo grupo Kiriri. Foi incluído o reforço positivo, promovendo o engajamento total e a compreensão da intencionalidade educativa do jogo.

Além disso, o jogador recebe medalhas temáticas que representam a atividade indígena que o jogador ajudou realizar durante o jogo, representa também o avanço no percurso do jogo. Essas medalhas simbolizam a progressão pedagógica planejada e reforçam a aprendizagem.

Parte final

Despedida da personagem: a narrativa foi concluída, reforçando os aprendizados e a valorização da cultura Kiriri, promovendo reflexão sobre respeito às identidades culturais e incentivo à disseminação do conhecimento adquirido no jogo.

Finalização técnica: ajustes de programação, integração dos conteúdos e testes de funcionalidade do jogo, garantindo a estabilidade do artefato digital.

Validação com os representantes Kiriris

Após a finalização, o jogo foi apresentado aos representantes do CEIKIF (COLÉGIO ESTADUAL INDÍGENA KIRIRI ÍNDIO FELIZ): gestor, coordenadora pedagógica e secretário. Todos membros da comunidade Kiriri em Banzaê. A apresentação ocorreu de forma remota, via Google Meet, permitindo que a comunidade avaliasse a fidelidade cultural do conteúdo e sugerisse ajustes necessários para aprimorar o jogo (Figura 2).



Figura 2- Reunião na plataforma google meet com os integrantes do Colégio estadual indígena Kiriri índio feliz para validação do jogo.

Fonte: A autora, 2025.

Etapas visual do jogo:

A etapa visual do jogo educativo “Raízes: ajude-nos a preservar” foi planejada de forma a valorizar os elementos da cultura indígena Kiriri de Mirandela, ao mesmo tempo em que buscou criar uma experiência lúdica e interativa para o jogador.

1º fase

O jogo tem início com a tela de apresentação, onde o título aparece em destaque, convidando o jogador a conhecer e preservar a memória cultural indígena (Figura 3). Em seguida, é introduzida a primeira fase, que aborda a temática da plantação da mandioca, um dos principais alimentos cultivados pelos indígenas Kiriri I (Figura 4). Nesse momento, o jogador realiza a atividade de plantio, acompanhada de mensagens que reforçam a importância da boa relação com a terra, bem como do ciclo de plantar e colher para a manutenção da vida. Ao concluir essa etapa, o participante recebe a Medalha da Terra, como símbolo de conquista (Figura 5).

2º fase

Na fase seguinte, o jogador é conduzido à dimensão cultural da comunidade, participando da montagem de um instrumento musical tradicional. Foi escolhido o processo de construção da zabumba, instrumento presente na cultura Kiriri, que remete à tradição musical do povo (Figura 6). Após completar a atividade, o jogador recebe uma nova medalha como forma de reforço positivo.

3º fase

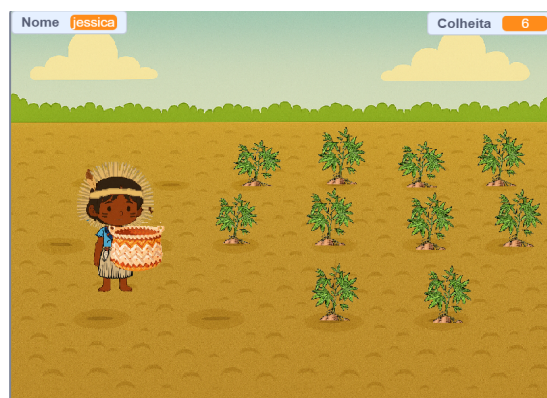
A terceira fase do jogo consiste em um quiz interativo (Figura 7), no qual o jogador é desafiado a responder enigmas relacionados aos conteúdos apresentados ao longo do percurso. Essa etapa funciona como uma forma de verificação da aprendizagem, incentivando o jogador a refletir sobre os conhecimentos adquiridos e a escolher as respostas corretas.

Por fim, o jogo se encerra com a entrega da última medalha, que, junto às anteriores, se unem em um único prêmio final: o título de “Guardião da Memória”. Essa conquista simboliza que o jogador, a partir de sua jornada, torna-se responsável por disseminar o conhecimento adquirido e contribuir para a preservação das raízes culturais do povo Kiriri (Figura 8).



Figura 3 - Imagem do título da abertura do jogo. **Figura 4** - 1º fase: colheita de mandioca.

Fonte: Scratch, 2025.



Fonte: Scratch, 2025.



Figura 5 - Medalha conquistada da terra.

Fonte: Scratch, 2025.



Figura 6 - Fase construção do instrumento.

Fonte: Scratch, 2025.



Figura 7 - Quiz de verificação do entendimento.

Fonte:Scratch, 2025



Figura 8 - Imagem do encerramento do jogo.

Fonte:Scratch, 2025

Resultados e Discussão

O desenvolvimento do jogo educativo direcionado à comunidade Kiriri permitiu observar resultados positivos tanto no aspecto pedagógico quanto no fortalecimento da identidade cultural. A pesquisa bibliográfica inicial e a coleta de dados na comunidade forneceram informações essenciais sobre tradições, rituais e organização social, possibilitando que o roteiro do jogo fosse culturalmente respeitoso (BANDEIRA, 1972; BANIWA, 2006).

A construção do jogo na plataforma Scratch demonstrou a eficácia da ferramenta como recurso educacional para iniciantes em programação, confirmando o potencial de engajamento e de aprendizagem lúdica apontado na literatura. A escolha da plataforma foi estratégica, pois sua interface intuitiva permitiu que a orientação à distância entre a estudante desenvolvedora e a professora orientadora ocorresse de forma mais ágil e eficiente. Essa facilidade possibilitou a realização de correções, ajustes e refinamentos do jogo com rapidez, garantindo que as etapas do desenvolvimento fossem acompanhadas e validadas continuamente. Contudo, foi observado que a plataforma apresenta limitações no que se refere à representação da cultura indígena brasileira. Durante a elaboração das fases, identificou-se que há uma maior oferta de elementos visuais relacionados à cultura indígena norte-americana, o que pode induzir à ideia equivocada de que as culturas indígenas são homogêneas. Essa limitação reforça a necessidade de criação ou adaptação

de recursos gráficos mais representativos da diversidade dos povos indígenas do Brasil, de modo a evitar a reprodução de estereótipos e fortalecer a valorização das especificidades culturais do povo Kiriri. (LESSA, 2023; BARCELOS; COSTA; SANTOS, 2025).

Durante a etapa de elaboração do roteiro, a incorporação das características de um jogo educativo: objetivos claros, interatividade, feedback contínuo e engajamento, contribuiu para uma experiência sensorial e imersiva, reforçada pelo uso de poesias na narrativa. Esse cuidado permitiu que o jogo não apenas transmitisse informações sobre os Kiriri, mas também proporcionasse uma experiência significativa para os jogadores, promovendo a compreensão da diversidade cultural e o respeito às diferenças (TEIXEIRA; CRUZ; GONÇALVES, 2017).

Na Parte Interativa, os jogadores participaram de atividades que incluíam minigames, fotos e músicas, consolidando a aprendizagem de forma dinâmica e atrativa. O uso de medalhas como reforço pedagógico mostrou-se eficiente para acompanhar o percurso dos jogadores, estimulando o engajamento e promovendo o avanço pedagógico planejado, que visava solucionar a problemática do esquecimento da cultura indígena e da valorização do termo “indígena” (BARCELOS; COSTA; SANTOS, 2025; LESSA, 2023).

A validação com os representantes do CEIKIF, realizada via Google Meet, confirmou a fidelidade cultural do jogo e permitiu ajustes finais, reforçando a importância da participação direta da comunidade no processo educativo. Esse momento de validação mostrou-se essencial para garantir que o conteúdo fosse adequado, respeitoso e efetivamente representativo da cultura Kiriri (BANIWA, 2006; BANDEIRA, 1972).

De forma geral, o projeto evidenciou que a utilização de jogos educativos, aliados a uma pesquisa fundamentada e à mediação pedagógica, constitui uma estratégia eficaz para fortalecer a identidade cultural, promover a aprendizagem lúdica e sensibilizar estudantes para a diversidade cultural dos povos indígenas (KISHIMOTO, 2017; BARCELOS; COSTA; SANTOS, 2025). A experiência também reforçou que reconhecer as especificidades de cada grupo indígena é essencial para evitar generalizações e valorizar a riqueza histórica e cultural de cada povo (CUNHA, 2009; BANIWA, 2006).

Considerações finais

O desenvolvimento do jogo educativo voltado à comunidade Kiriri demonstrou que a utilização de recursos digitais pode ser uma estratégia eficiente para fortalecer a identidade cultural

e promover o respeito à diversidade entre estudantes. A experiência confirmou que jogos educativos, quando bem planejados e fundamentados em pesquisa científica e bibliográfica, possibilitam vivências de aprendizagem significativas, tornando o estudante um sujeito ativo no processo educativo (BARCELOS; COSTA; SANTOS, 2025; KISHIMOTO, 2017).

A escolha da plataforma Scratch revelou-se estratégica, não apenas pela sua acessibilidade e interface intuitiva, mas também pela facilidade de realizar orientação à distância, correções e ajustes em tempo real. Essa característica permitiu que a estudante desenvolvedora e a professora orientadora conduzissem o projeto de forma ágil e eficiente, garantindo a fidelidade cultural e a qualidade pedagógica do jogo. Apesar dos resultados positivos, reconhece-se a limitação da plataforma Scratch quanto à representação de elementos específicos da cultura indígena brasileira, o que aponta para a necessidade de ampliar e adaptar recursos gráficos em projetos futuros, garantindo maior fidelidade cultural e evitando generalizações. (LESSA, 2023).

O projeto também evidenciou a importância de reconhecer as especificidades de cada povo indígena, evitando a generalização da identidade indígena e valorizando os saberes, práticas e tradições de cada comunidade. Ao integrar elementos lúdicos e interativos, o jogo educativo não apenas apresentou a cultura Kiriri de forma sensível e respeitosa, mas também contribuiu para o engajamento dos participantes e para a disseminação do conhecimento sobre a diversidade cultural brasileira (BANDEIRA, 1972; BANIWA, 2006; CUNHA, 2009).

Por fim, a iniciativa reforça o papel estratégico da escola como espaço de promoção da interculturalidade e da valorização das culturas tradicionais. Projetos como este demonstram que a tecnologia, quando aliada à pesquisa e à mediação pedagógica, pode ser um poderoso instrumento para a construção de uma sociedade mais inclusiva, consciente e respeitosa das diferenças culturais.

Referências

BANIWA, Gersem José dos Santos Luciano. *O índio brasileiro: o que você precisa saber sobre os povos indígenas no Brasil de hoje*. Brasília: MEC, 2006.

BANDEIRA, Maria de Lourdes. *Os Kiriri de Mirandela: um grupo indígena integrado*. Salvador: Museu do Índio/FUNAI, 1972.

BARCELOS, Poliana Paz; COSTA, Roberta; SANTOS, Simone Vidal. Construção e validação de um jogo educativo como estratégia de ensino do processo de enfermagem na formação de

enfermeiros. *Revista Educação*, v. 50, p. 1-20, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/87533>. Acesso em: 21 set. 2025.

CUNHA, Manuela Carneiro da (Org.). *Cultura com aspas e outros ensaios*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

LESSA, MAM. Desenvolvimento de um jogo educativo utilizando Scratch: uma experiência com discentes do ensino básico. *Revista Brasileira de Educação a Distância*, v. 22, n. 1, p. 1-10, 2023. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/ead/article/view/17321>. Acesso em: 21 set. 2025.

LUI23P. *Raízes: ajude-nos a preservar*. Scratch, 2025. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/projects/1164327767/fullscreen/>. Acesso em: 26 set. 2025.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge; CRUZ, Dulce Márcia; GONÇALVES, Berenice Santos. Uma proposta de roteiro para game educativo com base no design de narrativa digital interativa. *Revista Metamorfose*, v. 2, n. 1, p. 252-275, maio 2017.