

O LÚDICO E A DIVERSIDADE CULTURAL NO VALE DO TAQUARI: UMA EXPERIÊNCIA DO PIBID NO ENSINO MÉDIO

Lucas Gunther Klein ¹
Lucas Hilgemann Belleboni ²
Amanda Felisberto ³
Karen Daniela Pires ⁴
Sérgio Nunes Lopes ⁵

RESUMO

Este relato de experiência descreve uma intervenção pedagógica realizada com quatro turmas da 1ª série do Ensino Médio, na Escola de Educação Básica Érico Veríssimo, da cidade de Lajeado/RS. Entre os objetivos da atividade esteve analisar a formação histórica e a diversidade étnica da atual região do Vale do Taquari/RS. A atividade foi desenvolvida por três bolsistas do Programa de Iniciação à Docência (PIBID), sendo dois graduandos do curso de licenciatura em História e uma graduanda do curso de Letras, com a orientação da professora regente das turmas. A proposta utilizou-se do lúdico como estratégia de engajamento para a produção de conhecimento a respeito das etnias que, dentro de um tempo histórico, compuseram a paisagem humana na região. A metodologia dividiu-se em três etapas: inicialmente, distribuiu-se um jogo da memória, elaborado pelos propositores da atividade. Em seguida, utilizou-se uma roleta digital para a formação aleatória de grupos e distribuição de temas. Por fim, os estudantes realizaram pesquisas orientadas para a produção textual e de cartazes. A primeira etapa evidenciou a colaboração mútua entre os estudantes acerca das regras do jogo. Na fase de pesquisa percebemos uma compreensão superficial ou inexistente acerca dos povos afrodescendentes e indígenas. Tal lacuna confirma a urgência de abordagens pedagógicas que em sala de aula abordem a formação histórica da região pelos grupos que não sejam de origem europeia. Pois observamos com a experiência do jogo que os estudantes possuem muitas informações das etnias que migraram da Europa, e desconhecem os povos da América Latina e da África. Conclui-se que o jogo da memória é um recurso didático que estimula o engajamento entre os estudantes e a produção teórica. A experiência reafirma a importância de metodologias ativas que integrem o lúdico à investigação científica, construindo saberes e oportunizando o contato do estudante com temas de contexto sociocultural.

Palavras-chave: PIBID, Educação Básica, Jogo da Memória, Vale do Taquari.

¹ Graduando do Curso de História da Universidade do Vale do Taquari - Univates
lucas.klein@universo.univates.br

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

³ Graduanda do Curso de Letras, Português/ Inglês da Universidade do Vale do Taquari - Univates,
amanda.felisberto@universo.univates.br;

⁴ 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;

⁵ Coordenador de Área do PIBID/Univates, licenciado em História, Mestre em Patrimônio Cultural e Doutor em Ciência: Ambiente e Desenvolvimento (PPGAD/Univates), sergionl77@univates.br;



INTRODUÇÃO

A compreensão histórica acerca da formação social no mundo revela um processo intrínseco de consolidação cultural, onde a identidade humana não se apresenta como um dado biológico, mas como uma construção contínua de significados e tensões. Historicamente, essa formação global foi marcada pela expansão colonial, que impôs modelos eurocêntricos como padrão de civilização, marginalizando saberes ancestrais e consolidando hierarquias que ainda ecoam nas estruturas atuais.

No contexto da educação brasileira, essa trajetória histórica assume uma relevância crítica, uma vez que o Brasil se constitui sob o dilema da pluralidade étnico-racial e do conflito de narrativas. A formação social brasileira, que foi intencionalmente analisada sob a ótica da "democracia racial"⁶, esconde um processo de silenciamento que a educação contemporânea deve buscar reverter. A educação, portanto, atua como o principal mecanismo de mediação entre a história do mundo e a realidade local, sendo responsável por desconstruir o preconceito estrutural e promover um pensamento crítico de cidadania que compreenda e valorize as raízes da nossa formação.

No atual Vale do Taquari/RS, uma microrregião composta por 36 municípios no Centro-Leste do estado, a compreensão histórica manifesta-se de forma heterogênea entre a população que habita a região, revelando as complexas camadas de ocupação e memória que definem esse território. Conforme o entendimento de Ribeiro (1995), a noção do ser brasileiro é resultado da desconstrução das nossas bases originais com a intenção de formar o que chamou-se de 'povo novo'. Essa perspectiva, defendida pelo autor, propõe a prática pedagógica como um instrumento de promoção de espaços que reconheçam as diferenças culturais que compõem a sociedade.

No contexto específico da região, observa-se que esse processo de desfazimento e reconstrução identitária teve uma efetividade marcante na formação do que se compreende atualmente como Vale do Taquari. A localidade apresenta características culturais profundamente enraizadas no legado deixado por imigrantes, em sua grande maioria alemães

⁶ “Democracia Racial” é um conceito associado à obra do sociólogo Gilberto Freyre, especialmente “Casa-Grande & Senzala” (1933), onde o autor descreve, com uma inclinação romantizada, as relações entre os colonizadores portugueses e as culturas africanas e indígenas no período da colonização. O autor cria um mito de que as raças vivem em harmonia no Brasil, como se no país não existisse o racismo.



e italianos, cuja influência persiste em todas as esferas da sociedade. Essa herança se manifesta desde a musicalidade e a culinária até os estilos arquitetônicos e as divisões políticas locais. No entanto, essa consolidação de uma identidade europeizada ocorreu por meio de um apagamento silencioso da cultura dos povos originários, representados pelos Guaranis e pelos grupos pertencentes ao tronco linguístico Jê, ao mesmo tempo em que estabeleceu limites e separações sociais e geográficas em relação à população negra, segregando essas matrizes da narrativa oficial e do reconhecimento pleno no espaço público regional.

A identificação de piadas preconceituosas, difamação recorrente e xenofobia explícita por parte de alguns estudantes, foram os principais fatores para a idealização e execução da atividade pedagógica desenvolvida na Escola Estadual de Ensino Básico Érico Veríssimo.

Localizada no bairro São Cristóvão, em Lajeado, no Rio Grande do Sul, a instituição foi um cenário estratégico para uma intervenção que buscou trabalhar o entendimento sobre as narrativas históricas locais. A escola onde a prática foi concretizada abriga um corpo discente marcado por uma acentuada heterogeneidade, sendo composto por estudantes de diversas etnias e classes econômicas, que refletem a complexidade demográfica da região. Todavia, apesar dessa multiplicidade presente no cotidiano escolar, ainda se observa uma predominância dos parâmetros étnicos e sociais anteriormente mencionados, os quais reforçam a hegemonia das heranças europeias e evidenciam a necessidade de conteúdos que promovam o reconhecimento das minorias historicamente invisibilizadas no contexto do Vale do Taquari.

METODOLOGIA

A intervenção pedagógica foi estruturada em etapas sucessivas, tendo como ponto de partida uma explanação acerca das diretrizes do jogo e das seis matrizes étnicas que serviram de base para o debate proposto: indígenas, africanos, italianos, portugueses, alemães e poloneses. Optou-se pela estratégia descontraída seguida de pesquisa e produção de cartazes, com a intenção de utilizar-se do lúdico como ferramenta de engajamento, facilitando o contato inicial e a familiarização de cada estudante com a pluralidade cultural dessas seis etnias de maneira dinâmica e interativa.

O recurso didático central da atividade consistiu em um jogo da memória personalizado, composto por um total de 36 cartas, distribuídas em seis unidades para cada



cultura representada. O design de cada carta foi projetado para oferecer múltiplas camadas de identificação, apresentando um símbolo ou imagem característica e uma cor específica correspondente à etnia em questão. O diferencial pedagógico do material, no entanto, reside na inclusão de frases curtas na face de cada carta, as quais abordam aspectos culturais relevantes sobre musicalidade, espiritualidade, culinária, arte, arquitetura ou curiosidades históricas. Para dar início à dinâmica, as cartas são dispostas aleatoriamente com a face voltada para baixo, onde o êxito do participante depende da capacidade de memorizar e localizar os pares que sejam rigorosamente idênticos em todos os seus elementos. Caso a tentativa resulte em cartas diferentes, elas deverão retornar à posição original. Em contrapartida, a cada acerto, o participante detém o direito de virar uma nova dupla de cartas. O fluxo do jogo segue para o próximo integrante do grupo apenas diante de um erro, e a vitória é atribuída àquele/àquela que acumular o maior número de cartas idênticas ao final da partida.

Durante o desenvolvimento prático, os estudantes dedicaram-se ao jogo por praticamente um período de aula, o que possibilitou a realização de duas a quatro rodadas completas por grupo, garantindo a rotatividade e o aprofundamento na leitura do conteúdo textual das cartas. Ao concluir essa etapa de interação coletiva, a intervenção avançou para uma fase de produção de pesquisa individual. Nesse momento, solicitou-se que cada estudante escolhesse, entre as seis matrizes étnicas apresentadas, aquela que mais despertou sua curiosidade ou afinidade pessoal. A partir dessa escolha, os estudantes utilizaram os Chromebooks da escola para realizar uma pesquisa breve, seguida da escrita de uma lauda, sobre a cultura selecionada, integrando a intencionalidade lúdica adquirida no jogo à investigação acadêmica mediada pela tecnologia. Posteriormente entregue para avaliação dos bolsistas.

Na semana seguinte, a continuidade da intervenção pedagógica foi estabelecida por meio de uma nova dinâmica para formar grupos de maneira aleatória, utilizando-se uma roleta virtual projetada para toda a turma no ambiente de sala de aula, sendo que cada segmento da roleta correspondia a uma das etnias anteriormente estudadas.

Com o intuito de atribuir maior ludicidade ao processo educativo e elevar o nível de engajamento das/dos estudantes, a interação com a roleta virtual foi acompanhada de uma trilha sonora cômica, característica marcante do programa televisivo Roda a Roda, exibido



pelo SBT⁷. Esses recursos audiovisuais não apenas quebraram a rigidez do ambiente escolar, mas também geraram uma atmosfera de expectativa e entusiasmo coletivo durante o sorteio dos grupos.

À medida que os grupos eram formados e as vagas destinadas a cada grupo étnico eram preenchidas, os bolsistas realizavam a atualização em tempo real da roleta, removendo os segmentos das etnias esgotadas, para assegurar a organização da dinâmica até que todos os estudantes estivessem devidamente agrupados. Após a conclusão dessa etapa de organização, o foco da atividade retornou à produção de um cartaz, elaborado através de pesquisas por informações e por imagens relevantes, onde a intenção era demonstrar as características dos povos de cada grupo.

REFERENCIAL

TEÓRICO

A implementação de uma proposta lúdica, articulada por meio de um jogo em ambiente escolar, constitui-se como uma prática pedagógica revestida de profunda intencionalidade. Essa intenção reside primeiro no potencial lúdico previamente avaliado a ser confirmado ou não quando da participação dos estudantes envolvidos, embora tal característica seja subjetiva pelo próprio indivíduo. “De fato, por si, uma atividade não é lúdica nem “não-lúdica”. Pode ser, ou não, a depender do estado de ânimo de quem está participando, assim como da circunstância em que participa da atividade.” (Luckesi, 2014, p. 15). Através das reflexões do autor podemos entender que uma atividade não possui uma natureza lúdica ou “não-lúdica” de forma isolada, sua classificação depende intrinsecamente do estado de ânimo de quem dela participa, bem como das circunstâncias específicas que envolvem essa participação. Assim, o lúdico emerge da interação entre o sujeito e a proposta, dependendo da abertura subjetiva para o aproveitamento daquela experiência.

No contexto específico da atividade detalhada neste relato, o objetivo central foi estruturar um exercício que fosse capaz de manifestar a ludicidade na trajetória pedagógica de cada estudante. Além do aspecto recreativo e motivacional, buscou-se preencher a lacuna evidente referente às origens históricas e sociais que moldaram a formação da região. A meta era transformar o conteúdo teórico em algo vivenciado, permitindo que o conhecimento sobre o território deixasse de ser um achismo vago para se tornar uma compreensão pautada na

⁷ O Sistema Brasileiro de Televisão (SBT) é uma rede de televisão comercial aberta brasileira fundada no início da década de 1980 pelo empresário Senhor Abravanel de nome artístico Silvio Santos.



historicidade vista sob perspectiva das diferentes culturas mencionadas.

Outra prerrogativa da proposta foi a promoção de uma reflexão acerca da construção cultural do Brasil, com foco no entendimento de que a invasão européia construiu muros separando etnias e culturas que não se enquadravam nos parâmetros eurocêntricos.

A expansão econômica mercantilista e a descoberta do novo mundo forjaram a base material a partir da qual a cultura renascentista iria refletir sobre a unidade e a multiplicidade da existência humana. Se antes desse período ser humano relacionava-se ao pertencimento a uma comunidade política ou religiosa, o contexto da expansão comercial burguesa e da cultura renascentista abriu as portas para a construção do moderno ideário filosófico que mais tarde transformaria o europeu no homem universal (atentar ao gênero aqui é importante) e todos os povos e culturas não condizentes com os sistemas culturais europeus em variações menos evoluídas. (ALMEIDA, 2019, p. 18).

Determinar se essa experiência cumpriu seu papel lúdico e fez sentido é uma prerrogativa que cabe exclusivamente a cada participante, pois o sentir e o decidir são dimensões individuais e intransferíveis. Essa perspectiva alinha-se ao conceito de Jorge Larrosa (2002), para quem a experiência não deve ser confundida com o evento externo ou com aquilo que meramente ocorre no mundo. Para o autor, a experiência é, fundamentalmente, aquilo que nos acontece, o que nos atravessa e nos transforma internamente. Portanto, o impacto do jogo pedagógico é medido não pela execução da tarefa, mas pela marca que ela deixa na subjetividade do estudante.

Dentro da temática abordada, a discussão sobre a diversidade cultural brasileira apresenta-se como um eixo de extrema urgência e necessidade. Tal debate é essencial para estimular a reflexão acerca das motivações históricas que resultaram nas graves consequências sociais que, muitas vezes, são aceitas com naturalidade no cotidiano contemporâneo. Na realidade, essas estruturas são frutos de movimentos arquitetados para que as elites consigam consolidar uma hierarquia secular:

Tudo, nos séculos, transformou-se incessantemente. Só ela, a classe dirigente, permaneceu igual a si mesma, exercendo sua interminável hegemonia. Senhorios velhos se sucedem em senhorios novos, super-homogêneos e solidários entre si, numa férrea união superarmada e a tudo predisposta para manter o povo gemendo e produzindo. Não o que querem e precisam, mas o que lhes mandam produzir, na forma que impõem, indiferentes a seu destino. (RIBEIRO, 1995, p. 62)

A partir do trecho podemos entender que há uma rede de cooperação das elites que



opera ao longo dos séculos e se desenvolve no Brasil durante o período colonial, respingando até os dias atuais. A estrutura descrita por Ribeiro (1995) beneficia uma minúscula parcela da população em detrimento de uma exploração contínua da mão de obra e da qualidade de vida do restante da população. Culturas pisoteadas e varridas para baixo de um tapete histórico, dilema este que atualmente deve ser compreendido e problematizado através da educação. Refletir e debater a educação cultural e patrimonial de povos como os de matriz africana e povos originários é fundamental para que o dito planejamento das elites se enfraqueça. E mais do que isso, é colocar luz em riquíssimas culturas que foram apagadas dos registros e tiveram suas cerimônias, espiritualidades, religiosidades, artes, culinárias, contos, musicalidades e conhecimentos silenciadas ao longo dos séculos.

RESULTADOS

E

DISCUSSÃO

A utilização de um jogo como instrumento pedagógico central, voltado especificamente para a abordagem da origem e da formação histórica do Vale do Taquari em uma turma da 1ª série do Ensino Médio, revelou-se uma estratégia de grande profundidade reflexiva. A intencionalidade lúdica que serviu de base para cada etapa do processo buscou dinamizar o aprendizado e também promover um entendimento crítico, por parte da equipe de bolsistas do PIBID. Através dessa prática, foi possível constatar a existência de uma compreensão limitada, e em muitos casos nula, por parte dos estudantes no que diz respeito à participação efetiva e imprescindível dos povos indígenas e afro-brasileiros na construção tanto material quanto imaterial da cultura da região. Essa percepção evidenciou o quanto as narrativas tradicionais muitas vezes acabam por invisibilizar atores fundamentais da história regional.

Durante as etapas de explicação e mediação, foi possível notar uma nítida expressão de surpresa entre os estudantes ao descobrirem que a culinária, espiritualidades e linguagens presentes em seu cotidiano provém, na verdade, de culturas historicamente marginalizadas. O espanto manifestado pelos estudantes demonstrou um desconhecimento sobre a herança dessas etnias na vida comum, bem como sobre a presença de outros grupos, como os colonizadores poloneses. Embora tenham chegado em menor número em comparação a outras correntes migratórias, os poloneses também tiveram o seu papel na construção e no desenvolvimento de diversas localidades no Vale do Taquari, um fato que causou admiração ao ser revelado em sala de aula.



O interesse despertado em torno dessas diferentes etnias também manifestou-se de forma clara nas produções textuais elaboradas pelos estudantes. A parte teórica reforçou a premissa de que a abordagem de temas culturais possui uma potência transformadora quando trabalhada no ambiente escolar, servindo como uma ponte para o conhecimento. Complementando essa produção, a atividade de elaboração coletiva de cartazes configurou-se como um momento significativo de evidenciar o conhecimento construído ao longo de toda a sequência didática. O resultado visual desse trabalho foi diversificado, sendo que alguns grupos entregaram materiais mais elaborados, enriquecidos com desenhos detalhados e informações colhidas através de pesquisas autônomas, outros grupos apresentaram cartazes que não demonstraram o mesmo nível de empenho, dedicação e/ou preocupação. O que nos levou a entender que não havia um interesse em relação à etnia sorteada.

De modo geral, os resultados obtidos indicam que a abordagem pedagógica adotada foi eficaz ao favorecer o desenvolvimento do pensamento crítico e o estímulo ao diálogo com os estudantes sobre a pluralidade das etnias formadoras do Vale do Taquari.

A memorização das frases serviu como reforço dos aspectos culturais de cada etnia, lido em voz alta a cada vez que a carta era escolhida. A aleatoriedade da definição dos grupos em cada etnia serviu como instrumento neutro, oportunizando a diversificação dos saberes prévios. Todavia, os cartazes justificaram a participação de todos do grupo explorando a pluralidade das capacidades, estudos e contribuições de cada participante. Esse processo foi potencializado pela estrutura lúdica que envolveu o uso do jogo, da roleta e da música, elementos que tentaram atuar como facilitadores para que o conteúdo histórico fosse assimilado de maneira mais significativa e conectada com a realidade dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES

FINAIS

A experiência pedagógica detalhada neste estudo coloca em evidência a relevância fundamental da abordagem de temas voltados à problematização das narrativas e dos registros históricos estritamente ocidentais e eurocêntricos. Ao questionar essas visões tradicionais, torna-se possível promover uma reflexão eficiente e estimular o pensamento crítico dos estudantes, direcionando o foco para a complexa formação e construção cultural da região em que eles habitam.

Esse exercício de olhar para o próprio território sob novas perspectivas permite que o



estudante se reconheça como parte de um processo histórico dinâmico e plural, superando visões simplificadas da identidade regional.

A sequência didática, desenvolvida especificamente com estudantes da 1ª série do Ensino Médio, demonstrou de maneira prática que o debate acerca de etnias historicamente excluídas é uma necessidade no currículo escolar. Essa urgência manifesta-se não apenas na escolha dos temas, mas principalmente na qualidade do conteúdo oferecido, no rigor das referências bibliográficas selecionadas e na escolha de uma didática que represente a complexidade dessas trajetórias humanas. É através dessa profundidade que se rompem os silêncios históricos impostos a grupos que foram fundamentais para a base da sociedade brasileira.

Os resultados colhidos após a intervenção indicam que práticas pedagógicas fundamentadas no diálogo, na reflexão conjunta e na participação ativa dos estudantes são motores poderosos para o desenvolvimento do pensamento crítico e da responsabilidade social.

A implementação de atividades diversificadas, como pesquisas orientadas, produções textuais e a elaboração coletiva de cartazes, permitiu que os estudantes se envolvessem de forma direta e orgânica na construção do próprio conhecimento. Esse engajamento fortaleceu o protagonismo discente no processo educativo, transformando o estudante de um receptor passivo em um agente reflexivo sobre sua própria realidade.

A experiência reforça a importância na formação docente inicial, especialmente aquela proporcionada por iniciativas como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A nossa participação ativa na elaboração e no desenvolvimento prático da proposta pedagógica permitiu uma relação entre a teoria acadêmica e a prática cotidiana do ambiente escolar.

Dessa forma, conclui-se que experiências educativas que priorizam o diálogo, a reflexão crítica acerca do contexto social e a valorização dos direitos humanos, tornam-se pilares fundamentais para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e plural.



REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Silvio Luiz de. **Racismo estrutural** / **Silvio Luiz de Almeida**. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, jan./abr. 2002.

FREYRE, Gilberto. **Casa-Grande & Senzala**. 1ªed. São Paulo,SP : Global, 2019.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e Formação do Educador**. Revista EntreIdeias Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. 11ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

