

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS (UFMG)**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO (FaE)**  
**FORMAÇÃO INTERCULTURAL PARA EDUCADORES INDÍGENAS (FIEI)**  
**CIÊNCIAS DA VIDA E DA NATUREZA (CVN)**

**Jogo pedagógico em Akwẽ Xakriabá:**  
fortalecimento da língua materna

Formação Intercultural Para Educadores Indígenas  
Habitação Ciências da Vida e da Natureza

**GRADUANDO:**  
Robismar Ferreira Santos  
**BELO HORIZONTE**  
**2023**

---

**Robismar Ferreira Santos**

**Jogo pedagógico em Akwẽ Xakriabá:**  
fortalecimento da língua materna

Percurso acadêmico apresentado à Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Licenciado em Ciências da Vida e da Natureza, pelo curso de Formação Intercultural de Educadores Indígenas FIEI/FaE/UFMG.

**Orientadora:** Profa. Dr<sup>a</sup>. Telma Borges

**BELO HORIZONTE**

**2023**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Waptokwa Zawre (Grande Deus) por permitir que eu chegasse a este momento muito especial em minha vida;

Aos meus pais, Manoel José dos Santos e Maria Aparecida Ferreira Santos, por terem me incentivado a estudar desde criança até hoje, me colocando no caminho certo da vida. E a todos os meus irmãos que me ajudaram muito enquanto eu estava fora da aldeia nesse processo de formação.

À minha esposa Marcelia Santos Freire, por sempre me apoiar em todas as minhas decisões, pelo companheirismo e incentivo nas horas difíceis de sair de casa para ir aos módulos em Belo Horizonte.

A todos os caciques e lideranças do meu povo Xakriabá, que depositaram sua confiança em mim quando assinaram as declarações, para que eu pudesse estudar na UFMG, uma das melhores universidades do mundo, e por tudo que eles passaram para conquistar esse direito, para que pudéssemos estudar em uma Universidade Federal.

À minha orientadora, professora Dr<sup>a</sup>. Telma Borges, por toda sua dedicação neste projeto, pela paciência e muito carinho que sempre teve comigo, por tudo que me ensinou nessa trajetória de pesquisa. Agradeço ainda por todo empenho que teve em buscar e indicar colaboradores e parceiros para tornar possível este percurso. Muito obrigado por tornar o resultado desta investigação tão potente!

À bolsista do Morar Indígena, Maria Clara, que abraçou este projeto com muita dedicação e amor desde o início, e fez parte de cada processo de construção e desenvolvimento do jogo. Agradeço ainda por me ajudar na edição e correção das palavras. Sem ela talvez este trabalho não seria tão incrível e potente como se tornou.

Ao Professor Wellington Dias (Mandala), que contribuiu muito com sua arte, conhecimento e na oficina de transferência do jogo para o papel definitivo. Sua contribuição deixou o resultado do projeto muito mais lindo e representativo.

À Professora Patrícia Goulart Tondineli da UNIR, que nos indicou vários textos que ajudaram a tornar possível este trabalho.

A todos os professores e bolsistas do FIEI, em especial aos professores da Habilitação em Ciências da Vida e da Natureza (CVN), e aos bolsistas; vocês são muito especiais. Obrigado pela paciência, pela preocupação e dedicação que vocês sempre têm com todos os alunos do FIEI! Gratidão!

À Família FIEI, que me apoiou desde quando eu soube que tinha passado no vestibular. Vocês me guiaram e me ensinaram os caminhos necessários de Belo Horizonte. Agradeço ainda por todo apoio emocional nos momentos difíceis ao longo dessa jornada. A todos os colegas de classe Pataxó e Xakriabá; muitos acabaram se tornando meus grandes amigos. Muito obrigado a todos!

A todos aqueles que contribuíram de alguma forma com este trabalho. Sem vocês talvez não seria possível obter os resultados incríveis que conseguimos.

## RESUMO

Este trabalho teve como objetivo elaborar um jogo pedagógico para auxiliar no aprendizado da língua materna indígena Akwẽ Xakriabá. Para a elaboração do jogo **Trilhas da TIX ãwakã Danõito Akwẽ Krẽka**, foi realizado um levantamento bibliográfico sobre pedagogia de jogos para os povos indígenas em livros, percursos de pesquisa, artigos e internet e em materiais disponíveis sobre jogos que utilizavam a língua como materialidade. Selecionamos e organizamos as palavras da língua Akwẽ Xakriabá que fazia parte do jogo pedagógico. Elaboramos regras a serem utilizadas no jogo pedagógico tomando por base regras de outros jogos pedagógicos que têm a língua como temática. Com as informações coletadas, desenvolvemos o jogo, testamos e analisamos sua jogabilidade. Assim, este trabalho resultou no jogo como uma ferramenta pedagógica para introduzir o ensino do Akwẽ Xakriabá na educação básica.

**Palavras-chave:** Língua Akwẽ Xakriabá; Jogo Pedagógico; Resistência indígena.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Robismar Ferreira Santos (Sihikuwa Xakriabá) .....	7
Figura 2: Cartas com os desenhos e nome do objeto ou animal em Akwẽ .....	23
Figura 3: Cartas com os nomes dos desenhos em Akwẽ.....	24
Figura 4: Mapa do Território Xakriabá, contendo todas as aldeias, biomas e árvores.....	25
Figura 5: 1º esboço trilhas da TIX.....	26
Figura 6: Eu, Robismar, desenhando o 2º esboço do projeto Trilhas da TIX.....	27
Figura 7: Maria Clara desenhando o 2º esboço do projeto Trilhas da TIX.....	28
Figura 8: Projeto Trilhas da TIX, primeiro dia de trabalho com algumas casas preenchidas.....	39
Figura 9: Projeto final Trilhas da TIX com todas casas preenchidas.....	30
Figura 10: Eu e Maria Clara testando o jogo Trilhas da TIX.....	31
Figura 11: Profª Telma Borges, Prof. Wellington Dias e Maria Clara trabalhando na Oficina de transferência do jogo para o papel final.....	33
Figura 12: Prof Wellington Dias, Maria Clara e Eu colorindo o jogo.....	33
Figura 13: Prof Wellington Dias e Eu colorindo o jogo Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krẽka.....	34
Figura 14: Foto do jogo Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krẽka quando ainda faltava colocar o nome das aldeias .....	35
Figura 15: Foto do jogo Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krẽka finalizado...36	
Figura 16: Carta 1 perguntas sem as respostas.....	38
Figura 17: Carta 2 perguntas sem as respostas.....	39
Figura 18: Carta 1 perguntas com as respostas.....	41
Figura 19: Carta 2 perguntas com as respostas.....	42

## Sumário

1 APRESENTAÇÃO PESSOAL.....	8
2 INTRODUÇÃO.....	12
3 CAPÍTULO 1 POVO XAKRIABÁ E SUA LUTA PELA REVITALIZAÇÃO DA LÍNGUA MATERNA.....	15
CAPÍTULO 2 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO .....	22
4.1 Nível 1.....	23
4.2 Nível 2.....	26
4.3 Como jogar .....	38
4.4 Regras do Jogo.....	44
5 CAPÍTULO 3.....	45
INSPIRAÇÃO E PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO.....	45
5.1 Qualificação no Território .....	48
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	51
7 REFERÊNCIAS .....	53

## 1 APRESENTAÇÃO PESSOAL

**Figura 1:** Wahã Robismar Sihikuwa, rowaste mba tô Dazakru Duikwa, wahã Akwě Krêka.



**Fonte:** Robson Xakriabá, 2018.

Meu nome é Robismar Ferreira Santos, sou membro do Povo Indígena Xakriabá, tenho 28 anos. Tenho 11 irmãos, 6 mulheres e 5 homens. Moro na Dazakru Duikwa (Aldeia Sapé), comunidade localizada na Terra indígena

Xakriabá, município de São João das Missões, norte do estado de Minas Gerais. Minha trajetória escolar começou no ano de 2002, quando eu tinha 7 anos de idade e meus pais me matricularam em uma escola aqui mesmo na minha aldeia Sapé que, naquele tempo, era dirigida pela escola Bukimuju, localizada na aldeia Brejo Mata Fome. Além de nos dedicarmos aos estudos, tínhamos que ajudar nossos pais na roça plantando, limpando e olhando pássaros e animais para não entrarem na plantação.

Em 2015 me casei com Marcelia Santos Freire e temos três filhos, 2 homens: Raoni Thauã Freire Santos, que está com seis anos; Miguel Thayran Freire Santos, que está com dois anos e uma menina: Thaynara Anahí, que tem cinco anos.

Nascido em 02 de julho de 1995, na aldeia Santa Cruz, sou um jovem guerreiro que aprendeu desde criança a somar forças junto a seu povo. Acompanho as lideranças do meu povo, desde que me entendo por gente, através de reuniões, palestras, rodas de conversa, noites culturais, assembleia, e movimentos religiosos. Tenho muito orgulho de pertencer ao povo indígena Xakriabá, um povo guerreiro e que nunca desiste de lutar por seus direitos.

Os Anciãos do meu povo sempre lutaram com suas forças, cara e coragem utilizando como arma de guerra a borduna (arma de luta dos povos indígenas feita de madeira), o arco e flecha, além de contarem com a proteção dos nossos encantados, principalmente Waptokwa Zawre (grande Deus). Hoje em dia não podemos mais utilizar apenas da força bruta e da coragem porque está muito difícil lutar apenas com esses recursos, como meus antepassados lutaram. Atualmente a arma que mais nos fere e retira nossos direitos é a caneta. Então temos que buscar muito conhecimento e aprender a usar essa arma em nosso favor porque, assim como ela retira nossos direitos, também pode nos ajudar a lutar e a preservar o pouco de direito que ainda nos resta. Portanto, esse é o motivo maior pelo qual busco conhecimento, já que com ele posso ajudar meu povo. Temos que sair da aldeia para ocupar cada vez mais nossos lugares, por direito, dentro das faculdades e adquirir mais conhecimento, voltar para aldeia e contribuir com nosso povo. Nossas lideranças confiaram em cada um de seus jovens guerreiros quando assinaram a declaração para que esses jovens pudessem prestar vestibular, com a certeza de que darão um retorno para sua comunidade e principalmente para seu povo.

Sempre fui um jovem que respeita muito os mais velhos, gosto muito de participar de uma roda de conversa, é muito bom falar, mas melhor ainda é ouvir a história que um ancião tem para contar. Sempre fui assim, desde criança. Acompanho sempre as lideranças e admiro muito por tudo que fizeram por mim e pelo povo Xakriabá. Através desses exemplos, sempre busquei formas de contribuir com meu povo, seja na luta pelos nossos direitos ou em qualquer movimento dentro de minha aldeia ou em qualquer aldeia do território Xakriabá.

Quando soube que tinha passado no vestibular para Formação Intercultural para Educadores indígenas (FIEI), na área de Ciências da vida e da natureza, foi um dos dias mais felizes de minha vida. Toda minha família e amigos me davam os parabéns, mas eu ainda, sem acreditar que era verdade, fui conferir outra vez e realmente tinha sido aprovado. Agradei muito, primeiramente a Deus (Waptokwa Zawre) como O chamamos na língua Akwẽ<sup>1</sup> Xakriabá, e as lideranças que assinaram as declarações para que eu pudesse fazer a prova do vestibular. A partir dali eu estava realizando o sonho de estudar em uma Universidade Federal para adquirir meios de ajudar meu povo e também levar um pouco da cultura e do conhecimento do meu povo por onde eu passasse.

Meu Deus, e agora? O que eu faço? Fiquei perdido, de início, mas logo corri atrás dos meus parentes e amigos que já estavam estudando no FIEI. Pedi explicações, ajuda, e eles me explicaram como era tudo e como funcionava o curso. Estava ansioso para conhecer a UFMG, principalmente a FaE; a cidade de Belo Horizonte, da qual eu sempre ouvia falar pelos meus amigos que estudavam lá. Finalmente chegou setembro e lá fomos nós, uma delegação de 52 Xakriabá, sendo 17 da minha turma, considerados novatos pelos veteranos que já estudavam no FIEI. Depois de horas de viagem, finalmente chegamos em Belo Horizonte no hotel L'Espaço. Os alunos Xakriabá veteranos já tinham organizado tudo e alugado quartos para todos nós. Fiquei no 105 com meu colega de turma Ailton. No dia seguinte, fomos para a FaE/UFMG. Nesse dia tivemos uma assembleia de início do módulo; conhecemos nossos professores, bolsistas, coordenadores do curso e da minha turma. Logo me adaptei àquele ambiente até então estranho para mim. Eu só pensava: “tenho que dar um

---

<sup>1</sup> Existe uma ligeira variação na grafia do vocábulo Akwẽ, que também pode ser assim escrito “Akwen”. Doravante utilizaremos a primeira grafia.

retorno para meu povo, para as lideranças que acreditaram em mim”, mas ainda não sabia como, até o momento em que os professores começaram a falar em um tal de TCC. Fiquei pensando: “o que será isso, meu Deus?” Os dias foram passando e chegou o tempo de voltar para a aldeia. No Intermódulo, os professores explicaram o que era o Trabalho de conclusão de curso (TCC) e pediram para que fôssemos pensando em um tema com o qual nos identificávamos mais. Logo me veio a ideia de fazer meu trabalho sobre a língua Akwẽ Xakriabá, da qual eu sabia apenas algumas palavras e umas músicas. Eu gostava muito e tinha vontade de aprender mais e quem sabe um dia ver muitas pessoas do meu povo falando nossa língua de origem. Muitas pessoas do meu povo não conhecem quase nada da língua Akwẽ Xakriabá porque nossos antepassados foram obrigados, pelos colonizadores, a abandonar o uso de nossa língua materna.

Meu objetivo neste trabalho é contar um pouco da história de luta do meu povo, e deixar minha contribuição para a revitalização da língua Materna Xakriabá.

## 2 INTRODUÇÃO

Onde quer que um indígena Xakriabá vá, ele leva consigo sua identidade, assim como um indígena de qualquer povo do Brasil ou do mundo. Mas a identidade do indígena não é seu RG, que está no bolso, na capanga, no balaio. Então qual é a identidade do indígena se não é seu RG?

O líder e ancião da minha aldeia, senhor Rosalvo Fiúza da Silva, sempre fala que a identidade do indígena é sua cultura, os costumes religiosos, crenças e tradições de seu povo, como o toré, o batuque, as cantigas de roda, sua língua materna e várias outras tradições que foram passadas de geração em geração, por seus antepassados, até chegar em sua linhagem atual.

Ao longo do processo histórico de luta, vários povos foram forçados a perder um pouco dessa identidade, alguns mais que outros porque tiveram contato direto com os chamados colonizadores a partir de 1500.

O povo Xakriabá foi um desses povos indígenas forçados a parar de praticar vários de seus costumes que, com o tempo, foram retomando novamente, mas quase todos foram perdidos, como é o caso da língua materna Xakriabá: o Akwẽ Xakriabá. Mas o povo Xakriabá, guerreiro como é, está em processo de revitalização de sua língua materna. Temos muitas músicas na nossa língua, as quais foram deixadas por nossos antepassados e algumas poucas palavras que, com o tempo, conseguimos resgatar nesse processo de revitalização.

Poucas pessoas do povo Xakriabá têm domínio total sobre as músicas e sobre o vocabulário Xakriabá. Vejo muitas delas com vontade de aprender a falar e a cantar na nossa língua materna, que é de grande importância para o povo Xakriabá, pois é utilizada muito em nossos rituais religiosos e, sobretudo, representa uma parte de nossa identidade indígena.

Desde que eu era criança, sempre ouvia as pessoas mais velhas cantando em nossa língua materna. Aquilo me encantava e me despertou o interesse por estudar e aprender mais sobre o Akwẽ Xakriabá. Não demorou muito, com bastante dedicação, aprendi a cantar várias músicas em Akwẽ Xakriabá e também a falar poucas palavras, mas não foi nada fácil, pois temos muito pouco material sobre o Akwẽ Xakriabá e parte desse material não pode

ser revelado para qualquer pessoa, porque é de uso exclusivo de nossos pajés e outras pessoas autorizadas, como diz Mota (2020).

O povo Xakriabá têm o costume de levar consigo as crianças quando vão trabalhar na roça. Enquanto seus pais trabalham, elas estão por ali olhando, imitando o que eles estão fazendo: brincam de limpar a roça, de quebrar o milho, de catar feijão e assim vão se divertindo até dar a hora de voltarem para casa. Ao brincarem, também aprendem. Foi assim que aprendi muito, junto com meus irmãos, observando nossos pais e brincando de ser gente grande.

Não aprendemos apenas a trabalhar brincando; é possível aprender de tudo, desde tarefas simples do dia a dia até coisas mais complexas. Em um jogo tradicional do povo xakriabá chamado Máia, por exemplo, é possível aprender matemática. O jogo da Máia é composto por duas peças: um pino feito de madeira que tem quatro lados, onde são escritos os números e uma roda de madeira que é arremessada pelo jogador contra o pino. No final, quem conseguir mais pontos ganha.

A ideia de aprender brincando por si só já desperta o interesse de muitas pessoas. Com a escola diferenciada é possível dar aulas para nossas crianças utilizando desse meio tradicional e diferenciado.

Acredito que esse momento que estamos vivendo é o ideal para buscar pelo menos aquilo que nos foi tomado ou que fomos obrigados a esconder. Estamos agora em outro cenário, em que é possível mostrar a todos que, apesar de toda perseguição, massacre e sangue derramado, não perdemos nossos costumes e, principalmente, não perdemos nossa língua materna. Apesar de todos esses anos utilizando o português diferenciado como língua materna, não esquecemos o Akwẽ Xakriabá.

Este trabalho justifica-se por procurar facilitar o aprendizado da língua Akwẽ Xakriabá, a qual deixou de ser praticada e foi quase perdida por causa do processo de colonização. O jogo está relacionado ao cotidiano cultural das crianças, jovens e adultos indígenas. Com este trabalho pretendo despertar interesse dos jovens pela língua Akwẽ Xakriabá, utilizando o lúdico metodologia que permita mudanças, trazendo para as comunidades e para a escola indígena um horizonte de esperanças para a revitalização da língua materna Xakriabá.

No capítulo 1 **Povo Xakriabá e sua luta pela revitalização da Língua materna**, realizei um levantamento bibliográfico sobre pedagogia de jogos para

os povos indígenas; pesquisei os materiais disponíveis sobre jogos que utilizam a língua como materialidade. Selecionei e organizei as palavras da língua Akwẽ Xakriabá que farão parte do jogo pedagógico.

No capítulo 2 **Processo de desenvolvimento do jogo**, descrevo como foi desenvolvido o jogo intitulado **Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krẽka**. Elaborei as regras a serem utilizadas no jogo pedagógico tomando por base regras de outros jogos pedagógicos que têm a língua como materialidade, mostro como foi montado o jogo, e como jogar.

No capítulo 3 **Inspiração e processo de desenvolvimento do jogo**, descrevo porque escolhi desenvolver um jogo pedagógico, de onde veio minha inspiração, quais foram os métodos utilizados e desafios que enfrentei nesse processo. Comento ainda como foi apresentar meu trabalho no território, quais foram as reações das comunidades que estavam presentes e os resultados obtidos a partir dessa qualificação.

Nas considerações finais, evidencio que este trabalho contribuirá muito como ferramenta pedagógica no resgate da língua materna Xakriabá, tendo em vista o anseio dos professores Xakriabá por materiais sobre o Akwẽ Xakriabá que atraiam a atenção e promovam a interação entre alunos, dentro e fora das salas de aula. Acredito que este jogo tem muito a oferecer e atrairá novos olhares do meu povo Xakriabá para o mundo lúdico. Que este trabalho inspire outras pessoas a desenvolverem seus próprios jogos pedagógicos, valendo-se de metodologias que expressem a identidade cultural do povo Xakriabá.

### **3 CAPÍTULO 1 POVO XAKRIABÁ E SUA LUTA PELA REVITALIZAÇÃO DA LÍNGUA MATERNA**

O povo Xakriabá pertence ao tronco linguístico Macro jê, divisão Akwẽ, e tem como parentes mais próximos e pertencentes ao mesmo tronco linguístico os povos Xavante e Xerente. Os Xakriabá hoje têm uma população de aproximadamente 10 mil indígenas, com uma área de 53.213 mil hectares de terra, dividida em 36 aldeias, segundo a organização interna do povo Xakriabá. A primeira parte do território Xakriabá foi demarcada em 1979, mas só foi homologada em 1987, devido a uma grande chacina que aconteceu na aldeia Sapé. (ARAÚJO, 2020).

Os anciãos e o cacique Xakriabá Domingos Nunes de Oliveira contam que, na madrugada do dia 12 de fevereiro de 1987, fazendeiros e grileiros de terra invadiram a residência do Cacique Rosalino, na aldeia Sapé, às 2 horas da madrugada empunhando armas de fogo e vários outros tipos de armamentos. Nesse ataque, acabaram assassinando três indígenas: Rosalino Gomes de Oliveira (Cacique), Manuel Fiúza da Silva e José Pereira Santana. Esse acontecimento teve grande repercussão dentro e fora do território e culminou na conquista de parte do território de origem, aproximadamente 46.000 hectares. Mais tarde, em 2003, a segunda parte foi homologada (Terra Xakriabá Rancharia). Atualmente o povo Xakriabá já conseguiu a ampliação da parte do território que, na demarcação passada, ficou de fora e que por direito lhe pertence. A língua materna Xakriabá é um patrimônio simbólico a ser recuperado porque também se constitui em ferramenta de luta, uma das formas de reintrodução da língua é através de atividades lúdicas.

Para aprender uma Língua, muitos utilizam o lúdico como forma de ensinar, tendo em vista que é muito mais fácil aprender brincando; como exemplo, cito os trabalhos abaixo já concluídos e defendidos por indígenas e não indígenas.

De acordo com Huizinga (2004) “(a)s pessoas aprendem de diversas formas; uma delas é por meio de brincadeiras, um fenômeno que ultrapassa limites puramente biológicos.” (*apud* FRANZOIA *et al.*, 2019, p. 1373). Na concepção de Pires *et al.* (2018), “os jogos têm um papel importante na

aprendizagem, proporcionando engajamento e interação através da relação jogador-ação.” (*apud* FRANZOIA *et al.*, 2019, p.1373).

**O jogo educativo de matemática na língua Patxôhã:** uma metodologia alternativa, foi escrito e defendido por Ronald Goivado dos Santos, em 2018, como trabalho de conclusão do Curso de Formação Intercultural para Educadores Indígenas, e mostra como é possível ensinar e aprender o Patxôhã e a Matemática utilizando o lúdico como material didático. Conforme Santos, “[o] objetivo principal [foi] analisar o seu uso em sala de aula como metodologia alternativa para a educação escolar indígena e sua contribuição para o ensino-aprendizagem na língua Patxôhã e na matemática.” (SANTOS, 2018, p. 6).

Santos diz que o ensino de matemática na língua Patxôhã tem se limitado à apresentação dos números naturais e dos algoritmos das operações aritméticas. O material existente é constituído apenas da apostila de Patxôhã, e devido à grande dificuldade dos alunos com a Matemática, percebeu que há necessidade de introdução de uma metodologia alternativa para o ensino de matemática em Patxôhã (SANTOS, 2018, p. 10). Esse jogo foi produzido utilizando o Dominó como inspiração, que é um jogo mundialmente conhecido. Santos afirma: “Nesta pesquisa conto a experiência de um jogo de dominó denominado de Apiak, que significa quantos ou quantas, com números na língua Patxôhã e com imagens de figuras do cotidiano indígena que simbolizam números”. Ele conta que essa ideia de desenvolver esse jogo partiu de sua experiência pregressa com um jogo educativo em Patxôhã em 2014. O pesquisador apresenta outros jogos por ele elaborados, como a trilha, com as regras e condições para ser vencedor.

O jogo que foi desenvolvido no trabalho mencionado chama-se Apiak. As peças criadas correspondiam à numeração de 0 a 6 em Patxôhã e imagens do cotidiano. Depois, o pesquisador apresentou as regras do jogo. Santos levou o jogo para testar com os estudantes em sala de aula, na escola Indígena Pataxó de Aldeia Velha. Quando o pesquisador analisou a prática em sala de aula, considerou como ponto positivo ensinar a língua Patxôhã e Matemática simultaneamente através do jogo Apiak. Após aplicar o jogo em sala de aula, ele entrevistou os alunos, professor e direção da escola sobre as experiências com o jogo. O autor conclui afirmando a importância de se trabalhar com jogos como

metodologias alternativas, pois melhora o rendimento do aprendizado dos estudantes.

Além dos jogos manuais, também são utilizados os meios digitais como ferramentas de ensino o Aplicativo de tradução Guaruak: linguagem, memória e tecnologia aproximando povos, que é um aplicativo de línguas indígenas em desenvolvimento no Instituto Federal de Mato Grosso do Sul, *campus* Dourados. Segundo Karina Kristiane Vicelli, Carmem Silvia Moretzsohn Rocha e Evandro Luís Souza Falleiros,

[o] termo Guaruak surgiu da aglutinação de guarani e áruak, uma vez que o projeto está construindo um aplicativo móvel com o propósito de preservar e disseminar as línguas indígenas mais faladas na região. As famílias linguísticas tupi-guarani e áruak foram escolhidas porque se referem às etnias guarani, terena e kaiowá, residentes das Reservas Indígenas Jaguapiru, Bororó e Missão Caiuá em Dourados – MS. Para tanto, três docentes pesquisadores, que dominam áreas do conhecimento distintas – linguística, antropologia e informática, uniram-se para propor a ideia como projeto de iniciação científica. Sabe-se que, infelizmente, o nascimento do país que conhecemos hoje como Brasil sacrificou uma diversidade de indivíduos e grupos de várias origens culturais. A sobrevivência de etnias indígenas em terras brasileiras representa um grande esforço de resistência cultural. (VICELLI; ROCHA; FALLEIROS, 2019, p. 1).

Compete a nós, indígenas, a responsabilidade de encontrar meios pedagógicos de resistir, sob o risco de que nosso patrimônio linguístico desapareça, conforme menciona Rodrigues (2007): ( “o pior é que todas as cerca de 180 línguas indígenas no Brasil estão sujeitas a pressões muito fortes e pode-se considerar que todas estão ameaçadas de extinguir-se no decorrer deste século.” (*apud* VICELLI; ROCHA; FALLEIROS, 2019, p. 11). A antropologia e os estudos linguísticos indígenas buscam a inversão desse movimento, de modo que as chamadas populações tradicionais sejam capazes de expressar seus anseios e lutar por sua identidade étnica (VICELLI; ROCHA; FALLEIROS, 2019, p. 11).

Nessa luta, é primordial que as línguas sejam almeçadas com protagonismo de cada povo originário, já que para Cunha (1992) “ter uma identidade é ter uma memória própria. Por isso a recuperação da própria história é um direito fundamental das sociedades”. (*apud* VICELLI; ROCHA; FALLEIROS 2019, p. 11). Sem acesso às nossas línguas de origem não é possível elaborar

uma memória. Daí a importância de se criar condições pedagógicas para que essas línguas sejam aprendidas na escola.

Em língua Xakriabá já existem alguns trabalhos de TCC que visam valorizar e resgatar nossa língua materna, como o de Manoel Antônio de Oliveira Silva, que foi escrito e defendido em 2018, intitulado **A única herança que um índio deixa para outro índio é a luta: a história da língua Akwen do Povo Xakriabá**.

Silva menciona a história da língua do povo Xakriabá e o andamento do processo de sua revitalização e aborda um dos principais motivos de por que essa língua foi quase extinta: com a proibição pelos colonizadores das pessoas que eram fluentes em Akwẽ Xakriabá falarem em sua língua materna, porque eles não compreendiam e desconfiavam que os indígenas estavam tramando contra eles. Conforme Silva,

[a]inda nesse período tínhamos nossos costumes preservados, mas com essas invasões fomos obrigados a deixar de praticar nossas tradições, nossos rituais, a nossa pintura e a nossa língua ancestral, porque, no dizer deles, se os índios falassem na língua seria mais difícil de ser “domados”. Tinham medo também de os índios armar (sic.) alguma estratégia de luta contra eles, por isso que quando um índio falasse na língua eles mandavam matar, ou era torturado, ou até mesmo cortava sua língua. Foi por isso que nosso povo foi deixando de falar nossa língua. (SILVA, 2018, p. 18).

Silva menciona que a língua Akwen faz parte da família Jê, que integra o tronco linguístico Macro-Jê, conforme mostra a classificação das línguas indígenas feita por Aryon Rodrigues (2013). Nessa classificação, Rodrigues mostra que os povos Xakriabá, Xavante e Xerente possuem o Akwen como língua nativa, sendo que essa língua sofreu transformações em seu uso por cada um desses povos:

A língua Xakriabá nunca morreu, ela apenas adormeceu. Mas esse adormecimento não foi por que nós quisemos e sim pela imposição dos não índios, que perseguiam nosso povo a todo momento para não praticar nossa cultura, nossos rituais, nossas pinturas, nossas danças e nos proibiram de falar na nossa língua materna. Com tantos conflitos, com tantos massacres e perseguição com nosso povo eles foram obrigados a deixar de falar a nossa língua. (SILVA, 2018, p. 25).

Silva diz que traz em seu trabalho um pouco dos costumes e tradições do povo Xakriabá como o toré, além de mostrar como a escola é uma importante ferramenta de luta e como ele está ajudando diretamente na revitalização da língua materna Xakriabá, inserindo o Akwẽ Xakriabá em sua matriz curricular para que possa ser ensinado dentro das salas de aula. O pesquisador conta que para fazer esse trabalho realizou várias entrevistas e rodas de conversas com anciões das aldeias Riacho do Brejo, Olhos D'Águão e também com três professores de cultura da Imbaúba e riacho do Brejo. Os dados foram coletados através de áudios e vídeos que foram transcritos.

Como resultado desse trabalho, o autor traz um vocabulário com várias palavras em Akwẽ Xakriabá com a tradução para o português. Essas palavras são faladas no dia a dia, e ensinadas na escola para as crianças, e também estão presentes nas músicas cantadas pelo povo.

Liliane Rodrigues Mota também escreveu em 2020 um trabalho intitulado **Estudo sobre o léxico Akwẽ Xakriabá**: uma proposta de escrita e uma chamada para a revitalização da língua. Eu me identifiquei muito com essa autora e com esse trabalho. Mota menciona como foi difícil escrever sobre o Akwẽ Xakriabá, mas mesmo com tantas dificuldades, seus orientadores, a determinação e a vontade dela de aprender sobre sua língua materna motivaram-na a continuar a pesquisa.

Mota argumenta como foi um grande desafio falar do processo histórico porque passou o povo Xakriabá e também da conseqüente perda da língua materna, mas que esse desafio não pode ser comparado com os desafios que nossos antepassados enfrentaram, o sofrimento pelo qual passaram ao serem, por exemplo, proibidos de falar sua língua:

Hoje, se temos oportunidade de usar a língua, ainda que de forma limitada, foi graças à luta incansável dos nossos antepassados, que não desistiram de afirmar sua identidade. Por isso, conhecer a nossa origem e procurar saber como nossos antepassados falavam é buscar entender como era nossa língua e tentar recuperá-la, restabelecendo o seu uso por nossos parentes é um dever nosso a ser cumprido (MOTA, 2020, p. 9).

De acordo com Mota, o que a levou a pesquisar sobre o Akwẽ Xakriabá foi o desejo de compreender a língua materna Xakriabá, além daquelas palavras que às vezes ouvia alguém falando ou sendo entoadas nos rituais. Isso fez com

que ela despertasse o interesse em conhecer melhor o passado, entender o motivo de nossa língua pertencer a uma família e a um tronco linguístico, e assim buscar formas de resgatar essa língua adormecida e ver seu povo falando novamente a língua ancestral, como nossos antepassados.

Mota diz como foi difícil encontrar material sobre o Akwẽ Xakriabá porque, com o passar dos anos, se foram muitas vidas de falantes da língua Xakriabá, poucas pessoas tiveram oportunidades de registrar falas de antepassados ainda vivos. Ela diz que só teve acesso, ainda que limitado, a dois vocabulários, um dos quais ela utilizou foi o de José Alves, que foi realizado com registros de falas de seus parentes mais velhos, que falavam na língua Akwẽ Xakriabá. O segundo vocabulário foi de Jair Somõri Xakriabá, que fez uma pesquisa maior realizada com o povo Xerente. Segundo Mota, os dois vocabulários apresentam palavras semelhantes, outras completamente diferentes. Além desses dois vocabulários, ela apresentou uma lista registrada pelo viajante alemão Eschwege, que foi comentada mais tarde por outros dois viajantes europeus, o francês Saint Hilaire e outro alemão, Karl Friedrich Philip von Martius. Martius (1867) foi a versão empregada em seu trabalho por ser mais atual em relação às outras.

Mota procurou encontrar regularidades fonéticas e gramaticais que dariam uma ideia de como era o Akwẽ Xakriabá em relação às outras línguas Akwẽ. A partir dessas regularidades, ela obteve uma espécie de filtro Xakriabá e propôs então uma comparação entre as variedades do Akwẽ Xakriabá e o Akwẽ Xerente:

O motivo de incluir o Xerente foi pela proximidade que tinha com o Akwẽ Xakriabá, que é hoje a nossa única referência lexical e gramatical Akwẽ, já que boa parte do conhecimento que tínhamos sobre o Akwẽ Xakriabá se foi com os últimos falantes, com exceção das referidas listas de José Alves e Jair Somõri. Por isso, qualquer iniciativa de ampliação do léxico Akwẽ-Xakriabá deverá vir do Akwẽ-Xerente, assim como o conhecimento gramatical ainda a ser descoberto. Esse movimento então do Xerente para o Xakriabá precisa ser feito considerando o filtro Xakriabá, ou seja, considerando as regularidades do Akwẽ Xakriabá que o diferenciavam em relação às outras variedades do Akwẽ, Akroá, Xerente e Xavante. Esse é um dos objetivos do meu trabalho, além de apresentar o estado atual da língua. Buscamos mostrar o que deve ser considerado sobre o Akwẽ-Xakriabá antes de incorporar palavras do Xerente no necessário trabalho de revitalização da língua (MOTA, 2020, p. 11).

A partir da pesquisa realizada, Mota organizou as palavras em tabelas, de acordo com seu campo semântico: animais, partes do corpo, parentesco, elementos da natureza, cores, atributos, expressões corriqueiras, frutas e cereais.

A pesquisadora menciona também como foi feito o processo de nomeação das escolas e aldeias em Akwẽ Xakriabá, e apresenta mais duas tabelas, uma com os nomes das aldeias em Xakriabá e outra com os nomes das escolas, e alguns nomes e expressões que têm sido mais frequentes nas conversas diárias do povo Xakriabá.

Neste capítulo procurei contar um pouco sobre as origens do povo Xakriabá, e sua luta constante pela revitalização de sua língua materna, e também fiz algumas sínteses de alguns trabalhos que falam de línguas indígenas e jogos que utilizam a língua como instrumento. No próximo capítulo vou descrever como foi o processo de construção do jogo, apresentar algumas fotos, descrever como se joga e quais são as regras do jogo, quais foram os desafios, e quais foram as pessoas que contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho.

## CAPÍTULO 2 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Desenvolvi um jogo pedagógico de tabuleiro, que auxiliará as pessoas a aprenderem a língua Akwẽ Xakriabá, como trabalho de conclusão de curso. Foi escolhido um jogo de tabuleiro porque fiz um levantamento bibliográfico sobre as produções de jogos nas línguas indígenas e observei que existem jogos de matemática como o Apiak, que foi desenvolvido por Santos [2018], mas não encontrei nenhum jogo de linguagem no formato de tabuleiro nos trabalhos que analisei.

Denominei o jogo de **Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krêka** que, em Akwẽ, significa **Trilhas da Terra Indígena Xakriabá: resgate da língua Akwẽ Xakriabá**. Para desenvolver o jogo escolhi 36 palavras em português que são mais frequentes no dia a dia das pessoas no território Xakriabá; depois procurei suas traduções para o Akwẽ. Essas palavras são nomes de animais e frutas que existem no Território Xakriabá. Mesmo essas palavras já fazendo parte do cotidiano das pessoas em português, muitas delas nunca tinham tido nenhum contato com esse vocabulário em Akwẽ Xakriabá; portanto, as desconhecem totalmente.

Ao desenvolver o jogo, percebi que algumas pessoas que já têm algum conhecimento da língua Akwẽ Xakriabá poderiam ter um pouco de vantagem sobre aquelas que ainda não tiveram esse primeiro contato com a língua materna. Então, como forma de tentar igualar o conhecimento dos jogadores e auxiliar pessoas que tiveram pouco ou nenhum contato com a língua Akwẽ Xakriabá, desenvolvi 36 pares de cartas com as palavras que foram selecionadas; cada par é composto pelo nome e uma figura de animal ou fruta que corresponde àquela palavra.

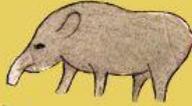
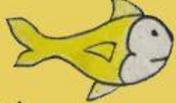
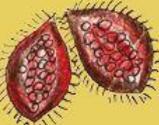
O jogo foi desenvolvido em 2 níveis. O nível 1 é composto por essa tabela de cartas que vai ser utilizada como um jogo da memória. O nível 2 é composto por um tabuleiro de 83 casas, onde foram distribuídos todas as 36 palavras e os nomes das 36 aldeias do território Xakriabá.

## 4.1 Nível 1

No primeiro nível do jogo, todas essas cartas vão ficar viradas para baixo, de modo que os jogadores não consigam ver as imagens e/ou nomes das figuras. Os participantes devem jogar o dado e quem tirar o número maior começa a rodada. O jogador deve virar uma carta por vez se a imagem ou nome for igual à primeira carta (se for o par), o jogador pode continuar procurando mais cartas iguais, se não for igual (se não for o par) deve desvirar as cartas e passar a vez para o segundo jogador que tirou o segundo número maior no dado, e assim por diante.

Os desenhos das cartas do nível 1 são os mesmos que aparecem no tabuleiro do jogo. Desenhamos todos na trilha do jogo, depois tiramos fotos de cada um para editar. Esses desenhos foram feitos no dia da oficina, quando estavam presentes a professora Telma Borges (orientadora do trabalho), o professor Wellington Dias, a bolsista Maria Clara e eu. Nesse primeiro nível aparecem desenhos de todos que estavam presentes, do qual tratarei no próximo capítulo. Todo o trabalho de edição das imagens foi feito pela bolsista Maria Clara. Ela também conseguiu o material para fazer a impressão das cartas com uma amiga que trabalha em uma gráfica de jogos.

Figura 2: Cartas com os desenhos e os nomes dos objetos ou animais em Akwẽ.

 ĀMSI	 KTO	 SOĪTE	 KONE KANE	 WDÊ
 HÊSPOKRĀ	 BUKIMUJU/PO	 HÊSPOKRĀ HU	 WAPSĀ	 MKOITORĀ
 SUMZARI	 KAKŌ WDÊ	 WDÊ KRĀ	 KUZAPO	 KRO
 WDÊ KRĀ KUZE	 ROMKRĀI KUZERĒ	 OĀ/WA	 WDÊ KĀI PO	 ZĀ
 WDÊ KRUKRĀ	 NŌZĀ	 KBARĒ	 WĒKI	 KRAWA
 SIKA	 STAKRO	 KAITĒ	 TEORA	 TPĒ
 WRĀKU	 HUKU	 BĀ	 WAKRDI	 TAKRĒTI
 KBAWAZKRI KRĀ	 ETIKE	 KUDAIŌ	 KUDAIŌ—KRIŌ	

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

**Figura 3:** Cartas com os nomes dos desenhos em Akwê.

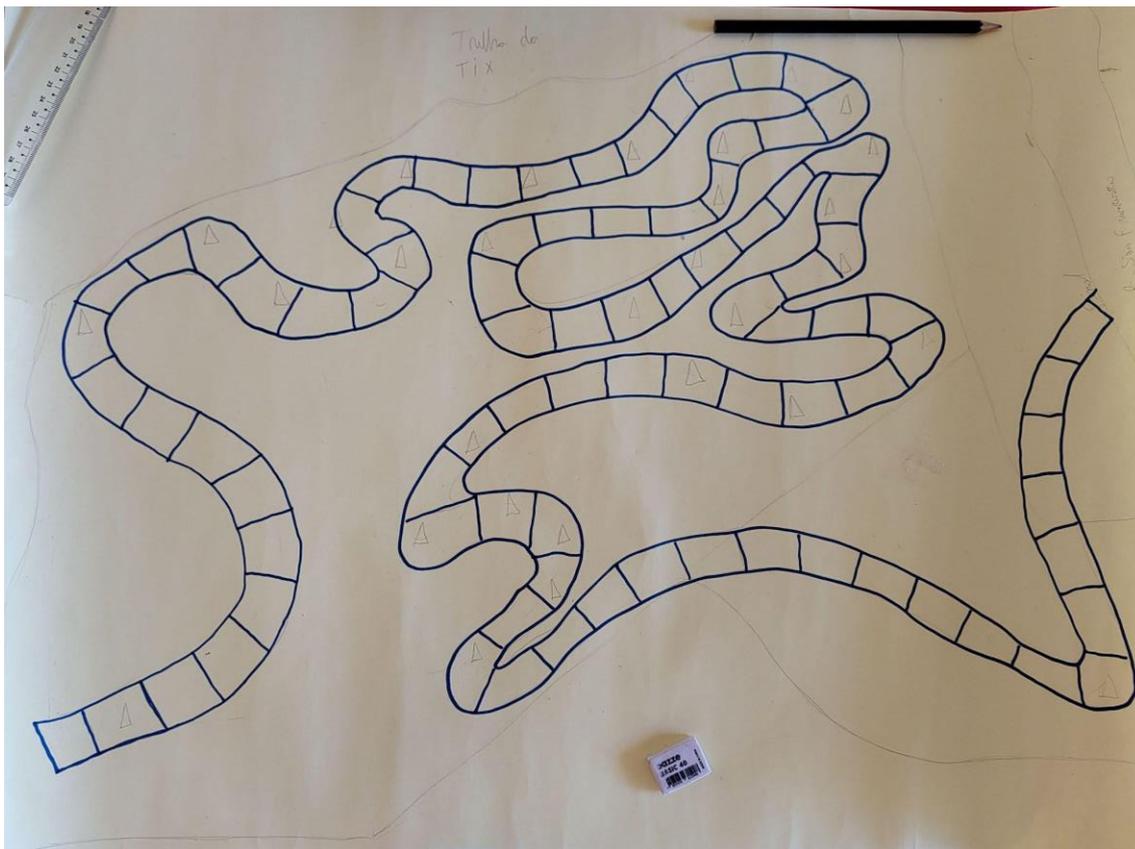
ÃMSI	KTO	SÕITE	KONE KANE	WDÊ
HÊSPOKRÃ	BUKIMUJU/ PO	HÊSPOKRÃ HU	WAPSÃ	MKOITORÃ
SUMZARI	KAKÕ WDÊ	WDÊ KRÃ	KUZAPO	KRO
WDÊ KRÃ KUZE	ROMKRÃI KUZERÊ	OÁ/WA	WDÊ KÃI PO	ZÂ
WDÊ KRU KRÃ	NÕZÂ	KBARÊ	WÊKI	KRAWA
SIKA	STAKRO	KAITÊ	TEORA	TPÊ
WRÃKU	HUKU	BÂ	WAKRDI	TAKRÊTI
KBAWAZKRI KRÃ	ETIKE	KUDAIÔ	KUDAIÔ— KRIÔ	

**Fonte:** Dados da pesquisa, 2023.

Nesse primeiro nível, vence quem conseguir mais pares de cartas iguais. O jogador que vencer o nível 1 pode começar jogando o dado no nível 2. Os demais devem, segundo a ordem de classificação no nível 1. Inicia jogando o dado o primeiro que conseguir mais pares de cartas, depois o 2º e depois 3º colocado e assim por diante, se houver mais de 3 jogadores na partida.



**Figura 5:** 1º esboço Trilhas da TIX.



**Fonte:** Dados da pesquisa, 2023.

Apresentei esse primeiro esboço à minha orientadora e ela gostou da ideia. Fiz esse primeiro desenho sozinho, em casa. Depois, chegou a data do módulo em Belo Horizonte. Viajei para a capital, porém não levei essa cartolina que eu tinha desenhado primeiro. Quando cheguei na faculdade, tive que desenhar outro projeto, mas dessa vez tive ajuda da bolsista Maria Clara do Morar indígena. Ela me arrumou uma outra cartolina. No dia 09 de Maio de 2023 me reuni com a bolsista Maria Clara na Faculdade de educação (FaE) da UFMG, no jardim Mandala, para começar a desenvolver o jogo. Começamos a desenhar o mapa da TIX e adicionamos algumas palavras e desenhos que iam fazer parte do jogo.

Escolhi 3 animais para serem os personagens principais que foram a **Huku** (Onça), **Wrâku** (Tatu) e a **Soïte** (Arara Azul), e pedi a Maria Clara que escolhesse um quarto personagem e ela escolheu o **Kro** (Macaco). Para escolher esses animais como personagens principais, levamos em consideração suas habilidades na natureza, que viraram habilidades especiais dentro do jogo.

A Huku, que significa onça em Akwẽ, tem a habilidade de se camuflar e correr muito rápido dentro da mata para abater suas presas. O Wrãku significa Tatu. Ele tem a habilidade de andar por debaixo da terra cavando buracos para fazer suas tocas ou se alimentar. A Soĩte significa arara azul e tem a habilidade de voar pelo céu por onde e para onde quiser. O Kro significa macaco. Ele tem a habilidade de andar pulando de árvore em árvore na natureza. Foi pensado que cada animal-personagem terá uma habilidade especial dentro do jogo, a qual será utilizada em situações específicas para se obter vantagens sobre os outros durante o percurso do jogo.

Jogamos uma partida de teste com as poucas casas que conseguimos fazer para testarmos a jogabilidade do jogo. Percebemos que estava ficando muito legal, embora não tenha dado tempo de terminar naquela ocasião o tabuleiro. Marcamos outro dia para terminar de fazer o projeto do jogo e adicionar os últimos elementos.

**Figura 6:** Eu, Robismar, desenhando o 2º esboço do projeto Trilhas da TIX.

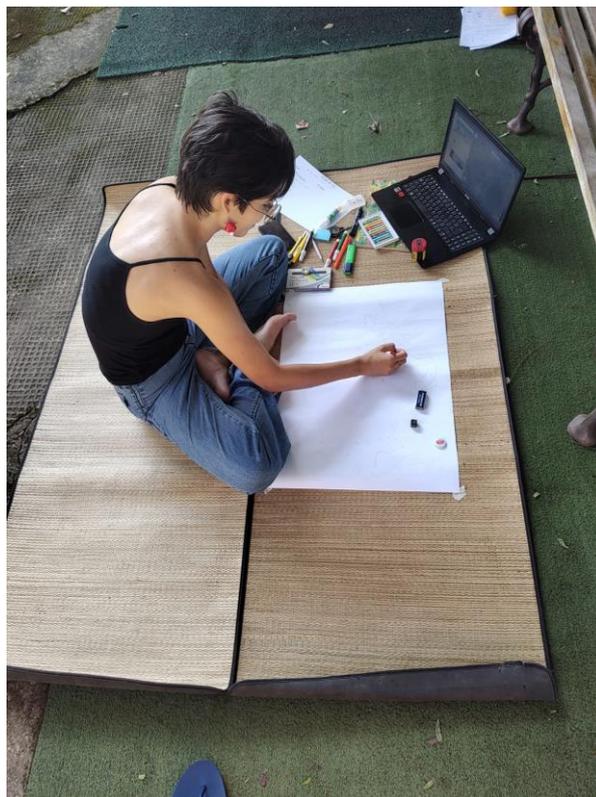


**Fonte:** Dados da pesquisa, 2023.

Nesta imagem estou desenhando a trilha no chão do Jardim Mandala sobre uma das esteiras que tem lá para as pessoas descansarem. Escolhemos esse local porque é calmo e tranquilo para estudar. Desenhamos no chão porque há apenas duas mesas nesse espaço e todas as duas já estavam ocupadas

quando chegamos. O jardim Mandala é um lugar muito especial para nós indígenas dentro da UFMG porque é para onde vamos quando queremos nos reconectar com a natureza, e recarregar as energias depois de um dia cansativo de aula. Por isso escolhemos esse local para desenhar o primeiro esboço do jogo.

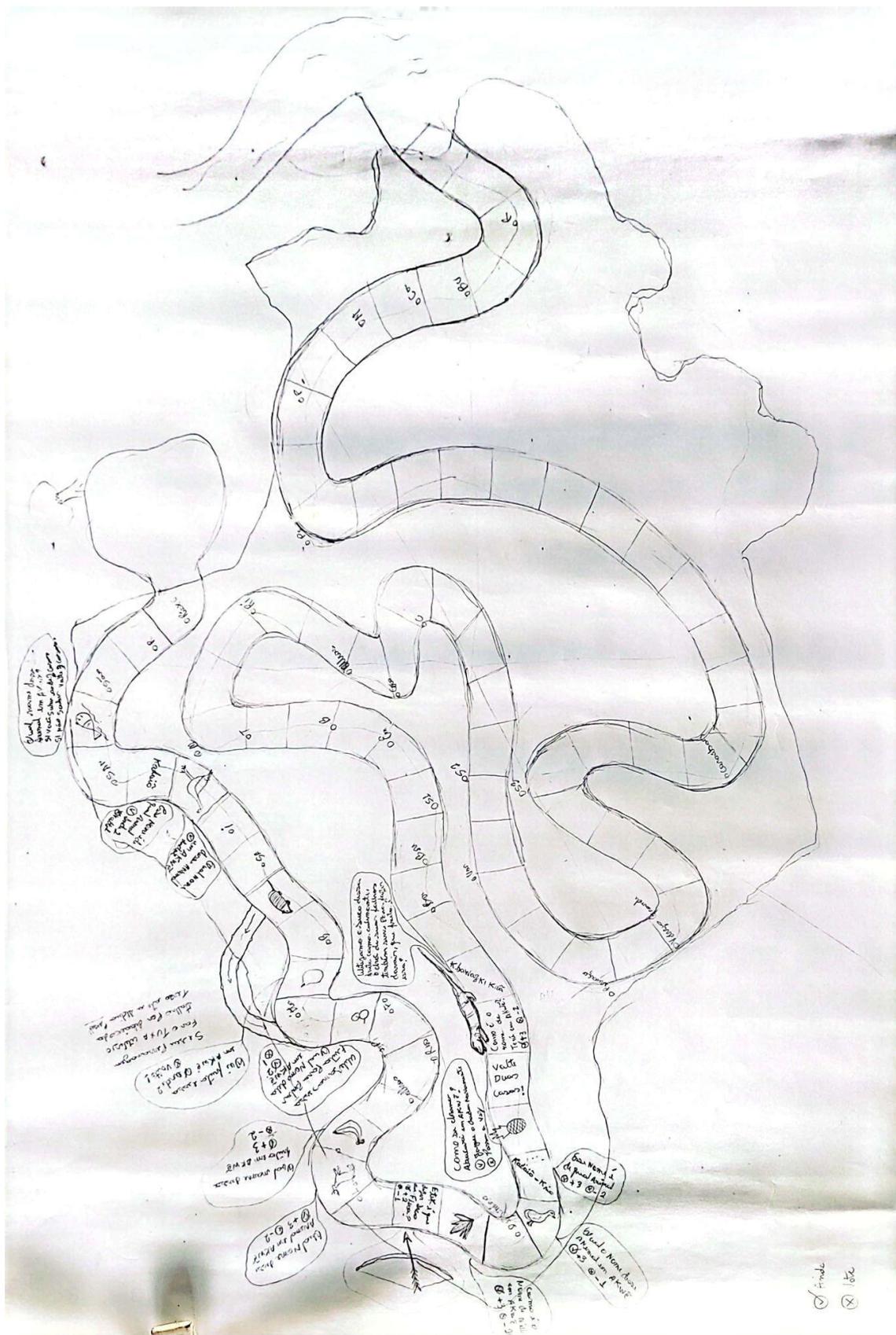
**Figura 7:** Maria Clara desenhando o 2º esboço do projeto Trilhas da TIX.



**Fonte:** Dados da pesquisa, 2023.

Maria Clara aparece nesta imagem desenhando o percurso do jogo, passando por todos os pontos que eu tinha marcado representando a localização das 36 aldeias do território.

Figura 8: Projeto Trilhas da TIX - primeiro dia de trabalho com algumas casas preenchidas.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.



**Figura 10:** Eu e Maria Clara testando o jogo Trilhas da TIX.



**Fonte:** Nemerson Psêkwa, 2023. obs: Nesse dia, Nemerson Psêkwa também jogou uma partida de teste comigo e Maria Clara, mas ele não aparece na foto.

Depois de concluir esse esboço, já com o projeto do jogo todo pronto, finalmente chegou a hora de transferir todas as informações para um papel de qualidade e ilustrar. A professora Telma me ajudou a encontrar um papel de para fazer o projeto final do jogo. Compramos duas folhas de papel morfal e uma folha

de papel vegetal para colocar por cima do projeto e passar para o papel definitivo.

Percebemos que esse processo final de passar o jogo para o papel definitivo e ilustrar ia ser muito trabalhoso e precisaríamos de alguém da área da arte da ilustração, já que nem um de nós era profissional em ilustração. Foi então que a professora Telma Borges sugeriu que eu convidasse o professor Wellington Dias, mais conhecido como professor Mandala pelos alunos do FIEI, para ajudar a gente a finalizar esse projeto. Fiz o convite e o professor Wellington prontamente aceitou participar do projeto.

Marcamos um dia de oficina para passar o jogo para o papel final. Todos compareceram e levaram seus materiais de desenho. A professora Telma Borges levou seus pincéis, lápis e canetas próprios para desenhar, assim como Maria Clara, que também levou todo o seu material de desenhar. Iniciamos o processo de transferência do jogo para o papel definitivo. Todos colocaram a mão na massa. O professor Wellington, a professora Telma, a bolsista Maria Clara e eu primeiro colocamos o papel vegetal sobre a cartolina, onde estava o projeto do jogo, transferimos tudo para o papel vegetal e depois passamos para o papel definitivo.

Depois que já tínhamos desenhado todas as casas da trilha, começamos a desenhar os animais, frutas e outros elementos que iam fazer parte do jogo. Conseguimos fazer isso tudo na parte da manhã na sala de reuniões do DMTE onde há uma mesa bem grande e mais confortável para realizar a parte coletiva do trabalho.

**Figura 11:** Prof<sup>a</sup> Telma Borges, Prof.<sup>a</sup> Wellington Dias e Maria Clara trabalhando na Oficina de transferência do jogo para o papel final.



**Fonte:** Dados da pesquisa, 2023.

Já na parte da tarde, demos continuidade ao processo de ilustração do mapa. O professor Wellington deu seu toque especial desenhando toda vegetação característica do território Xakriabá. Ficou tudo muito lindo! Maria Clara e eu terminamos de pintar os desenhos e as casas do jogo. No final do dia tínhamos finalizado quase todo o jogo; ficou faltando apenas colocar o nome das 36 aldeias em Akwẽ Xakriabá.

**Figura 12:** Prof. Wellington Dias, Maria Clara e Eu colorindo o jogo



**Fonte:** Dados da pesquisa, 2023.

**Figura 13:** Prof. Wellington Dias, e Eu colorindo o jogo Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwê Krêka.



**Fonte:** Dados da pesquisa, 2023.

Nesta foto estamos eu e o professor finalizando a elaboração do tabuleiro do jogo. Enquanto eu coloria, o professor Wellington aquarelava a paisagem característica do território das aldeias.

**Figura 14:** Foto do jogo Trilhas da TIX ĩwakã Danõito Akwẽ Krẽka quando ainda faltava colocar o nome das aldeias



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Para finalizar coloquei o nome das 36 aldeias no jogo, mas não consegui colocar todos os nomes em Akwẽ Xakriabá porque algumas aldeias ainda não têm seus nomes traduzidos para o Akwẽ. Aquelas que ainda não têm tradução aparecem no jogo com o nome Dazakru, que significa aldeia em Akwẽ, e seus nomes em português.



### 4.3 Como jogar

O jogo **Trilhas da TIX ãwakâ Danõito Akwẽ Krẽka** pode ser jogado por até 4 pessoas ao mesmo tempo. Cada jogador deve escolher uma personagem dentre as 4 disponíveis. O jogo inicia-se na clareira com os vocábulos **Azê kba**, que quer dizer *vamos* no feminino e **Arê kba**, que também significa *vamos* no masculino, ambos em Akwẽ, e termina na casa 83, à beira de um rio que representa o Rio São Francisco, com a palavra **◀stõ** que significa *Fim* em Akwẽ. Começa jogando quem venceu o nível 1.

O jogo possui em seu trajeto várias casas numeradas, onde constam figuras ou palavras. Cada número representa uma pergunta ou frase que o jogador deve responder para avançar no jogo. Para o jogo não ficar com muitas informações espalhadas pelo tabuleiro, optamos por colocar essas perguntas em algumas cartas que vão acompanhar a atividade. Essas cartas são de grande importância para o jogo, uma vez que sem elas não é possível entender a proposta. Escolhi as letras **V** e **X** para representarem as respostas dos jogadores, em que **V** representa **certo** (você acertou a resposta) e **X** representa **errado** (você errou a resposta). O jogador avança, retrocede ou fica uma rodada sem jogar, conforme as respostas a cada pergunta ou a posição em que estiver no tabuleiro. Abaixo são descritas quantas posições avança ou retrocede no jogo.

## Perguntas sem as respostas

Figura 16: Carta 1 perguntas sem as respostas.

**Casa 4. Qual o nome desse animal em Akwẽ?** ✓+1 ✗-3

Casa 7. Qual o nome desse animal? ✓+2 ✗-2

**Casa 10. Se seu personagem for o Wrãku, utilize o atalho pela terra até a Dazakru Ktẽkrãirê.**

Casa 12. Que fruta é essa em Akwẽ? (manga) ✓+2 ✗-1

**Casa 14. Utilizamos essa fruta para pintar. Qual o nome dela em Akwẽ?** ✓+2 ✗-1

Casa 18. Qual o nome dessa fruta em Akwẽ? ✓+3 ✗-2

**Casa 19. Qual o nome desse animal em Akwẽ?** ✓+3 ✗-2

Casa 20. Etike quer dizer arco ou flecha em Akwẽ? ✓+2 ✗-1

**Casa 21. Como é o nome de milho em Akwẽ?** ✓+3 ✗-2

Casa 22. Qual o nome desse animal em Akwẽ? ✓+3 ✗-1

**Casa 23. Esse nome é de qual animal?** ✓+3 ✗-2

Casa 24. Como se chama abacaxi em Akwẽ?

✓ jogue o dado novamente ✗ passe a vez

**Casa 26. Utilizamos o suco dessa fruta como calmante. O chá de suas folhas também serve para fazer dormir. Que fruta é essa em Akwẽ?** ✓+2 ✗-2

Casa 27. Como é o nome de teiú em Akwẽ? ✓+3 ✗-2

**Casa 28. Ela vive na água e na terra. Como é o nome dela em Akwẽ?** ✓+2 ✗-2

Casa 34. Você chegou na toca da Huku. Se seu personagem for a Huku, utilize o atalho pela mata até a Dazakru Kakmõ-pazawre.

**Casa 36. Hoje à noite está linda. Fique uma rodada sem jogar para apreciar a oá/wa.**

Casa 40. Qual o nome de anta em Akwẽ? ✓+3 ✗-1

**Casa 42. Pulando de árvore em árvore seus adversários nunca vão te pegar. Se seu personagem for o kro, utilize o**

Figura 17: Carta 2 perguntas sem as respostas.

**atalho pelas árvores até o Mkaitorã.**

Casa 44. O sol está muito quente, não dá para continuar. Fique uma rodada sem jogar para descansar.

**Casa 45. O Teora já cantou, é hora de acordar!**

Casa 46. Como é o nome dessa fruta em Akwẽ? ✓+2 ✗-3

**Casa 47. Como é o nome de pequi em Akwẽ?** ✓+3 ✗-4

Casa 49. Qual o nome de cavalo em Akwẽ? ✓+1 ✗-1

**Casa 50. É hora de voar! Se seu personagem for a Soĩte, utilize o atalho para avançar.**

Casa 51. Qual o nome de abóbora em Akwẽ? ✓+3 ✗ 0

**Casa 53. Qual o nome de galinha em Akwẽ?** ✓+1 ✗-1

Casa 55. Como é o nome de arco em Akwẽ? ✓+3 ✗-3

**Casa 56. Qual o nome de limão em Akwẽ?** ✓+5 ✗-4

Casa 57. Qual o nome de cachorro em Akwẽ? ✓+4 ✗-3

**Casa 59. Como se chama melancia em Akwẽ?** ✓+2 ✗1

Casa 60. Takretí é o nome de qual fruta? ✓+3 ✗-2

**Casa 65. Hespokrã hu que dizer o que em Akwẽ?** ✓+3 ✗-2

Casa 66. Qual nome dessa fruta em Akwẽ? ✓+0 ✗-2

**Casa 67. Qual o nome de urucum em Akwẽ?** ✓+2 ✗-3

Casa 68. Como é o nome de laranja em Akwẽ? ✓+2 ✗-2

**Casa 69. Você chegou a um pé de pequi. Se seu personagem for a Soĩte, é hora de se alimentar. Fique uma rodada sem jogar.**

Casa 71. Esse nome é de qual animal? ✓+3 ✗-2

**Casa 72. Como é o nome de árvore em Akwẽ?** ✓+3 ✗-3

Casa 74. Qual o nome de Maracá em Akwẽ? ✓+1 ✗-1

**Casa 76. Qual o nome da sua aldeia em Akwẽ?** ✓+2 ✗-3

Casa 80. Como se diz xakriabá em Akwẽ? ✓+1 ✗-2

**Casa 82. Como se diz cidade ou aldeia em Akwẽ?** ✓0 ✗-3

Pensando em auxiliar o professor ou qualquer pessoa que faça o papel de supervisor dos jogadores, também vou colocar essas perguntas com todas as respostas, para que alguém que esteja supervisionando o jogo possa consultar, fazendo o papel de juiz do jogo, quando alguém tiver dúvida sobre a resposta apresentada pelos jogadores. Os jogadores não terão acesso a essas respostas durante o jogo para não terem vantagem sobre os demais.

## Perguntas com as respostas

Figura 18: Carta 1 perguntas com as respostas.

**Casa 4. Qual o nome desse animal em Akwẽ? (Tpê)**

Casa 7. Qual o nome desse animal? (Wakrdi)

**Casa 10. Se seu personagem for o Wrãku, utilize o atalho pela terra até a Dazakru Ktẽkrãirê.**

Casa 12. Que fruta é essa em Akwẽ? (Wdê kã po)

**Casa 14. Utilizamos essa fruta para pintar. Qual o nome dela em Akwẽ? (Wdê krã)**

Casa 18. Qual o nome dessa fruta em Akwẽ? (Hêspokrã)

**Casa 19. Qual o nome desse animal em Akwẽ? (Bukimuju ou Po)**

Casa 20. Etike quer dizer arco ou flecha em Akwẽ? (Flecha)

**Casa 21. Como é o nome de milho em Akwẽ? (Nõzã)**

Casa 22. Qual o nome desse animal em Akwẽ? (Wêki)

**Casa 23. Esse nome é de qual animal? (Tamanduá-bandeira)**

Casa 24. Como se chama abacaxi em Akwẽ? (Ãmsi)

**Casa 26. Utilizamos o suco dessa fruta como calmante. O chá de suas folhas também serve para fazer dormir. Que fruta é essa em Akwẽ? (Kbawazkri krã)**

Casa 27. Como é o nome de teiú em Akwẽ? (Kaitê)

**Casa 28. Ela vive na água e na terra. Como é o nome dela em Akwẽ? (Krawa)**

Casa 34. Você chegou na toca da Huku. Se seu personagem for a Huku, utilize o atalho pela mata até a Dazakru Kakmõ-pazawre.

**Casa 36. Hoje à noite está linda. Fique uma rodada sem jogar para apreciar a oá/wa.**

Casa 40. Qual o nome de anta em Akwẽ? (Kto)

**Casa 42. Pulando de árvore em árvore seus adversários nunca vão te pegar. Se seu personagem for o kro, utilize o atalho pelas árvores até o Mkaitorã.**

**Figura 19:** Carta 2 perguntas com as respostas.

Casa 44. O sol está muito quente, não dá para continuar. Fique uma rodada sem jogar para descansar.

**Casa 45. O Teora já cantou, é hora de acordar!**

Casa 46. Como é o nome dessa fruta em Akwẽ? (Mkaitorã)

**Casa 47. Como é o nome de pequi em Akwẽ? (Kbarê)**

Casa 49. Qual o nome de cavalo em Akwẽ? (Sumzari)

**Casa 50. É hora de voar! Se seu personagem for a Soite, utilize o atalho para avançar.**

Casa 51. Qual o nome de abóbora em Akwẽ? (Kuzapo)

**Casa 53. Qual o nome de galinha em Akwẽ? (Sika)**

Casa 55. Como é o nome de arco em Akwẽ? (Kone Kane)

**Casa 56. Qual o nome de limão em Akwẽ? (Romkrãi kuzerê)**

Casa 57. Qual o nome de cachorro em Akwẽ? (Wapsã)

**Casa 59. Como se chama melancia em Akwẽ? (Wdê kru krã)**

Casa 60. Takretí é o nome de qual fruta? (Xixa)

**Casa 65. Hespokrã hu que dizer o que em Akwẽ? (Bananeira)**

Casa 66. Qual nome dessa fruta em Akwẽ? (Kakõ wdê)

**Casa 67. Qual o nome de urucum em Akwẽ? (Bâ)**

Casa 68. Como é o nome de laranja em Akwẽ? (Wdê krã kuze)

**Casa 69. Você chegou a um pé de pequi. Se seu personagem for a Soite, é hora de se alimentar. Fique uma rodada sem jogar.**

Casa 71. Esse nome é de qual animal? (Porco do Mato)

**Casa 72. Como é o nome de árvore em Akwẽ? (Wdê)**

Casa 74. Qual o nome de Maracá em Akwẽ? (Zâ)

**Casa 76. Qual o nome da sua aldeia em Akwẽ? (O jogador deve falar o nome da aldeia onde mora)**

Casa 80. Como se diz xakriabá em Akwẽ? (Huminixã ou Krêka)

**Casa 82. Como se diz cidade ou aldeia em Akwẽ? (Dazakru)**

**Fonte:** Dados da pesquisa, 2023.

#### 4.4 Regras do Jogo

1. Inicia jogando o dado o primeiro que conseguiu mais pares de cartas no nível 1, depois o 2º e depois 3º colocado e assim por diante, se houver mais de 3 jogadores na partida.
2. Cada jogador deve jogar o dado e avançar o número de casas equivalente ao número que caiu no dado. O jogo é composto por várias figuras de animais e plantas que estão numerados por todo o seu percurso. Esses mesmos números aparecem em algumas cartas que contêm a pergunta que o jogador deve responder. Se o jogador souber a resposta, ele deve avançar o número de casas que se pede na pergunta. Se não souber a resposta, deve voltar o número de casas que se pede na pergunta correspondente àquela casa.
3. O jogador só poderá avançar uma vez a partir da resposta que deu à pergunta referente à casa que fez com que ele avançasse e jamais poderá seguir respondendo outra pergunta se ele chegou naquela casa através de um bônus ou de um atalho. O mesmo valerá para aquelas casas que pedem para que o jogador volte. Se ele chegar a uma casa que pede que volte através do bônus de uma resposta não será necessário voltar, a não ser que o jogador tenha jogado o dado e caiu naquela casa. Nesse caso, é necessário que o jogador volte o número de casas que se pede.
4. O jogo possui 4 atalhos, que só podem ser utilizados por um animal específico, ou seja, cada personagem tem um atalho que apenas ele pode utilizar.

No capítulo 3 contarei um pouco mais sobre o que me fez escolher esse tipo de jogo para desenvolver o meu trabalho, como foi feita a escolha dos personagens principais e quais seus significados para o povo Xakriabá. Como foi fazer uma qualificação dentro do território Xakriabá e quais foram os resultados obtidos ao apresentar esse jogo para as comunidades. Também descrevo como foi feita a correção das palavras em Akwẽ Xakriabá e porque essa correção foi necessária.

## 5 CAPÍTULO 3

### INSPIRAÇÃO E PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO

O meu tema de TCC sempre foi desenvolver um jogo que auxiliasse as pessoas no aprendizado da língua Akwẽ Xakriabá ou que colaborasse de alguma forma nesse processo de aprendizado. Ao levar meu tema para minha orientadora, tivemos muitas ideias de como poderíamos desenvolver esse jogo sobre o qual estava pensando. De início, minha ideia era desenvolver um jogo digital, um aplicativo que as pessoas pudessem baixar no celular e jogar. Minha orientadora gostou da ideia, porém ela não era da área nem eu, que não sabia como desenvolver um aplicativo naquele momento. Então, a professora entrou em contato com um amigo dela que entendia do assunto e ele explicou para nós que para desenvolver um aplicativo tinha que ter toda uma equipe de desenvolvedores e que não era barato. Ele nos passou um valor, por alto, que seria necessário para desenvolver o aplicativo que estávamos querendo fazer. Além disso tudo, ele disse que o processo de desenvolvimento de um aplicativo era muito demorado, levaria muitos meses, até anos, como era o caso do aplicativo que desejávamos desenvolver.

Depois de uma conversa com minha orientadora, chegamos ao consenso de continuar com a ideia do jogo, só que, como não ia ser possível fazer um jogo digital, optamos por desenvolver um jogo físico, que não ia ser possível colocar no celular, mas que poderia ser uma versão impressa com a qual poderiam ser feitas várias cópias para distribuir nas escolas do território Xakriabá. Não conseguimos desenvolver o aplicativo, mas continuamos com a ideia inicial, que era de fazer um jogo onde a pessoa andaria pelas estradas ou trilhas do território, passando de aldeia em aldeia conhecendo a fauna e a flora característica de cada uma e de todo o território Xakriabá. Ao desenvolver o jogo **Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krẽka**, foram pensados vários fatores: ideológicos, históricos e acadêmicos.

O tabuleiro do jogo está montado sobre o mapa do Território Xakriabá; todas as aldeias estão organizadas e localizadas em seu devido lugar de origem, onde se encontram no mapa. Isso foi pensado para que, na medida que o jogador vai caminhando pelo território ali representado, vai se deparando com as aldeias como elas estão dispostas no espaço geográfico.

O desenho da trilha do jogo foi feito a partir das 36 aldeias já demarcadas, iniciando-se na aldeia Riachão (Dazakru kâwakmōzawre). Escolhi começar por essa aldeia porque ela é a principal entrada do território Xakriabá, por onde passam muitas pessoas todos os dias. O jogador começará por essa entrada principal, representada no tabuleiro por essa aldeia, e passará por todas as aldeias do território até chegar à beira do rio São Francisco. Mas por que o jogo termina à beira do Rio São Francisco? O Tabuleiro do jogo representa o território Xakriabá, que alcança as margens do rio São Francisco, o qual pertence ao povo Xakriabá por direito. Essas provocações foram pensadas para que o jogador vá caminhando pelo território e descobrindo sua própria língua, que foi silenciada pelo colonizador durante muito tempo. O jogo é, portanto, o passo seguinte para reconquistar, ainda que simbolicamente, o território que está em processo de luta e que chega até as margens do Rio São Francisco.

O que importa do ponto de vista lúdico do jogo é ganhar, mas o mais importante do ponto de vista ideológico é que esses jogadores tomem consciência do desafio que eles têm pela frente, que é de ser os sujeitos que estarão envolvidos com as comunidades nesse processo de continuar lutando pela reconquista da terra e principalmente do rio, que é fonte de vida. Muitos costumes e tradições do povo Xakriabá, como o ritual para furar a orelha, dependiam da água, pois os guerreiros ficavam alguns dias dentro d'água batendo água para, depois, furarem a orelha. Esse costume já está quase extinto porque é uma tradição que precisa dessa água para ser praticado, porém não temos acesso ao rio para realizar esse ritual herdado de nossos antepassados. Então é muito importante lutar por esse rio porque, além de ser fonte de vida, também é importante para a preservação de nossos costumes e tradições, os quais são repassados de geração a geração ao povo Xakriabá.

Minha inspiração para desenvolver o jogo **Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krẽka** veio depois de ler vários trabalhos sobre a língua Akwẽ Xakriabá e também de outros povos indígenas. O jogo que foi minha principal referência foi o **Pi-Pi-Sat: um jogo para exercício e aprendizagem da língua Satere-Mawe** desenvolvido por Fabrizio Honda Franzoia, Fernanda Pires, Douglas Silva de Melo e Ivani Ferreira de Faria. Uma coisa que eu gostei muito nesse jogo é que eles tiraram a ideia do jogo de uma brincadeira bem conhecida nas comunidades Satere, que se chama Pi-Pi-Sat, em que a criança, depois de confeccionar seu

próprio arco e flecha, precisa atingir diversos alvos. Dessa forma, elas praticam técnicas de subsistência e exercitam seus conhecimentos lógico-matemáticos e, ao mesmo tempo, valorizam as práticas culturais de seu povo. Utilizando essa brincadeira como base, eles desenvolveram um jogo educacional mobile arco e flecha, intitulado “Pi-Pi-Sat”. O objetivo do jogo é proporcionar um espaço digital interativo para que os indígenas Satere possam exercitar a língua materna, como pronúncia, leitura e escrita, enquanto se divertem jogando.

Nesse jogo, o participante controla um arco e flecha a partir de comandos no *touch screen* de seu *smartphone*, onde deve cumprir os objetivos para passar de fase e desbloquear novos reinos, um deles é marcar a alternativa que contenha a escrita correta do nome do objeto. A interface do jogo é um mapa que representa a delimitação real do território ocupado por algumas comunidades Satere-Mawé, na fronteira dos estados Amazonas e Pará.

Quando minha orientadora me mandou esse jogo, junto de vários outros materiais de estudo, ele chamou minha atenção porque era exatamente o que eu estava procurando e pretendendo desenvolver, mas não sabia como. Esse trabalho abriu minha imaginação e, através dele, tive várias ideias de como desenvolver o jogo que eu queria sobre a língua materna do meu povo. Então, eu tive a ideia de desenvolver um jogo utilizando as trilhas do território como referência. Daí, pensei: por que não utilizar o mapa do território Xakriabá com sua delimitação real, como no jogo Pi-Pi-Sat? Porém, eu queria mais do que isso. Veio-me, para tanto, a ideia de, além de utilizar o mapa com os limites do território, colocar todas as aldeias em seus devidos lugares dentro do mapa, respeitando sua localização geográfica. O jogador, portanto poderia percorrer uma trilha que passasse por todas elas, uma por uma, até o final do território Xakriabá, mas ainda faltava uma coisa que eu queria colocar que era a parte do território que o meu povo luta para reconquistar. Por essa razão coloquei o rio São Francisco representando essa parte do território que ainda pretendemos retomar até o presente momento que estou escrevendo este trabalho.

No jogo **Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krẽka**, escolhi vários objetos animais e frutas que são encontrados dentro do território Xakriabá. As personagens principais foram escolhidas aleatoriamente, com exceção da **Huku**, que significa onça em Akwẽ Xakriabá. Esse animal é muito especial para o povo Xakriabá porque representa nossa protetora, sobre a qual não estou autorizado

a falar neste trabalho. As demais personagens foram escolhidas levando em consideração suas habilidades e mobilidade dentro da natureza. No jogo consideramo-las habilidades especiais, mas poderiam ser representadas por qualquer outro animal com habilidades semelhantes.

Ao desenvolver meu jogo em forma de um tabuleiro, estou me apropriando de um jogo com regras e valores ocidentais, mas ao me valer deste recurso, estou introduzindo questões próprias da cultura Xakriabá. O jogo tem apenas uma forma semelhante ao modo ocidental de se jogar, mas o conteúdo é Xakriabá. Portanto, estou em um exercício de descolonização do recurso ocidental na medida que dele me aproprio para construir um recurso adequado à cultura Xakriabá.

## **5.1 Qualificação no Território**

No dia 12 de Julho de 2023 aconteceu o seminário de pré-defesas da turma CVN na aldeia Sumaré 2, Terra Indígena Xakriabá, organizado pelos professores da UFMG como uma atividade do intermódulo FIEI Povo Xakriabá, que aconteceu de 10 a 13 de julho de 2023. Além de ser uma atividade de preparação para a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso em Belo Horizonte, essa qualificação foi muito importante para todos os alunos Xakriabá, pois foi a oportunidade de todos apresentarem seus trabalhos para as pessoas das comunidades ali presentes, e dar um retorno para as lideranças que depositaram sua confiança em cada aluno Xakriabá, quando assinaram as declarações para que pudéssemos prestar vestibular, esperando ter um retorno para a comunidade quando estes alunos se formassem.

Apresentar meu trabalho de conclusão de Curso no Território Xakriabá foi muito importante para mim. As pessoas presentes estavam muito ansiosas para ver o meu TCC. Várias perguntavam a que horas eu ia apresentar, qual era a minha vez na ordem de apresentação etc. Confesso que isso me deixava muito ansioso e preocupado se a comunidade iria realmente gostar do meu trabalho ou não. Eu fui a sétima pessoa a apresentar o trabalho para a comunidade, graças a Waptokwa Zawre (Deus Grande). Muitas pessoas comentaram e elogiaram meu trabalho, o que me deixou muito aliviado e feliz. Essa apresentação foi muito

importante para mim porque além de dar um retorno para a comunidade, algumas pessoas deram sugestões para melhorar o jogo.

No momento em que eu estava apresentando meu TCC para a comunidade, estava presente uma pessoa que conhece algumas palavras soltas sobre o Akwẽ Xakriabá. Ele conseguiu identificar alguns equívocos nas palavras escritas por mim em Akwẽ e se ofereceu para me ajudar na correção dessas palavras, mas prefere não se identificar. Fiquei muito feliz por isso, porque ela é uma das pessoas que ainda conhece muitas palavras da nossa língua materna, mas não fala para qualquer pessoa. E se ele se ofereceu para me ajudar é porque tinha gostado muito do meu trabalho. Estou muito agradecido pela confiança que ele depositou em mim e lhe agradei. Marcamos uma reunião para, posteriormente, fazer a correção das palavras em Akwẽ Xakriabá.

Em um final de semana no sábado, me encontrei com a pessoa que tinha se oferecido para ajudar a fazer a correção nas palavras em Akwẽ Xakriabá. Ele me explicou bastante coisa sobre a nossa língua materna, como é escrita e principalmente como se falava as palavras em Akwẽ Xakriabá. Começamos a revisar meu trabalho, ele identificou que alguns nomes dos animais estavam escritos da forma errada, e me explicou que isso acontece muitas vezes porque escrevemos as palavras em Akwẽ, como ouvimos as pessoas falando ou como falamos, mas isso muitas vezes tá errado porque várias palavras são escritas diferentes do que se ler. No Akwẽ Xakriabá alguma palavra tem som de acento agudo mesmo não existindo. É o caso da palavra **Danõito**. Para ler essas palavras, a pessoa tem que imaginar um acento agudo sobre a letra **o** no final do vocábulo. Além disso há várias outras regras a serem seguidas para uma escrita correta.

Fizemos a correção de todas as palavras das cartas do nível 1, em seguida do tabuleiro do nível 2. No nível 2, ele me sugeriu que fizesse uma pequena mudança no título do jogo, substituindo alguns sinais por sílabas que têm o mesmo significado. O título do jogo era **Trilhas da TIX ◀wakâ ◀nõito Akwẽ Krenkâ**. O sinal ◀ que representa duas sílabas diferentes em cada palavra do título do jogo. Na palavra ◀wakâ o sinal representa a letra **ĩ**; já na palavra ◀nõito esse mesmo sinal representa a sílaba **Da**. Com a mudança, o título do jogo ficou **Trilhas da TIX ĩwakâ Danõito Akwẽ Krêka** facilitando a

leitura e compreensão das pessoas que têm pouco domínio sobre o Akwẽ Xakriabá.

Espero que este trabalho possa contribuir, de alguma forma, com qualquer pessoa do povo Xakriabá que deseja aprender um pouco sobre o Akwẽ Xakriabá, e assim colaborar com a busca constante do meu povo Xakriabá pela revitalização da nossa língua materna.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste Trabalho de conclusão de curso, procurei contar um pouco do processo de luta do meu povo Xakriabá para resgatar sua língua materna. Tentei mostrar que mesmo sofrendo muita opressão, sendo obrigados a deixar de lado o Akwẽ Xakriabá, no processo de colonização o povo Xakriabá conseguiu resistir, e guardar sua língua materna mesmo que adormecida por muitos anos e que agora é possível acordá-la do seu sono profundo utilizando nossos costumes e tradições através de músicas e rituais.

Tentei mostrar que também é possível utilizar o lúdico como material didático nesse processo de revitalização, já que nossas crianças aprendem a todo momento enquanto brincam. E que também é possível utilizar métodos ocidentais, como o jogo de tabuleiro que desenvolvi introduzindo questões próprias da cultura Xakriabá. Nesse caso, o jogo tem apenas a forma ocidental de se jogar, mas o conteúdo do jogo é Xakriabá.

Abordei brevemente várias questões sobre o povo Xakriabá, onde vive, quantos habitantes há no território, qual tamanho do nosso território, nossos costumes e tradições, entre outras coisas. Mas meu principal foco foi a língua Akwẽ Xakriabá, que eu sempre gostei de estudar e tinha muito interesse de aprender mais. Saio deste trajeto com a certeza de ter conquistado uma bagagem muito maior de conhecimento da aquela de quando entrei nesta universidade. Aprendi muitas coisas novas sobre a língua Akwẽ Xakriabá, conhecimento que pretendo passar adiante, mas também considero importante dizer que ainda existem segredos que não devem ser revelados.

Durante esses 4 anos de curso no FIEI, conheci muitas pessoas maravilhosas, professores, bolsistas e colegas de classe, todos foram muito importantes para mim nesse ciclo da minha vida. Dentre essas pessoas tiveram algumas que foram essenciais para que eu conseguisse desenvolver meu trabalho de conclusão de curso. Desenvolver um jogo pedagógico foi muito difícil.

No percurso de construção deste trabalho vivenciei muitos desafios, principalmente por falta de material sobre a língua Akwẽ Xakriabá. Encontrei poucos trabalhos que falavam sobre a língua materna Xakriabá. Agradeço a todos aqueles que desenvolveram seus trabalhos sobre o Akwẽ Xakriabá ou

qualquer língua indígena do Brasil. Esses trabalhos foram essenciais para que eu conseguisse desenvolver meu percurso.

Este é um trabalho autoral, mas não é um trabalho solitário, porque teve a colaboração de outras pessoas do território e da UFMG, e também daqueles que vieram antes e fizeram seus trabalhos considerando a língua ou jogo como instrumento e abriram caminho para que eu pudesse chegar onde cheguei. Aprendi que mesmo sem ter muito material sobre a língua Akwẽ Xakriabá é possível aprender e ensinar porque ainda há pessoas que guardam esse conhecimento ancestral, e que temos que saber pesquisar e abordar essas pessoas conquistando sua confiança. Mas além disso, aprendi que para desenvolver um trabalho desse tamanho temos que ter muita dedicação, disciplina e contar com toda ajuda possível, pois apesar de todas as dificuldades é possível vencer.

Este trabalho é mais uma chamada para a possibilidade de revitalização da língua Akwẽ Xakriabá, e quem sabe um dia ver todo o povo Xakriabá falando pelo menos o básico em Akwẽ Xakriabá.

## 7 REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Clébio Florindo. **Cartografias sonora e imagética do território Xakriabá: dimensões naturais e culturais**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

BEZERRA, Edmar Gonçalves. **Moradias Tradicionais Xakriabá**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

CUNHA, Manuela Carneiro da. **Antropologia do Brasil**. São Paulo: Brasiliense/EDUSP, 1986.

FRANZOIA, Fabrizio Honda *et al.* **Pi-Pi-Sat**: um jogo para exercício e aprendizagem da Língua Satere-Mawé. VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE, 2019). ANAIS DOS WORKSHOPS DO VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (WCBIE, 2019).

HUIZINGA, Johan. Nature and significance of play as a cultural phenomenon. **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture**. 2004. Disponível em: <https://www.deepfun.com/wp-content/uploads/2016/12/Huizinga.pdf>.

PIRES, Fernanda, *et al.* Ecologic: um jogo de estratégia para o desenvolvimento do pensamento computacional e da consciência ambiental. In: ANAIS DOS WORKSHOPS DO CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, volume 7, 2018.

MOTA, Liliane Rodrigues. **Estudo sobre o léxico akwe Xakriabá: uma proposta de escrita e uma chamada para a revitalização da língua**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

RODRIGUES, Aryon Dall'Igna. Línguas indígenas brasileiras ameaçadas de extinção. In: **Revista Intercâmbios dos Congressos Internacionais de Humanidades**, 2007. Disponível em:

Revista%20Interc&acirc%3Bmbio%20dos%20Congressos%20de%20Humanidades\_122.pdf.

SANTOS, Ronald Goivado dos. **Jogo educativo de matemática na língua patxôhã**: uma metodologia alternativa. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

SILVA, Manoel Antônio de Oliveira. **A única herança que um índio deixa para outro índio é a luta: a história da língua Akwen do Povo Xakriabá**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

VICELLI, Karina Kristiane; ROCHA, Carmem Silvia Moretzsohn; FALLEIROS, Evandro Luís Souza. Aplicativo de tradução Guaruaq: linguagem, memória e tecnologia aproximando povos. **Web Revista Linguagem, Educação e Memória**, n. 16, v. 16, p. 10 e 22, jan./jun. 2019.