

Kurumi Tiaraju: abordagem da realidade da comunidade indígena a partir de *games*

Milena Silva Braga¹, Luiz Gabriel Rebechi¹, Leonardo Reis da Silva¹, Bruno Côrrea de Almeida¹, Eduardo da Silva Lestch¹ e Diana Cabral Cavalcanti^{1*}

*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Osório. Osório, RS, Brasil.

Kurumi Tiaraju é um jogo didático de cunho sensibilizador que busca retratar a realidade indígena. É um grande desafio fazer com que a toda a sociedade entenda os desafios e a cultura indígena, pelo distanciamento e falta de visibilidade com a qual sofre este povo. Jogos servem como bons estimuladores na construção do pensamento, do conhecimento e da autonomia, além disso, são uma forma lúdica de abordar diversos temas, já que envolvem o usuário nas tramas vividas pelas personagens, logo, eficiente no processo de sensibilização. Tendo questões como esta em vista e, o contato com comunidades indígenas próximas, como a aldeia do Sol Nascente, localizada na RS-389, e o anseio de colocar em prática habilidades desenvolvidas em sala de aula, e no projeto de extensão Grupo de estudo e desenvolvimento de *games* do *Campus Osório*, surgiu a ideia do desenvolvimento do jogo Kurumi Tiaraju. O nome dado ao jovem protagonista: Tiaraju, significa guerreiro do sol, em tupi guarani. A escolha foi inspirada pelo consagrado livro O Continente, do escritor Érico Veríssimo, em homenagem ao guerreiro guarani Sepé Tiaraju, declarado, no Rio Grande do Sul pela lei nº 12.366, herói guarani missioneiro rio-grandense. Este nome, juntamente com o adjetivo *kurumi*, também do guarani, que significa jovem, constrói o título do jogo, cujo o enredo consiste em um pequeno guerreiro que busca proteger sua casa e a floresta dos fazendeiros. O cenário ilustra o constante conflito da comunidade indígena com a bancada ruralista e a dificuldade do índio em manter sua cultura e seu povo vivos. Todo o jogo foi feito por meio do uso de uma *game engine* e codificado nas linguagens de programação JavaScript e C#, juntamente com a edição das *sprites*. Este é um meio de aplicar os conhecimentos de sala de aula, também um meio de disseminar conhecimento, contribuindo com a consciência social, consolidando as raízes e identidade indígena, o que contribui com a comunidade indígena, já que atrai visibilidade para ela, sua história, anseios e desafios sociais e, portanto, dá voz, sendo uma grande ferramenta de empoderamento à uma comunidade que é tão afetada pela invisibilização e apagamento histórico.

Palavras-chave: Jogos educativos. Comunidades indígenas. Sensibilização.

Trabalho vinculado ao Edital PROEX/IFRS nº 41/2016 - Fluxo Contínuo 2017, da Pró-Reitoria de Extensão.