

AMAZÔNIAS NO PROGRAMA ITINERÁRIOS AMAZÔNICOS

CARTADAS PEDAGÓGICAS: JOGAR E APRENDER COM O DIXIT AMAZÔNIAS



CARTADA

Para experimentar a escrita criativa

ESTE ARQUIVO CONTÉM:

► O que está em jogo nesta cartada?	02
► Entenda a cartada	04
► Situação de aprendizagem inspiradora	06
► Experimente a cartada em outros módulos do programa Itinerários Amazônicos	10
► Referências	12

REALIZAÇÃO:



COMO CITAR ESTE MATERIAL

INSTITUTO IUNGO; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. **Cartadas Pedagógicas:** como jogar e aprender com o Dixit Amazôncias no programa Itinerários Amazônicos. Belo Horizonte: Instituto iungo, 2025.

POLÍTICA DE USO

Pessoas e instituições podem fazer o download e compartilhar este material, desde que atribuam créditos ao Instituto iungo e à rede Uma Concertação pela Amazônia. Educadores poderão citar trechos do material em conteúdo que produzirem para uso em contexto escolar e não comercial, desde que sejam atribuídos os devidos créditos. O material não deve ser modificado, adaptado ou publicado sem autorização prévia.

O que está em jogo nesta cartada?

CARTADA PARA EXPERIMENTAR A ESCRITA CRIATIVA

O QUE ESTÁ EM JOGO NESTA CARTADA?

- Estimular a produção de discursos autênticos e criativos pelos estudantes por meio da escrita.
- Possibilitar aos estudantes que explorem escolhas expressivas e afetivas, podendo ser, além de usuários, transformadores de linguagens.
- Incentivar a interação entre os estudantes por meio da escrita criativa.



DICA DE MESTRE:

Convide os estudantes à apreciação estética e/ou afetiva de textos de distintos gêneros e esferas culturais e sociais, para estimulá-los em seu processo de escrita.



EM DESTAQUE NA ESTRATÉGIA:

Experiências expressivas por meio da escrita que convidam os estudantes ao exercício de autoria e de protagonismo no seu processo discursivo.



INSPIRAÇÃO CONCEITUAL:

Um dos objetivos principais da escola é possibilitar que os alunos participem das várias práticas sociais que se utilizam da leitura e da escrita (letramentos) na vida da cidade, de maneira ética, crítica e democrática (Rojo, 2009, p. 11).

Hoje, em retrospectiva, penso que foram esses autores que me abriram àquilo que é, na essência, o milagre da leitura: um processo paciente de adentrar a estrutura complexa, composta de várias camadas e cheia de significados, do mundo ao meu redor através de um emprego consciente da linguagem, de um jogo de signos, contextos, referências; um constante movimento para o fundo, ou talvez uma subida pelas escadas em espiral das imagens ambivalentes (Tokarczuk, 2023, p. 101).

Quando escreve, o estudante dá forma a seus discursos, exercita a interação e articula objetivos e preferências expressivas. Ele pode ser convocado a olhar para a própria vida, a se posicionar em relação a determinado assunto, a articular conhecimentos que detém e a elaborar apreciações estéticas, éticas e afetivas. O estímulo a uma escrita criativa passa por viabilizar que os jovens exerçam sua autoria, com mais presença, protagonismo, sensibilidade e originalidade. É um caminho para que eles se apropriem cada vez mais de sua voz única.

Nesse sentido, a escola tem a responsabilidade de criar condições para que os estudantes se desenvolvam como leitores e produtores de textos. Tradicionalmente, essa formação tem sido endereçada quase exclusivamente à Língua Portuguesa. Porém, todos os componentes curriculares têm esse compromisso.

A seguir, apresentamos de que modo utilizar o jogo Dixit Amazôncias como um disparador de atividades de escrita criativa. Apostando na abertura de significados que as cartas do jogo comportam, essa estratégia pode ser uma chance para que todas as áreas de conhecimento avancem no aprimoramento das habilidades leitoras e escritoras dos jovens em sala de aula.

Entenda a cartada

Jogar o Dixit Amazôncias, vivenciando uma experiência lúdica, engajadora e em contato com o universo simbólico de suas cartas, pode ser um disparador de experiências que estimulam a criatividade e a autoria por meio da escrita. Por meio desta “cartada pedagógica”, o professor vai estimular os estudantes a se encontrarem nas palavras que escrevem, ou seja, a descobrirem estéticas pessoais e coletivas, revelarem sua percepção de mundo e seus valores de forma imaginativa e envolvente. Iniciativas como esta podem contribuir para que eles se desenvolvam cada vez mais como criadores de sentidos, indo além de simples usuários da linguagem, podendo se tornar transformadores das linguagens.

1

Planejamento

- Inicie fazendo o mapeamento de módulos do programa Itinerários Amazônicos da área de conhecimento escolhida para encontrar oportunidades de utilizar o jogo Dixit Amazôncias como disparador de experiências de produção textual.
- Personalize a situação de aprendizagem, tendo em vista suas intencionalidades pedagógicas.

2

Cartas do Dixit Amazôncias inspiram textos articulados aos interesses de aprendizagem

- É possível propor aos estudantes que produzam textos criativos inspirados nas cartas do jogo Dixit Amazôncias.
- Cada carta pode suscitar a escrita de textos nos diversos gêneros.
- O rico universo visual das cartas pode articular a escrita criativa aos temas de interesse das áreas de conhecimento, dos projetos de vida e da educação profissional e técnica.

Dica!

Incentive os estudantes a planejar e organizar a escrita. Algumas perguntas podem ser lançadas para ajudá-los a ter um ponto de partida em seu processo criativo:

- O que quero dizer?
- Qual é a minha intenção com o que quero dizer?
- Como quero me colocar em relação ao que pretendo dizer?
- Para quem escrevo?
- Como posso escrever o que quero dizer?
- Como posso expressar sensações e emoções em um texto escrito?

3

A experiência de jogar o Dixit Amazônias inspira a produção textual

- Ao jogarem o Dixit Amazônias, os estudantes constroem dicas enigmáticas e narram histórias com base nas cartas. Essa experiência envolve imaginação e criatividade e permite que os jogadores participem de uma vivência lúdica e colaborativa.
- É possível que os estudantes escrevam textos inspirados nas narrativas criadas pelos demais jogadores em uma partida do jogo.

EXPLORANDO OUTRAS LINGUAGENS

Também é possível utilizar o jogo Dixit Amazônias como disparador da produção criativa de podcasts e vídeos ou agregar recursos de diferentes linguagens e mídias na produção de um texto.

Situação de aprendizagem inspiradora

Conheça um exemplo de realização da estratégia com os materiais pedagógicos do programa Itinerários Amazônicos



SÍNTSEZ DAS ETAPAS ESCOLHIDAS

Área do conhecimento: Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Unidade curricular: Formação da região amazônica: fronteiras, territórios e desigualdades

Módulo: [Amazônia Legal na contemporaneidade: entre fatos e estereótipos](#)¹

Etapa 1: Estereótipos criados sobre a Amazônia

FOCO NAS ETAPAS

Etapa 1: Estereótipos criados sobre a Amazônia

Carga horária média sugerida: 4 horas

Nas atividades desta etapa, os estudantes:

- Identificam e refletem sobre os estereótipos criados a respeito da Amazônia e suas populações.
- Sistematizam os principais aspectos narrativos relacionados a esses estereótipos, a fim de criar um mapa mental, sintetizando, assim, as disputas discursivas e as ideológicas dessas narrativas.



DIÁLOGOS COM OS ITINERÁRIOS FORMATIVOS DE APROFUNDAMENTO, CONFORME RESOLUÇÃO CNE/CEB nº 4, de 12 de maio de 2025

Competências comuns para Itinerários Formativos de Aprofundamento em foco:

4. Analisar a história, as dinâmicas e as diversas expressões culturais dos movimentos sociais protagonizados por grupos historicamente marginalizados na luta pela afirmação, promoção, proteção e defesa dos direitos humanos, compreendendo suas pautas e reivindicações e seus impactos na construção de uma sociedade mais diversa, justa e equitativa (Brasil, 2025).

¹Todos os links indicados neste material foram acessados em outubro de 2025.

Objetivos de aprendizagem específicos da área em foco:

2. Avaliar as interações entre as atividades humanas e o espaço geográfico, discutindo os impactos ambientais e suas implicações socioambientais, incluindo o racismo ambiental, propondo soluções éticas e sustentáveis, e promovendo a consciência e o consumo responsável nos âmbitos local, regional, nacional e global (Brasil, 2025).
4. Analisar criticamente as desigualdades históricas e estruturais que impactam diferentes grupos sociais, reconhecendo os saberes tradicionais, o papel dos movimentos sociais e das minorias na construção de conhecimentos e na promoção da diversidade, desenvolvendo iniciativas que fortaleçam a educação decolonial, o combate ao racismo, a valorização dos Direitos Humanos e a inclusão social de forma ética e sustentável (Brasil, 2025).

O Dixit Amazôncias no trabalho com os estudantes: etapas

1. Faça a leitura do módulo [Amazônia Legal na contemporaneidade: entre fatos e estereótipos](#), em especial da Etapa 1 desta situação de aprendizagem, que convida os estudantes a refletir sobre a identificação e a reflexão sobre estereótipos criados a respeito da Amazônia e suas populações. A proposta é que eles elaborem um diagnóstico inicial do problema (criação e propagação de estereótipos sobre a Amazônia e suas populações), partindo da análise e da reflexão sobre os principais aspectos narrativos articulados na criação desses estereótipos.

Nos passos descritos a seguir, é possível perceber que as cartas do Dixit Amazôncias permitem trazer à tona narrativas dos estudantes que combatem as visões estereotipadas sobre a Amazônia. Cada um deles poderá criar um texto, individualmente, com base em uma das cartas do jogo, buscando caminhos de superação para os estereótipos identificados.

2. Inicie o percurso conforme orientado no tópico 1 da Etapa 1, destacada do módulo [Amazônia Legal na contemporaneidade: entre fatos e estereótipos](#), do Programa Itinerários Amazônicos.

- 3.** Depois, em vez de orientar os estudantes a organizarem uma lista com estereótipos a respeito das Amazôncias e suas populações em um cartaz, conforme propõe o tópico 2, solicite a eles que se organizem em grupos. Convide a turma a participar de uma primeira rodada do jogo Dixit Amazôncias. Explique as regras e que cada grupo atuará como um jogador.

Proponha que as cartas inspirem jogadas em que os estudantes apresentam narrativas com base em estereótipos sobre as Amazôncias e suas populações, garantindo, assim, alinhamento com as intencionalidades pedagógicas da etapa. Para isso, destaque as questões norteadoras indicadas na etapa:

- Como a Amazônia é vista pelas pessoas de outros estados do Brasil? E pelas pessoas de fora do Brasil?
- Como as populações amazônicas são vistas e retratadas na mídia?
- Existem estereótipos sobre a Amazônia e sua população criados por habitantes das regiões amazônicas?
- Quais estereótipos mais absurdos e fora da realidade vocês já ouviram ou leram sobre as populações dessa região?

- 4.** Realize a atividade proposta no tópico 3, que se dedica a refletir sobre a relação da escritora nigeriana Chimamanda Adichie com a literatura e seu alerta sobre o perigo de uma “história única”, conforme exposto no vídeo [Chimamanda Adichie: o perigo de uma única história | TED | YouTube](#).
- 5.** Após os estudantes terem refletido sobre as questões trazidas no tópico anterior, promova uma oficina de escrita criativa com base nas cartas do jogo Dixit Amazôncias. Organize a turma em grupos, para que a escrita possa acontecer de modo colaborativo. Distribua um conjunto de cartas para cada grupo. Dê um tempo para que os estudantes dialoguem sobre as significações que atribuem às cartas. Incentive-os a estabelecer relações entre os estereótipos e a narrativa da história única, por meio das distintas interpretações das cartas.
- 6.** Distribua uma das cartas do jogo para cada grupo. Solicite que os integrantes do grupo redijam um texto criativo que aborde relações possíveis entre um ou mais estereótipos sobre a Amazônia pertinentes de serem problematizados por meio das cartas. Sugira que o texto busque responder à seguinte questão: que boa história eu contaria usando essa carta para combater visões estereotipadas sobre a Amazônia?

Para potencializar o exercício, sugira alguns desafios:

- a)** O texto pode simular que a carta ganhou vida e que se apresenta para a turma. Por meio da escrita, a “voz” da carta revela qual(quais) é(são) o(s) estereótipo(s) que ela quer combater.
- b)** O texto pode, ainda, ser escrito na interação entre os integrantes do grupo. Um deles pode iniciar com uma frase que precisa ser continuada pelo colega e assim por diante. Desse modo, o texto seria criado com cada jovem escrevendo uma frase da narrativa após o outro, configurando um jogo de escrita colaborativa, em que a intervenção de cada um pode redefinir os caminhos da narrativa.

DICA!

É possível propor o uso de outras linguagens além do texto escrito, como a produção de áudios ou de pequenos vídeos.



- 7.** Convide cada grupo a fazer uma leitura oral de seu texto para a turma. Crie um clima festivo, como um saraú. Finalize a Etapa 1 seguindo as orientações dos tópicos 4 e 5.

Experimente a cartada em outros módulos do programa Itinerários Amazônicos

Selecionamos algumas situações de aprendizagens do programa Itinerários Amazônicos de outras áreas de conhecimento e de projetos de vida que oferecem possibilidades de experimentar a escrita criativa por meio das cartas do jogo Dixit Amazôncias.



Área do conhecimento: Projetos de Vida

Unidade curricular: Projetos de vida: autoconhecimento, juventudes e formas de habitar o mundo

Módulo: [Expressar-se: eu com o mundo, arte e afetividade](#)

Etapa 1: Redescobrir as Amazôncias a partir das artes

O que pode ser feito: na etapa, os estudantes são convidados a vivenciar processos de criação artística pautados pelo improviso. O professor pode propor que, usando as cartas do jogo Dixit Amazôncias, os estudantes façam alguns improvisos e depois experimentem a escrita criativa, como meio de expressar o que foi vivenciado artisticamente.



Área do conhecimento: Linguagens e suas Tecnologias

Unidade curricular: Ativismos amazônicos e usos criativos das linguagens

Módulo: [Geopolíticas amazônicas e disputas de poder](#)

Etapa 1: Arte e o ativismo

O que pode ser feito: os jovens apreciam e analisam manifestações artístico-literárias para, em um segundo momento, participar de oficinas que proporcionem a experiência criativa do uso dessas linguagens, exercitando, na prática, como se posicionar perante aspectos da Geopolítica, fazendo uso intencional, crítico e criativo de recursos dessas linguagens. Uma dessas oficinas pode explorar a escrita criativa usando as cartas do jogo Dixit Amazôncias. Os estudantes podem conceber os textos, articulando o universo simbólico das cartas às reflexões feitas ao longo do percurso sobre usos e controles dos territórios amazônicos.



Área do conhecimento: Ciências da Natureza e suas Tecnologias

Unidade curricular: Biodiversidade amazônica: das origens à ocupação humana

Módulo: [Amazôncias e suas origens](#)

Etapa 1: Origens da Amazônia

O que pode ser feito: nessa situação de aprendizagem, os estudantes elaboram uma história sobre a origem profunda da Amazônia, ou seja, os eventos que, ao longo de milhões de anos, deram origem à geografia e à biodiversidade da região, com base em descobertas científicas recentes. A atividade se inicia com a leitura de textos indicados sobre a Geogenômica, com base nos quais os estudantes discutem o que faz essa nova disciplina e quais são as descobertas iniciais sobre a origem da Amazônia. As cartas do jogo Dixit Amazôncias podem disparar a elaboração de um texto criativo, que articule elementos da origem da Amazônia em conexão com os textos lidos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB nº 4, de 12 de maio de 2025**. Institui os Parâmetros Nacionais para a Oferta dos Itinerários Formativos de Aprofundamento IFAs no Ensino Médio. Brasília, DF: MEC/CNE/CEB, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/2025/maio-2025/rceb004_25.pdf. Acesso em: 2 out. 2025.

CHIMAMANDA Adichie: o perigo de uma única história TED. [S. l.: s. n.], 2013. 1 vídeo (19 min). Publicado pelo canal Charles Darwin. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wQk17RPuhW8>. Acesso em: 2 out. 2025.

INSTITUTO IUNGO; INSTITUTO REÚNA; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. Módulo Amazônia Legal na contemporaneidade: entre fatos e estereótipos. *In: Itinerários Amazônicos*. Belo Horizonte: Instituto iungo/Instituto Reúna/Uma Concertação pela Amazônia, 2023. Disponível em: https://itinerariosamazonicos.org.br/wp-content/uploads/2023/05/CHSA-modulo-Amazonia-legal-na-contemporaneidade_entre-fatos-e-estereotipos.pdf. Acesso em: 2 out. 2025.

INSTITUTO IUNGO; INSTITUTO REÚNA; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. Módulo Amazônias e suas origens. *In: Itinerários Amazônicos*. Belo Horizonte: Instituto iungo/Instituto Reúna/Uma Concertação pela Amazônia, 2023. Disponível em: <https://itinerariosamazonicos.org.br/wp-content/uploads/2023/05/CNT-modulo-Amazonias-e-suas-origens-1.pdf>. Acesso em: 2 out. 2025.

INSTITUTO IUNGO; INSTITUTO REÚNA; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. Módulo Expressar-se: eu com o mundo, arte e afetividade. *In: Itinerários Amazônicos*. Belo Horizonte: Instituto iungo/Instituto Reúna/Uma Concertação pela Amazônia, 2023. Disponível em: <https://itinerariosamazonicos.org.br/wp-content/uploads/2023/05/PV-modulo-Expressar-se-eu-com-o-mundo-arte-e-afetividade.pdf>. Acesso em: 2 out. 2025.

INSTITUTO IUNGO; INSTITUTO REÚNA; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. Módulo Geopolíticas amazônicas e disputas de poder. *In: Itinerários Amazônicos*. Belo Horizonte: Instituto iungo/Instituto Reúna/Uma Concertação pela Amazônia, 2023. Disponível em: <https://itinerariosamazonicos.org.br/wp-content/uploads/2023/05/LG-G-modulo-Geopoliticas-amazonicas-e-disputas-de-poder.pdf>. Acesso em: 2 out. 2025.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

TOKARCZUK, Olga. **Escrever é muito perigoso: ensaios e conferências**. São Paulo: Todavia, 2023.

FICHA TÉCNICA

Este material pedagógico integra o programa *Itinerários Amazônicos*, uma realização conjunta do Instituto iungo, do Instituto Reúna e da rede *Uma Concertação pela Amazônia*, em parceria e com investimentos do BNDES, Fundo de Sustentabilidade Hydro, Itaú Social, Instituto Arapyaú, Movimento Bem Maior, Porticus e patrocínio da Vale.

As situações de aprendizagem presentes neste material foram elaboradas pelo Instituto iungo para uso pedagógico do Jogo *Dixit Amazôncias*, uma iniciativa da rede *Uma Concertação pela Amazônia*, da Galápagos e do *Dixit*.

CARTADAS PEDAGÓGICAS | DIXIT AMAZÔNIAS

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

Coordenação

RENATA ALENCAR

Ideação

ELIANE DE SIQUEIRA
GEISIELI OLIVEIRA
JEFFERSON MENESSES
JULIANA LEONEL
MARIA JULIANA LEOPOLDINO VILAR
MARISA BALTHASAR
MICHELE BORGES
RENATA ALENCAR
SAMUEL ANDRADE
SHANA ALINE PERIN SITTA
THAMARA STRELEC

Concepção e redação

RENATA ALENCAR
JULIANA LEONEL

Leitura crítica

MARISA BALTHASAR

Leitura institucional

ALCIELLE DOS SANTOS - Instituto iungo
FERNANDA RENNÓ - Uma Concertação pela Amazônia
JOANA RENNÓ - Instituto iungo

Gestão da produção

THAMARA STRELEC

Edição de texto e revisão

JAQUELINE KANASHIRO
MARIANE GENARO

Diagramação

RENAN DA SILVA ARAÚJO



itinerariosamazonicos.org.br