

CARTADA

Para criar uma coleção inédita de cartas

ESTE ARQUIVO CONTÉM:

▶ O que está em jogo nesta cartada?	02
▶ Entenda a cartada	03
▶ Situação de aprendizagem inspiradora	05
▶ Experimente a cartada em outros módulos do programa Itinerários Amazônicos	09
▶ Referências	11

REALIZAÇÃO:



COMO CITAR ESTE MATERIAL

INSTITUTO IUNGO; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. **Cartadas Pedagógicas:** como jogar e aprender com o Dixit Amazônia 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 CRIAR UMA COLEÇÃO INÉDITA DE CARTAS



O QUE ESTÁ EM JOGO NESTA CARTADA?



- Dar oportunidade aos estudantes para que atuem, por meio da fruição estética e da criação artística, como produtores de sentidos a serviço de aprendizagens significativas.
- Promover o desenvolvimento da criatividade, da imaginação e do conhecimento sensível.
- Favorecer vivências que possibilitem o autoconhecimento, a identificação e a incorporação de valores.

DICA DE MESTRE:



Explore os recursos materiais e as diversas técnicas das artes visuais.

EM DESTAQUE NA ESTRATÉGIA:



Vivências criativas que privilegiam a subjetividade dos estudantes e o potencial humanizador, cultural e histórico da produção artística.



INSPIRAÇÃO CONCEITUAL:

“A arte na educação, como expressão pessoal e como produção cultural, é um importante instrumento para a identificação social e o desenvolvimento individual. Por meio da arte é preciso desenvolver a percepção e a imaginação e apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada” (Barbosa, 2005, p. 35).

Criar é uma capacidade cognoscitiva e uma necessidade vital. Esse ato atravessa todas as práticas humanas, do campo artístico ao científico. Experiências que envolvem fruição e criação artística em sala de aula desenvolvem o conhecimento sensível dos estudantes, ou seja, dilatam sua percepção de mundo e sua sensibilidade. Quando o professor propõe iniciativas dessa natureza, possibilita que os jovens se abram para variados estímulos, impulsionando a investigação e a reflexão pelas coisas do mundo. Além disso, abre perspectivas para que eles se conheçam melhor e atribuam sentido à sua existência e, conseqüentemente, ao próprio aprendizado.

Entenda a cartada

A seguir, apresentamos uma sugestão que explora as cartas do jogo Dixit Amazônia como manifestações artísticas capazes de gerar aprendizagens mais significativas. A proposta é ampliar a coleção de cartas do jogo com produções dos próprios estudantes. As novas cartas podem ser elaboradas recorrendo-se às artes visuais (como fotografia, desenho, pintura, gravura, colagem), sempre em associação com as intencionalidades pedagógicas. Tendo em vista esta “cartada pedagógica”, o professor pode valer-se da expressão artística para propor aos estudantes que (re)criem artisticamente representações de conhecimentos, sentimentos, opiniões, reflexões, dados, relatos, repertórios pessoais, entre outras possibilidades, incorporando seus códigos culturais. Conheça alguns caminhos para a utilização dessa estratégia!

1

Planejamento

- Estude o módulo do Programa Itinerários Amazônicos da área de conhecimento escolhida.
- Localize a etapa em que há oportunidades de criação de uma coleção de cartas inéditas do Dixit Amazônia.
- A produção de cartas pode acontecer no início, no meio ou no fim do percurso, sempre mobilizando experiências criativas em conexão com interesses de aprendizagem estabelecidos no planejamento do professor.

Dica!

- Jogue uma primeira partida do Dixit Amazônia, para que a turma conheça as regras e se familiarize com o processo colaborativo de criação das narrativas sobre as cartas. Ter um primeiro contato com o jogo pode facilitar a criação das novas cartas pelos estudantes.
- Em sala de aula, é possível jogar em grupos, de modo que cada grupo atue como um jogador.

2

Criação de novas cartas para a coleção

2A

Criação de cartas no início do percurso formativo

- A criação das cartas do Dixit Amazônia no início de uma situação de aprendizagem pode favorecer os estudantes para que:
 - representem seus conhecimentos prévios, suas expectativas e seus interesses sobre determinado assunto;
 - expressem simbolicamente achados de pesquisas, levantamentos de dados e entrevistas realizadas sobre um assunto que será aprofundado ao longo de uma jornada formativa.

2B

Criação de cartas no meio do percurso formativo

- A criação artística de cartas ao longo de uma jornada formativa pode favorecer o compartilhamento de representações sobre a temática trabalhada em sala de aula.
- Possibilita, por exemplo, que a turma partilhe, de modo simbólico, reflexões, opiniões, sentimentos e resultados de discussões.

2C

Criação de cartas no fim do percurso formativo

- No fim de uma situação de aprendizagem, a criação de uma coleção de cartas para o jogo Dixit Amazônia possibilita a sistematização e a apropriação de resultados das aprendizagens.
- Os estudantes podem representar simbolicamente sínteses sobre o que foi aprendido ou vivenciado ao longo de uma jornada formativa.

EXPLORE AS ARTES VISUAIS

Para a criação da coleção de cartas do jogo Dixit Amazônia, você pode utilizar o desenho, a pintura, a colagem, a fotografia, entre outras possibilidades.

Situação de aprendizagem inspiradora

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



SÍNTESE DAS ETAPAS ESCOLHIDAS

Área do conhecimento: Linguagens e suas Tecnologias

Unidade curricular: Ativismos amazônicos e usos criativos das linguagens

Módulo: [Geopolíticas amazônicas e disputas de poder](#)¹

Etapas 2: As memórias locais marcadas no território

FOCO NAS ETAPAS

Etapas 2: As memórias locais marcadas nos territórios

Carga horária média sugerida: 20 horas

Nas atividades desta etapa, os estudantes:

- Entrevistam pessoas da comunidade escolar e/ou de seu entorno sobre histórias e objetos de memórias que ajudem a compreender a complexidade das dinâmicas sociais e sua relação com a temática geopolítica.
- Constroem uma “coletânea de memórias dos territórios” para compor o painel itinerante iniciado na Etapa 1.



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:

2. Comunicar, com clareza, objetividade e de forma acessível, informações fundamentadas em conhecimentos das ciências e da filosofia, utilizando diferentes linguagens e ferramentas tecnológicas e exercitando práticas comprometidas com a democratização dos conhecimentos acumulados pela humanidade, o diálogo intercultural, a equidade, a justiça social, a sustentabilidade e a transformação das comunidades escolares e dos territórios (Brasil, 2025).

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

Objetivos de aprendizagem específicos da área em foco:

2. Desenvolver o senso estético ampliando o repertório cultural para reconhecer, valorizar e fruir manifestações artísticas, discursivas e culturais como expressões identitárias e históricas nos campos artístico-literário e midiático, analisando criticamente suas relações com os contextos sociais e evidenciando as contribuições de grupos historicamente marginalizados na construção de performances narrativas e das artes, promovendo a diversidade, a equidade e os Direitos Humanos na produção, circulação e recepção de discursos e práticas culturais.
3. Utilizar, de maneira autônoma, ética e responsável, as diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais, multimodais e digitais) como instrumentos de mediação e intervenção social mobilizando conhecimentos sobre práticas discursivas e linguísticas para promover o diálogo intercultural, a justiça social e os Direitos Humanos e para fortalecer a participação cidadã (Brasil, 2025).

O Dixit Amazônias no trabalho com os estudantes: etapas

1. Faça a leitura do módulo [Geopolíticas amazônicas e disputas de poder](#), em especial a Etapa 2. Nessa situação de aprendizagem, os estudantes serão sensibilizados para o ato de ouvir e conhecer melhor o lugar que habitam, com base em entrevistas com pessoas da comunidade. Eles também coletarão objetos de memórias para, partindo deles, compreender e construir uma narrativa sobre as complexas dinâmicas dos territórios que envolvam a temática da geopolítica. A proposta é que a criação de novas cartas para a coleção Dixit Amazônias seja inspirada nas narrativas e nas memórias mapeadas pela turma.
2. Após a discussão sobre a noção de território e, antes de prosseguir com o desenvolvimento da situação de aprendizagem, proponha à turma que jogue o Dixit Amazônias. Assim, os estudantes podem compartilhar dicas e narrativas a cada jogada, buscando evidenciar o que as cartas dos artistas amazônidas suscitam sobre as memórias do território em que vivem. É possível dividir a turma em grupos, e cada grupo atua como um jogador. Informe aos estudantes que, ao longo do percurso, todos participarão da criação de uma coleção de cartas inéditas para o Dixit Amazônias, partindo do que será pesquisado e produzido por eles.

3. Prossiga com o desenvolvimento da situação de aprendizagem do Itinerários Amazônicos, conforme sugerido no material do módulo [Geopolíticas amazônicas e disputas de poder](#) (destaque para a Etapa 2, “As memórias locais marcadas no território”).
4. Durante as explicações aos estudantes sobre como devem se organizar para o mapeamento e as entrevistas de pessoas da comunidade (conforme o tópico 4), comente que as fotos que tirem em campo serão a base para a criação das cartas do Dixit Amazônias – portanto, devem caprichar nelas.
5. Depois de realizar as entrevistas, coletar os objetos de memória e tirar as fotos, cada dupla de estudantes pode criar uma nova carta do Dixit Amazônias. A carta será uma representação simbólica de narrativas coletadas com o entrevistado da comunidade. Para isso, recorrerão à técnica de colagem, concebendo imagens surrealistas, ou seja, imagens que desafiam a lógica racional porque evocam universos paradoxais – os sonhos, o mundo interior, as sensações. As colagens podem ser feitas digitalmente, com o apoio de aplicativos como o [Canva](#), ou de modo analógico, imprimindo, recortando e colando as fotos no papel.

DICA!

Acesse o tutorial [Como fazer colagem digital no Canva | Cris Lopes | YouTube](#), que inspira a fazer colagens digitais com fotos usando o aplicativo [Canva](#).

Veja também como realizar colagens analógicas no vídeo [Colagem analógica com recortes de revista | Meu diário disse | YouTube](#).

Confira o modelo disponibilizado pelo Dixit Amazônias para a criação de novas cartas.

6. Com as cartas prontas, realize a roda de conversa conforme proposto no tópico 5 do material do Itinerários Amazônicos, porém, dispare esse diálogo, convidando cada dupla a apresentar a carta produzida, significando sua experiência de entrevistar conterrâneos e de conhecer seu território com base nas memórias de outras pessoas.
7. Conduza os estudantes para a criação da exposição conforme previsto nos tópicos 6 e 7 da situação de aprendizagem do Itinerários Amazônicos. Além de expor as novas cartas do jogo criadas pela turma, os estudantes podem convidar outros colegas da escola para jogar o Dixit Amazônias utilizando a nova coleção.

8. Finalize o percurso com a criação do Painel Itinerante de acordo com as instruções do tópico 8. Considere a possibilidade de os estudantes também utilizarem as cartas criadas para compor o Painel.

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 projetos de vida que oferecem possibilidades para a criação de uma coleção de cartas inéditas do jogo Dixit Amazônia a serviço de aprendizagens significativas.



Área do conhecimento: Matemática e suas Tecnologias

Unidade curricular: Compreendendo a influência da Amazônia no clima do Brasil e do mundo por meio da análise de dados

Módulo: [O clima na Amazônia: conexão entre o conhecimento popular e a divulgação científica na área de Matemática](#)

Etapas: Realizando a pesquisa

O que pode ser feito: nas duas situações de aprendizagem desta etapa, os estudantes realizam entrevistas, coletando as percepções e as opiniões das pessoas sobre possíveis mudanças no clima local e comparam com dados científicos que revelam diversos fatores que impactam, direta ou indiretamente, o clima da região. Uma coleção de novas cartas para o Dixit Amazônia pode ser criada como uma representação da síntese dos dados e das conclusões para toda a turma. Cada carta pode revelar o que ciência e o senso comum dizem. Os estudantes podem jogar o Dixit Amazônia com a coleção de cartas novas, buscando criar narrativas que expliquem os conceitos aprendidos ao longo da jornada.



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](#)

Etapas: Redescobrir a Amazônia a partir das artes

O que pode ser feito: a nova coleção de cartas para o Dixit Amazônia pode ser produzida tendo em vista pesquisas sobre produções artístico-culturais amazônicas realizadas pela turma. Cada estudante pode criar uma carta inspirando-se em um artista local identificado por ele no processo de curadoria disparado ao longo do percurso. Outra possibilidade é transformar cada obra em uma carta do jogo.



Área do conhecimento: Ciências da Natureza

Unidade curricular: Compreendendo a influência da Amazônia no clima do Brasil e do mundo por meio da análise de dados

Módulo: [Um olhar para as tradições e as potencialidades amazônicas](#)

Etapa 3: Farmácia natural

O que pode ser feito: os estudantes podem criar uma coleção de novas cartas para o Dixit Amazônias a partir da pesquisa sobre plantas de uso medicinal desenvolvida ao longo do percurso. Em vez de finalizar o percurso como sugere o tópico 5, o professor pode propor que os jovens criem cartas representando plantas medicinais da biodiversidade local. Após a criação da coleção, os estudantes podem jogar o Dixit Amazônias elaborando narrativas que giram em torno das diferenças entre droga, medicamento fitoterápico e planta medicinal, considerando a importância de cada uma das espécies, tendo em vista os conhecimentos tradicionais e os da biodiversidade.



Após ampliar a sua coleção com esta cartada, acesse as regras originais do jogo: [Livro de regras Dixit | Dixit](#)

Importante! As regras tradicionais do Dixit demandam as seguintes condições:

- São necessários de 3 a 8 jogadores.
- Cada jogador precisa iniciar o jogo com 6 cartas na mão. Ou seja: se há 4 jogadores, é preciso uma coleção de, no mínimo, 24 cartas. Se há 8 jogadores, são necessárias, no mínimo, 48 cartas na coleção.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte educação contemporânea**: consonâncias internacionais. São Paulo: Cortez, 2005.

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.

CANVA. Website. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 2 out. 2025.

COLAGEM analógica com recortes de revistas. Paraíba: [s. n.], 2022. 1 vídeo (4 min). Publicado pelo canal Meu diário disse. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oFS5BIEYFEs>. Acesso em: 2 out. 2025.

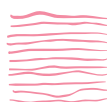
COMO fazer colagem digital no Canva. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (4 min). Publicado pelo canal Cris Lopes. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=evjjUYXpFo0>. Acesso em: 2 out. 2025.

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.

INSTITUTO IUNGO; INSTITUTO REÚNA; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. Módulo O clima na Amazônia: conexão entre o conhecimento popular e a divulgação científica na área de Matemática. 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/MAT-modulo-O-clima-na-Amazonia_conexao-entre-o-conhecimento-popular-e-a-divulgacao-cientifica-na-area-de-Matematica-1-1.pdf. Acesso em: 2 out. 2025.

INSTITUTO IUNGO; INSTITUTO REÚNA; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. Módulo Um olhar para as tradições e as potencialidades amazônicas. *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-Um-olhar-para-as-tradicoes-e-as-potencialidades-amazonicas.pdf>. Acesso em: 2 out. 2025.



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 Amazonas, 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 MENESES
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

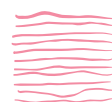
THAMARA STRELEC

Edição de texto e revisão

JAQUELINE KANASHIRO
MARIANE GENARO

Diagramação

RENAN DA SILVA ARAÚJO





itinerariosamazonicos.org.br