
MANUAL
TRIEIRO DOS SABERES
ANCESTRAIS
INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
TOCANTINS
CAMPUS PALMAS
PROFEPT

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

B813t Braga, Éderson Miranda
Trieiro dos Saberes Ancestrais / Éderson Miranda Braga. – Palmas, TO, 2026.
12 p. : il.

Formato: Jogo Educacional
Produto Educacional (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - IFTO, Palmas, TO, 2026.

Orientador: PhD Khellen Cristina Pires Correia Soares.

Produto Educacional vinculado à Dissertação: Trieiro dos Saberes Ancestrais: o jogo antirracista no currículo da Educação Profissional e Tecnológico de jovens e adultos

1. Educação Profissional e Tecnológico. 2. Educação para as Relações Étnico Raciais. 3. Educação de Jovens e Adultos. I. Soares, Khellen Cristina Pires Correia. II. Título.

CDD 370

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automatica de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

TRIEIRO DOS SABERES ANCESTRAIS

Apresentação

O Trieiro dos Saberes Ancestrais é um jogo de tabuleiro educativo voltado para estudantes da Educação de Jovens e Adultos, alinhado às diretrizes da Educação para as Relações Étnico-Raciais.

Na cultura popular do Estado do Tocantins, a palavra trieiro é "um caminho estreito em meio à vegetação ou clareira, formado por passagens sucessivas de seres humanos ou animais" (Yamamoto, 2021, p.3). Os sujeitos que percorrem esse trajeto são chamados de trieiros. A adoção desse título busca unir dois processos distintos — o caminho a ser percorrido e os caminhantes —, uma vez que o racismo pode ser comparado a um caminho estreito a ser superado na sociedade brasileira.

Durante a experiência, os trieiros são convidados a percorrer e explorar os saberes ancestrais do Tocantins e do Brasil. A vivência coletiva deseja reunir novos adeptos como sujeitos de ação por uma educação antirracista. O trieiro foi concebido para romper com o preconceito, a discriminação e o racismo expressos na sociedade desde o nosso passado colonial.

A valorização dos saberes ancestrais, praticados nas comunidades indígenas e quilombolas, constitui um dos pilares centrais para a construção de uma educação intercultural e anticolonial. Esses saberes são transmitidos oralmente por gerações e revelam "os saberes da terra trazidos na bagagem nunca foram esquecidos" (Bertelli, 2024, p.22) da memória. Ela reaviva as histórias de vida, lembranças e recordações íntimas, por meio da palavra, do canto e do gesto, que compartilham a cultura negra e indígena.

O tabuleiro do jogo é adornado com o grafismo do povo indígena Xerente. Em seu entorno, foram incluídos elementos da fauna (o lobo guará, a onça pintada e a arara-canindé), e da flora (o capim dourado, os frutos do buriti e do pequi, além de sua flor), bem como da cultura do povo indígena Karajá (as bonecas Ritxoco e um cocar), os elementos que compõem a representatividade regional tocantinense. O tabuleiro possui o formato de um trieiro sinuoso sobre o mapa do Estado do Tocantins.

O trieiro contém 46 (quarenta e seis) casas que simulam o número de comunidades quilombolas legalmente reconhecidas e certificadas pela Fundação Cultural Palmares. Cada equipe de trieiros simboliza um povo indígena tocantinense. Entre as 9 (nove) etnias originárias do Tocantins estão os Karajás, os Karajás-Xambioá, os Javaés, os Xerentes, os Krahôs, os Krahôs-Kanela, os Apinajés, os Avás-Canoeiros e os Pankararus representados por totens.

Convidamos os trieiros a embarcar nessa viagem pela História e a Cultura dos povos indígenas e afro-brasileiros.

A preparação do jogo:

O Trieiro dos Saberes Ancestrais pode ser jogado com até 9 (nove) equipes, sendo que cada uma deve conter o número máximo de 5 (cinco) trieiros.

O tabuleiro deve ser aberto sobre uma mesa. Nela, os trieiros selecionam a etnia indígena tocantinense que irá representar sua equipe.

As cartas "SABERES ANCESTRAIS" devem ser empilhadas por categoria e embaralhadas. Em seguida, a pilha de cartas deve ser colocada virada para baixo, em local reservado, para serem retiradas aleatoriamente.

O dado será utilizado pelas equipes de trieiros a cada rodada, e a ampulheta marcará o tempo limite de cada jogada.

As Cartas "SABERES ANCESTRAIS"

As Cartas "SABERES ANCESTRAIS" reúnem antigos e novos saberes convidando os participantes a embarcar em uma empolgante viagem pelo conhecimento da história, da cultura do Tocantins e do Brasil. A oportunidade permite-nos a reflexão sobre temas como o racismo, a memória e a cultura dos povos tradicionais regionais, a história de militantes dos movimentos sociais negro e indígena. Também, são apresentados os avanços e conquistas mediante os marcos legais em busca do reconhecimento, da visibilidade e reparação histórica travada desde o período colonial. Há 52 (cinquenta e duas) cartas "Saberes Ancestrais", divididas em 4 (quatro) categorias: Letramento Étnico-Racial, Saberes Ancestrais do Tocantins, Saberes Ancestrais do Brasil e Marcos da Reparação.



Saberes Ancestrais do Tocantins

As cartas dos ***Saberes Ancestrais do Tocantins*** apresentam o conjunto de manifestações culturais e marcos históricos que se desenvolveram no Estado do Tocantins a partir da influência da história e das culturas negra e indígena, elementos fundamentais para compreender a formação da identidade tocantinense.

13 (treze) Cartas

Carta - Saberes Ancestrais do Tocantins



Letramento Étnico-Racial

As cartas de ***Letramento Étnico-Racial*** apresentam o processo educativo que visa conscientizar e sensibilizar indivíduos sobre o racismo, sua estrutura e dinâmica na sociedade, com o objetivo de conscientizar as pessoas a reconhecer, criticar e combater atitudes racistas no seu cotidiano.

13 (treze) Cartas

Carta - Letramento Étnico-Racial



Saberes Ancestrais do Brasil

As cartas dos ***Saberes Ancestrais do Brasil*** apresentam o conjunto de manifestações culturais que se desenvolveram no país a partir da influência da história e das culturas negra e indígena, elementos fundamentais para compreender a formação da identidade nacional.

13 (treze) Cartas

Carta - Saberes Ancestrais do Brasil



Marcos da Reparação

As cartas dos ***Marcos da Reparação*** apresentam os avanços e conquistas alcançadas dos movimentos negro e indígena de valorização, ressignificação e reparação histórica ao longo da luta contra o preconceito, a discriminação e o racismo praticados ao longo da História de nosso país.

13 (treze) Cartas

Carta - Marcos da Reparação

Como jogar:

As equipes jogam em turnos. A ordem de jogada das equipes é definida por meio do lançamento do dado: a equipe que atingir o maior número entre as
faces do dado iniciará o jogo. Em caso de empate entre duas ou mais equipes, um novo lançamento será realizado para definir a ordem de jogada.

Os totens devem ser colocados na posição inicial, na entrada do trieiro, que tem o nome “SEMENTE DE CONSCIÊNCIA”. O jogo se inicia com o lançamento do dado, que estipula o número de casas que a equipe de trieiros deve avançar a cada jogada.

Ao longo da jornada pelo conhecimento, o Trieiro dos Saberes Ancestrais apresenta casas com efeitos especiais:

- 3 (três) casas indicam “Volte duas casas”, que representam retrocessos históricos causados pelo racismo.
- 3 (três) casas que indicam "Avance 2 casas", que representam conquistas de movimentos sociais e políticas afirmativas.
- 1 (uma) casa “Racismo Estrutural”, que faz a equipe retornar ao início do jogo na casa de nº1.
- 1 (uma) casa “Racismo Institucional” faz a equipe retornar à casa de nº15.
- 1 (uma) casa “Racismo Cotidiano” faz a equipe retornar à casa de nº 20.
- 7 (sete) casas de “Saberes Ancestrais” permite à equipe retirar uma carta e convidar outra equipe para avançar uma casa no tabuleiro.

Em cada rodada, os trieiros retiram uma carta. Um membro da equipe faz a leitura da carta sorteada e refletirá sobre os “Saberes Ancestrais”. A seguir, o trieiro da equipe apresenta uma reflexão ou comentário sobre o tema da carta. A ampulheta marca o tempo máximo que cada equipe tem para realizar a jogada. Se a tarefa for cumprida, os trieiros avançam o seu peão conforme o número sorteado no lançamento do dado. Caso a tarefa não seja concluída no tempo estipulado, a equipe de trieiros permanece na mesma casa.

Ao final da jornada do conhecimento, a equipe chegará a última casa chamada “COLHEITA COLETIVA”. O termo remete à prática das comunidades quilombolas de partilhar alimentos e saberes que foram passados oralmente, de geração em geração. A chegada a essa casa simboliza que os trieiros atingiram maturidade e sabedoria, representando o ponto final de um processo de aprendizado. Para as comunidades quilombolas, a conclusão dessa jornada indica um grande acúmulo de conhecimentos e a capacidade de ser um líder ou conselheiro. Representa o ponto máximo de sabedoria alcançado por um mestre ou ancião.

Os objetivos educacionais são:

- Estimular o pensamento crítico sobre a diversidade cultural brasileira em uma perspectiva antirracista.
- Integrar saberes étnico-raciais às práticas pedagógicas da EJA.
- Incentivar o trabalho colaborativo e o protagonismo dos estudantes.
- Desenvolver competências gerais da BNCC com ênfase na EJA, como responsabilidade, argumentação, empatia e comunicação.

O jogo possui os seguintes elementos físicos:

- 1 (um) Tabuleiro com 46 (quarenta e seis) casas dispostas em uma trilha sinuosa;
- 9 (nove) Totens coloridos;
- 1 (um) Dado de madeira de 6 faces, indicados os lados por algarismos numéricos de 1 a 6.
- 1 (uma) Ampulheta;
- 52 (cinquenta e duas) Cartas “Saberes Ancestrais”.

Premiação

Certificados simbólicos em Letramento em Étnico-Racial.

Dos Autores:

Éderson Miranda Braga

Possui graduação em Licenciatura Plena em História pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Belo Horizonte (1997). É especialista em História do Brasil Contemporâneo pelo Centro Universitário de Belo Horizonte UNI-BH (1998) e em Educação, com ênfase na Ação Pedagógica, pelo Centro de Estudos e Pesquisas Educacionais de Minas Gerais / CEPEMG (2008). Atualmente é mestrando no Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal do Tocantins (IFTO) e cursa Especialização em Formação de Professores de História para uma Escola das Adolescências pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Atua como professor de História da Secretaria de Estado da Educação do Tocantins (SEDUC-TO) e da Secretaria Municipal de Educação de Palmas (SEMED-Palmas), com experiência docente na Educação Básica, em especial nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio.Seus interesses acadêmicos e de pesquisa concentram-se nas áreas de Educação Profissional e Tecnológica, Ensino de História, Educação para as Relações Étnico-Raciais, Educação Intercultural, Currículo, Metodologias Ativas e Formação de Professores. Dedica-se a estudos relacionados às práticas pedagógicas críticas e à construção de uma educação voltada para a cidadania, diversidade e justiça social.Possui experiência em projetos de ensino e formação continuada de professores, com ênfase na historiografia contemporânea, identidade, memória e práticas educativas decoloniais, contribuindo para o fortalecimento de uma perspectiva antirracista e inclusiva no espaço escolar.

Currículo Lattes: http://lattes.cnp.br/2464638889530967

Khellen Cristina Pires Correia Soares

Pós-Doutora em Educação pela Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT). Doutora em Estudos do Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Mestre em Ciências da Educação Superior pela Universidade Católica de Goiás (2006). Especialista em Gestão Pública pela Universidade Federal do

Tocantins (2013). Licenciada em Educação Física pela Universidade Estadual de Goiás (1999). Professora efetiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO). Professora do Mestrado ProfEPT e do curso de Licenciatura em Educação Física do IFTO. Experiência na área de Educação Física com ênfase na perspectiva interdisciplinar, sendo os seguintes temas o foco dos meus estudos: lazer, educação física, educação para as relações étnico- raciais e educação intercultural.

Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/3138422046871056

Designer Gráfico:

Deyze Ilma Oliveira Silva

Possui graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade do Estado do Pará (2009), mestrado em Educação pela Universidade Federal do Tocantins (2015), especializações em Educação, Pobreza e Desigualdade Social e Neuropsicologia, além de MBA em Elaboração de Projetos. Tem experiência em docência no ensino superior, atuando na Universidade Federal do Tocantins (UFT), na Universidade do Tocantins (Unitins), e em formação de professores nos municípios de Colinas, Conceição do Araguaia e Palmas. É professora concursada da rede municipal de Palmas/TO e atualmente trabalha na Secretaria Municipal de Educação, no setor de Currículo da Diretoria de Ensino Fundamental.

Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9225070051328927

Especificações Técnicas
Produto Educacional: Jogo educacional
Nome do Jogo: Trieiro dos Saberes Ancestrais
Tipo de Jogo Educacional: Jogo de tabuleiro
Temática Norteadora: Educação para as Relações Étnico-Raciais
Área do Conhecimento: Ciências Humanas e Sociais Aplicadas
Componentes curriculares: Filosofia, Geografia, História e Sociologia.
Segmento: Ensino Fundamental e Ensino Médio.
Modalidades: Educação para Jovens e Adultos (EJA) e Educação Profissional e Tecnológica (EPT).
Diretrizes Curriculares Nacionais: Educação para as Relações Étnico-Raciais.

Especificações e dimensões dos elementos físicos
52 Cartas – dimensões 12 cm X 8 cm X 0,3 cm em material lona;
1 Tabuleiro – dimensões 59 cm X 41 cm X 0,3 cm em material papel;
1 Caixa – dimensões 60 cm X 42 cm X 7 cm em material MDF;
1 Dados – dimensões 3 cm X 3 cm X 3 cm em material madeira;
9 Totens - dimensões 9 cm de altura e 2 cm de diâmetro em material madeira.

Este produto educacional foi desenvolvido, produzido e beneficiado pelo fundo de finaciamento do EDITAL Nº 70/2025 - Seleção de Bolsas para Estudantes do Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Tocantins do PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE PÓS-GRADUAÇÃO — PIBPÓS 2025/2026 - Edital de Pesquisa

Referências Bibliográficas

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira” e dá outras providências. Diário Oficial da União, [S. l.], 10 jan. 2003, Seção 1, p. 1.

_____. Lei n. 11.645/2008, de 10 de março de 2008. Altera a lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 11 mar. 2008.

_____. Ministério da Educação. Resolução CNE/CEB nº 4, de 6 de maio de 2016. Estabelece as diretrizes e bases para a organização dos cursos de Educação Profissional Técnica de Nível Médio e dá outras providências. Brasília, 2016.

_____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BERTELLI, Letícia. Vivências: semeando saberes ancestrais. Belo Horizonte: Grupo Meninas de Sinhá, 2024.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 27. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

YAMAMOTO, Karina Ribeiro; LIMA, Andrey Tamarozzi; PERES, Francisco Serpa. Trieiros em trânsito: acontecimentos e perspectivas. Anais ABRACE, v. 21, 2021.