Do tronco à tela: Arte e Tecnologia Tapeba

MARACANAÚ
2025

Instituto para o Desenvolvimento Tecnológico e Social - IDEAR

Diretor Executivo
Antônio Wagner Rodrigues de Araújo

Diretor Técnico Administrativo-financeiro
Fernando Antônio Calado Justa

Programando e Aprendendo Itinerante

Coordenação
Cláudio Pessoa Joventino
Fernando Fasti de Souza

Equipe Técnica
Bárbara Xavier de Andrade
Beatriz Oliveira de Souza
Inês Fabíola Machado de Araújo
Jacqueline Soares Vieira
Moésio Passos Marreiro Júnior
Pedro Henrique dos Santos

Equipe de Instrutores
Alisson Costa Moreira
Ítalo Soares Araújo
Welton Gadelha da Costa

Coordenação de Comunicação e Marketing
Denise Ferreira Barbosa

Assistente de Comunicação
Helano Monte e Silva

Projeto Gráfico
Alisson Costa Moreira

O Instituto Idear é uma organização social com sede no município de Maracanaú, no estado do Ceará.

Através de diversos projetos sociais, o instituto atende desde o público infantil até pessoas idosas, com atividades que incluem ensino de tecnologias, qualificação profissional, apoio ao empreendedorismo, sustentabilidade ambiental, autonomia digital e qualidade de vida da pessoa idosa.

O Instituto Idear, através do projeto "Programando e Aprendendo", oferece cursos gratuitos de tecnologia e inovação para crianças e jovens de 7 a 17 anos, com foco em programação, robótica, pensamento computacional e outras habilidades do futuro, visando o desenvolvimento social e tecnológico.

O projeto busca preparar os participantes para os desafios do mercado de trabalho e para a vida, através de metodologias alinhadas com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Com o apoio de diferentes organizações públicas e privadas, hoje o Instituto Idear tem atuação em diversas cidades, com uma única missão:

"***Fazer a diferença na vida das pessoas e da comunidade, através de projetos sociais transformadores, fortalecendo a autoestima e o protagonismo, possibilitando sonhos e a construção de um futuro melhor.***"

TECNOLOGIA DE RAIZ: CONSERVANDO O SABER ANCESTRAL

"O Instituto idear
Que veio só pra somar
Traz a tecnologia
Mas, respeita o cocar.

Aprendo a vida programar,
Aprendo a mexer com cores,
O robô vou controlar e caio cheio de amores

Por esse mundo diferente
às vezes, distante da gente,
mas, na escola, de repente,
Tem pixel art e robôres

Os curumins vão aprender
O ancestral vai ensinar
O professor desenvolver
A geração se transformar

Abra teus olhos para ver
Um robô vou inventar
Para a floresta eu manter
Para floresta eu preservar

Com pixel art vou pintar
O bioma do meu lugar
Tem muita força e encantaria
Dentro de um pé de cajá

Essa é a força da cultura
Que gera luz, gera fartura
A consciência e a candura
Que faz o Tapeba brilhar

E também se destacar
Pois, não deixa de acreditar
Na força do tronco-velho
Raíz vai se conectar

E o bom mesmo é não sujar
O meio ambiente limpar
Será que a tecnologia
Pode nisso ajudar?

Forte igual pé de Juá
Que a casca dá pra tirar
Para um banho se fazer
Para a mente refrescar

E o tambor vamos bater
Os encantados vão cantar
Junto à tecnologia
Pra grande festa se formar

Viva a responsabilidade
De desatar esse nó
De combater a maldade
O Tapeba não está só

Sou indígena com certeza
E tudo que eu for criar
Tem que estar bem integrado
Com o saber do meu lugar

Salve, salve o Idear
Que soube integrar a potência da ciência
Com o saber popular
Cada qual com uma sabença, cada um com seu olhar

Nesse lugar quero estar
Ampliando imaginário
Compreendendo o poder
Dos povos originários.

Luiza Cristina e Bárbara Xavier

SUMÁRIO

Introdução ---------- 06

Apresentação ---------- 07

A Formação e Fortalecimento das Raízes Tapeba ---------- 09

A Arte Digital em Pixel e a Força da Ancestralidade ---------- 10

Projetos ---------- 11

Nossos Protagonistas ---------- 30

Robótica ---------- 32

Nossos Protagonistas ---------- 33

Projeto na Midia ---------- 34

Depoimentos ---------- 35

Agradecimentos ---------- 38

Agradecimentos Especiais ---------- 39

Homenagem ---------- 40

Referências ---------- 41

INTRODUÇÃO

Este livro é um convite para conhecer a história, os costumes e a visão do povo Tapeba, que, mesmo diante dos desafios da modernidade, mantém vivas suas raízes. Das festas tradicionais às lendas contadas à beira do fogo, das técnicas de pesca nos rios aos terreiros sagrados que ecoam na mata, cada página busca revelar a riqueza de uma cultura que resiste ao tempo sob a ótica das crianças e adolescentes da comunidade indígena.

Mais do que preservar sua herança cultural, os Tapebas também se conectam ao mundo digital, explorando novas formas de expressão e aprendizado. O projeto "Programando e Aprendendo Itinerante", por meio do curso de criação de arte digitais e animações com a técnica de Pixel Art, tem proporcionado às crianças e jovens indígenas uma maneira inovadora de contar suas histórias e representar sua identidade. A arte digital do pixel, inspirada em suas cores e formas tradicionais, une tecnologia e ancestralidade, fortalecendo a cultura Tapeba no universo virtual.

Desenvolvido pelo Instituto Idear, esse projeto valoriza os povos indígenas do Ceará, ampliando espaços para que sua cultura seja reconhecida e respeitada. Que as imagens criadas pelos alunos inspirem conhecimento, admiração e reconhecimento àqueles que, há gerações, habitam e protegem suas tradições.

APRESENTAÇÃO

Há quem pense que unir tecnologia e os saberes ancestrais de um povo seria algo como aproximar “passado e futuro”. Essa ideia é um equívoco. Os povos originários latinoamericanos existem, resistem e lutam, no presente, para terem suas culturas, territórios e direitos respeitados. O povo Tapeba, que habita áreas do município de Caucaia (CE), é um grande exemplo dessa luta, sendo reconhecido como pioneiro na busca por esses direitos no estado.

Seria também equivocado pensar que o mundo digital já não faz parte do cotidiano dessas comunidades. Assim como para a maioria da população brasileira, a internet, o celular e outras tecnologias estão no dia-dia de indígenas de diversas idades, aldeados ou não.

Portanto, o que este projeto traz de novo não é simplesmente o ensino das tecnologias, mas uma ressignificação desses conteúdos, ao integrá-los a elementos da cultura, história e memória do povo indígena Tapeba. Essa mistura tanto ajuda a aproximar as crianças e adolescentes dos novos conhecimentos quanto potencializa um aspecto muito importante dos grupos indígenas: a luta para manter vivas suas culturas e tradições.

Os caminhos do projeto Programando e Aprendendo Itinerante com a comunidade indígena se cruzaram desde 2022, inicialmente com o Povo Anacé e no ano de 2024 foram realizadas formações em cinco escolas nas cidades de Caucaia e Aquiraz: Escola Indígena Índios Tapeba, Escola Indígena Narcisio Ferreira Matos, Escola Indígena Direito de Aprender do Povo Anacé, Escola Indígena da Ponte e Escola Indígena Jenipapo Kanindé. Na ocasião, foram certificados mais de 300 alunos de três etnias diferentes (Anacé, Jenipapo-Kanindé e Tapeba) considerando as duas edições

Foi então que surgiu a ideia de mesclar os ensinamentos dos cursos do projeto com os saberes da comunidade, iniciando uma parceria pioneira com duas escolas do povo Tapeba: Escola Indígena Índios Tapeba e Escola Indígena Narcísio Ferreira Matos. Para fazer essa adaptação, a equipe do projeto fez uma imersão na cultura, com visitas a locais sagrados, guiados pelos próprios membros da comunidade, além de conversas valiosas.

Todos esses elementos foram inseridos no conteúdo programático dos cursos, de forma a dar um sentido especial às formações e a incentivar o uso da tecnologia para fortalecer o povo indígena. No curso de robótica, por exemplo, os estudantes pensaram em tecnologias que possam ser aliadas no trabalho da comunidade, como automações no sistema de plantio. Já no pixel art, os grafismos indígenas e outros símbolos da cultura Tapeba ganharam espaço na arte digital.

Reunimos nesta publicação registros dos trabalhos de alunos das duas escolas, das turmas de Arte Digital Pixel e Iniciação à Robótica. Mais que um catálogo de obras dos estudantes, essa coleção demonstra o potencial de uma geração que, mesmo nascendo em um mundo tecnológico, está ligada a saberes ancestrais e a força que reside na união desses dois tipos de conhecimentos.

A FORMAÇÃO COMO EXPRESSÃO E FORTALECIMENTO DAS RAÍZES TAPEBA

Ao incluir a comunidade Tapeba no processo formativo de robótica e arte digital em Pixel Art, o projeto transcende os limites da capacitação técnica — ele se torna um instrumento de valorização da ancestralidade e de afirmação da identidade indígena. Essa abordagem colaborativa, construída com escuta ativa e o acompanhamento dos representantes da comunidade, reafirma um compromisso essencial: formar com respeito, inovar com consciência cultural.

Nos momentos de imersão da equipe IDEAR, ao conhecer os territórios sagrados, a biodiversidade local, as expressões artísticas e a economia comunitária, foi possível vivenciar a força pulsante da cultura Tapeba. Essa experiência orientou uma construção pedagógica que se alinha aos saberes tradicionais e aos novos meios de expressão digital — mostrando que a tecnologia pode ser uma aliada na preservação das raízes e na projeção dos saberes indígenas para além do território físico.

As turmas realizadas na Escola Indígena Narcísio Ferreira Matos são reflexo desse encontro entre tradição e inovação. Os 22 jovens participantes não apenas aprenderam ferramentas digitais — eles se tornaram criadores visuais de narrativas ancestrais, representando em suas artes elementos que expressam espiritualidade, luta, cotidiano e afetos do povo Tapeba. Cada obra escolhida para compor a galeria foi acompanhada por uma descrição escrita pelos próprios jovens, revelando os sentidos e as histórias por trás de cada pixel.

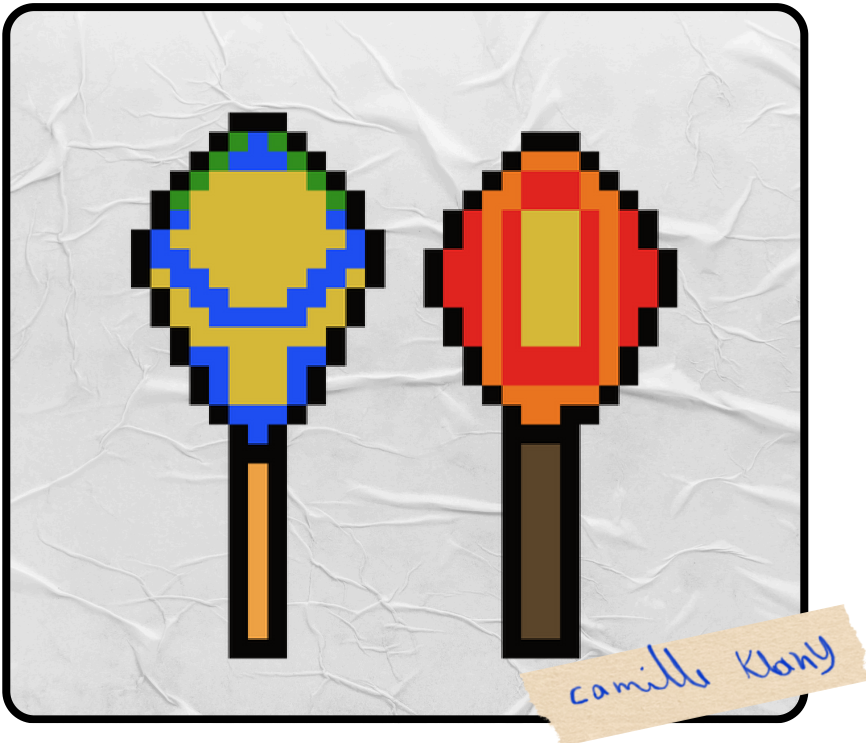
Essa articulação entre formação tecnológica e valorização cultural mostra que educar também é potencializar a voz e a memória de um povo — sobretudo quando ela vem das próprias mãos de quem a vive e ressignifica.

A ARTE DIGITAL EM PIXEL E A FORÇA DA ANCESTRALIDADE

O projeto Programando e Aprendendo Itinerante nasce do compromisso de ampliar horizontes e promover o protagonismo juvenil por meio da tecnologia. Em suas formações, jovens têm a oportunidade de explorar o universo da lógica de programação, da robótica básica e da arte digital em pixel, desenvolvendo competências técnicas e criativas de forma integrada e acessível.

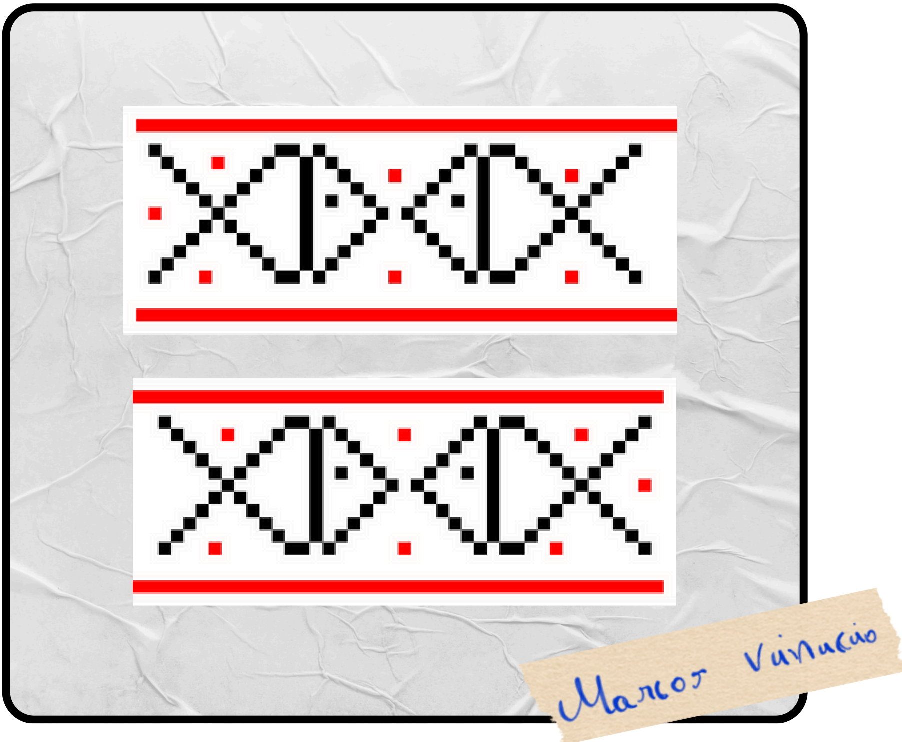
As atividades vão além da aprendizagem técnica, incorporando temas transversais que refletem os desafios e valores da contemporaneidade. Questões como educação ambiental, ética digital, cyberbullying, educação no trânsito e a relação entre games e programação são abordadas de maneira dinâmica e contextualizada, estimulando o pensamento crítico e o engajamento consciente dos participantes.

Ao ser implementado em escolas, equipamentos da assistência social e organizações da sociedade civil, o projeto fortalece vínculos comunitários, desperta o interesse dos jovens pela tecnologia e cria espaços de pertencimento e inovação. A cada nova prática, um novo código é escrito — não só em computadores, mas também nas trajetórias de vida que se tornam mais potentes, criativas e conectadas com o mundo.



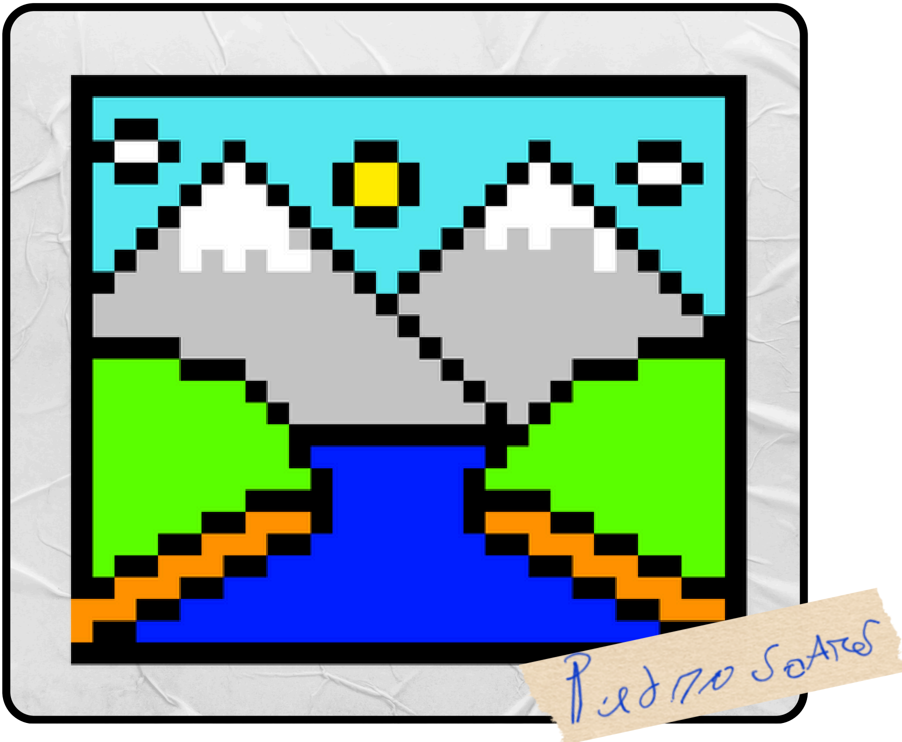
Eu fiz duas maraca que se toca na acolhida i por dentro tem semente i muito utilizada na nossa dança do toré.

Camille Keany Almeida dos Santos - 11 Anos



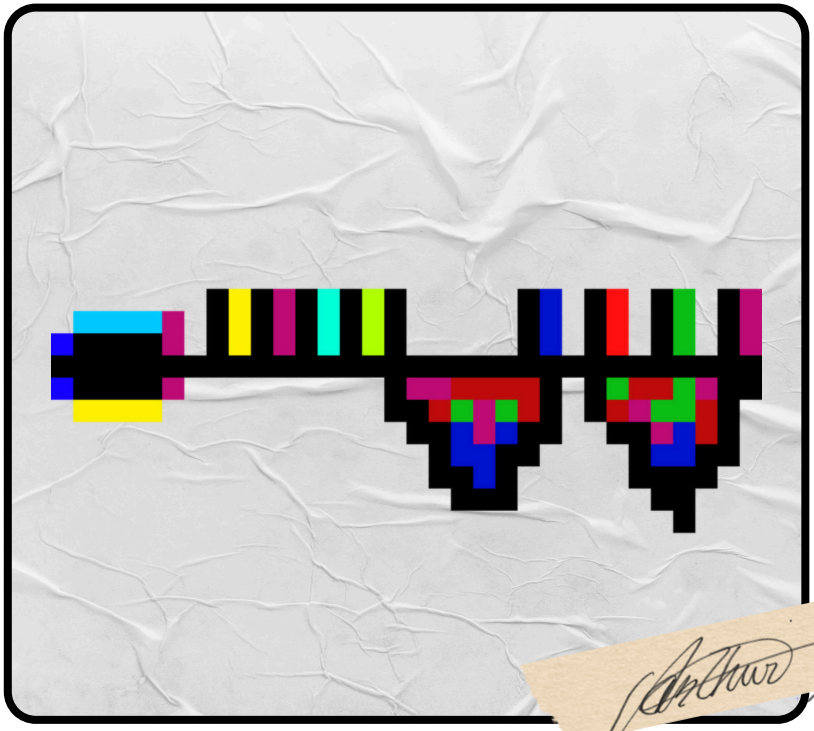
o que eu fiz foi uma Pintura indigena
a que eu escolhi Porque isso é importante
Para os indios isso é um Peixe

Marcos Vinicio Ferreira Matos - 11 Anos



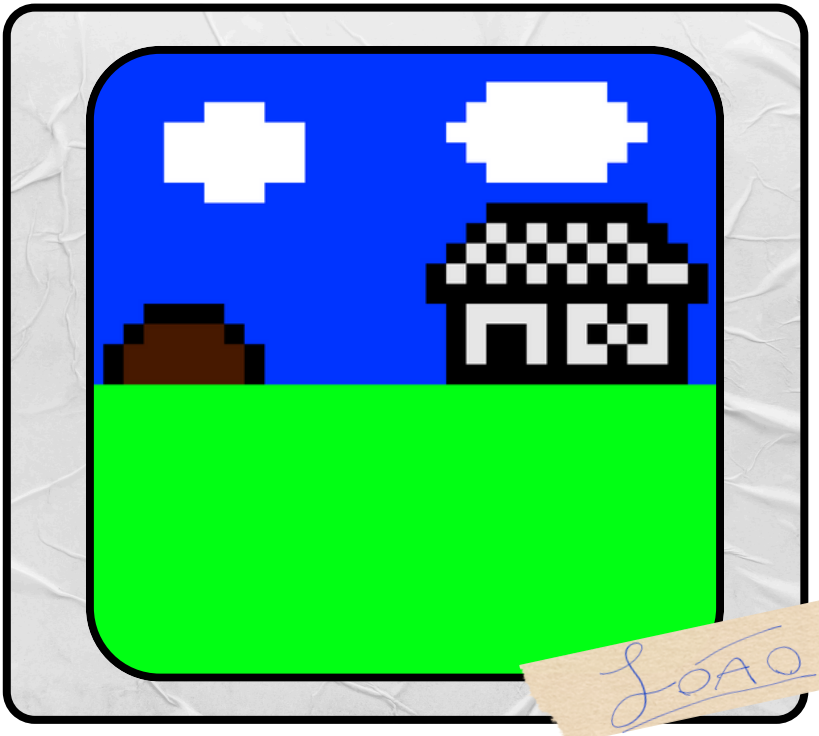
EM FIM ESSA PAISSAGEM POR QUE AQUI LE
GAL A NATUREZA PRECISA SER CUIDADA
PORQUE ELA E IMPORTANTE E
SAGRADA NA NOSA ALDEIA

Pedro Soares Pereira Neto - 11 Anos



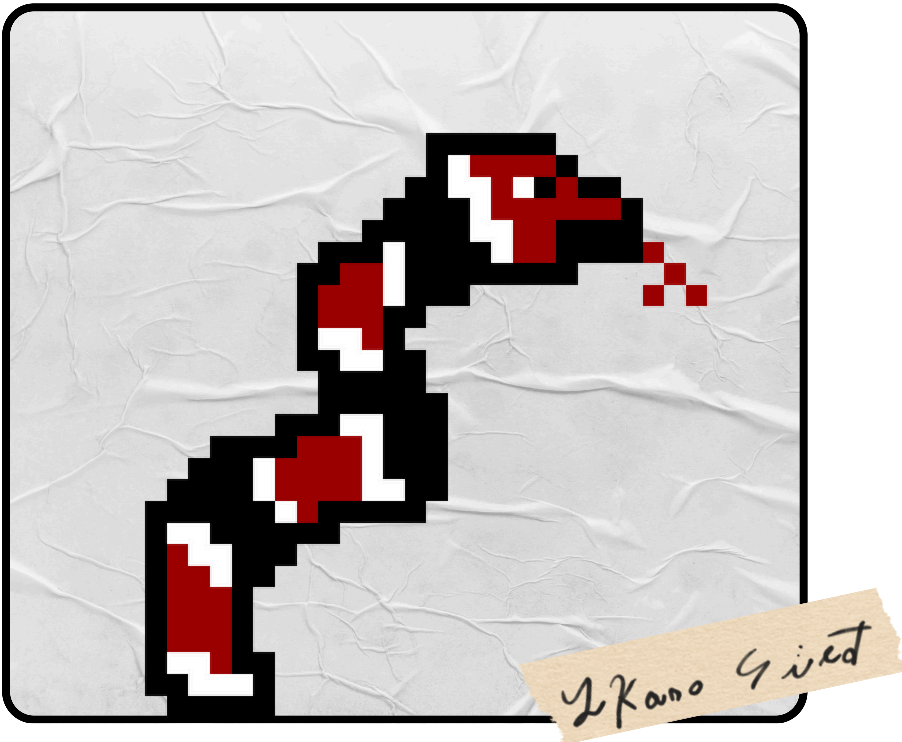
Eu fiz uma flecha indígena, não ficou tão bom mais eu achei muito interessante fazer.

Arthur Lucas Rodrigues de Franca - 11 Anos



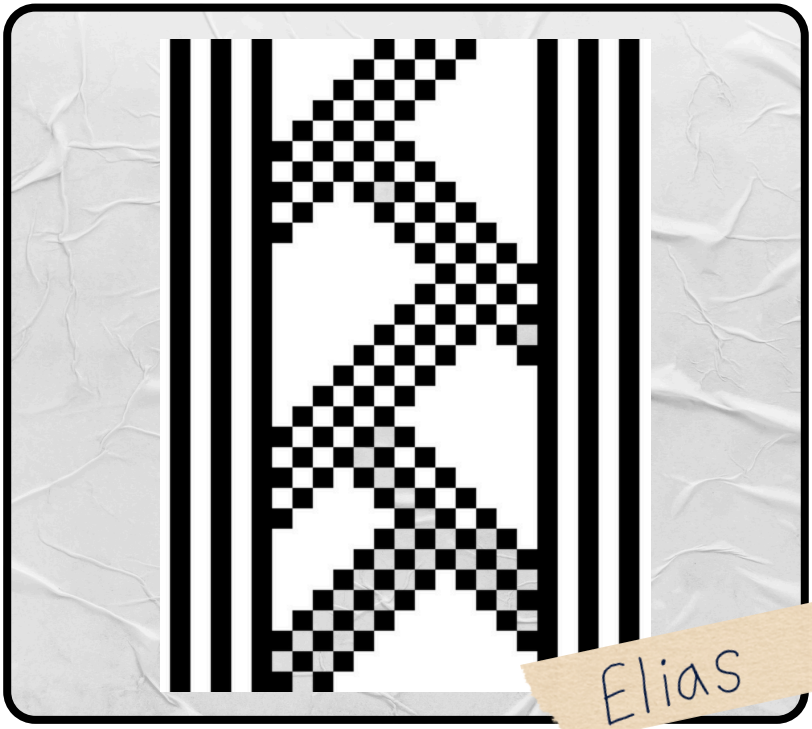
EU FIS POR QUE É INPORTANTI PRA MINHA COMUNIDADE, E FIS UMA OCA E UMA CASA E ESA CASA REPRESENTA A MINHA CASA É A OCA REPRESENTA O INDIO DA COMUNIDADE

João Vitor Oliveira Furtado - 11 Anos



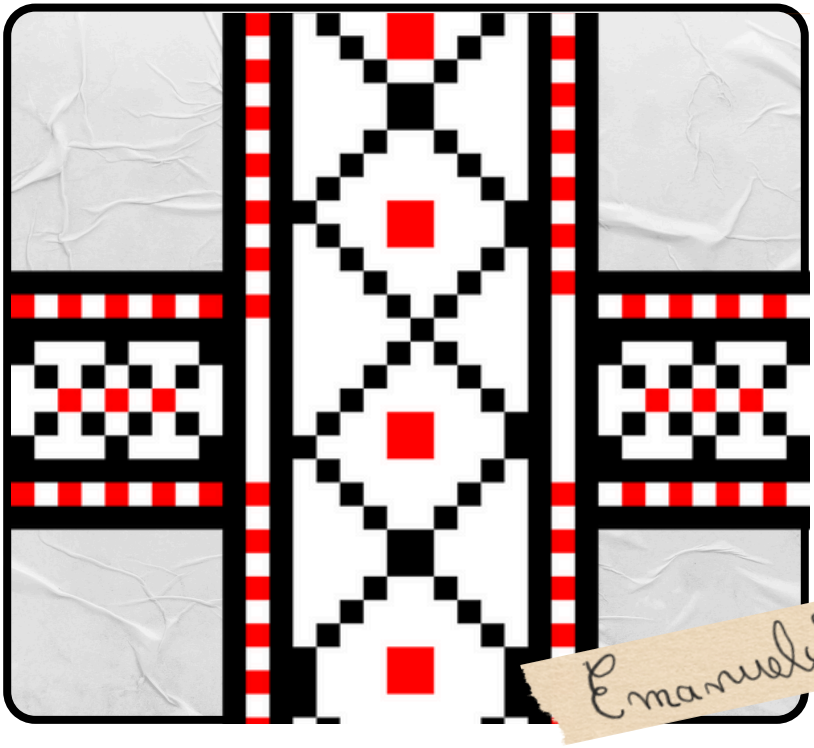
Fiz a cobra porque é importante
para os indios, já que nós temos
até um dia das cobras, e
porque eu acho as cobras legais

Ykaro Sued Nascimento de Araújo - 11 Anos



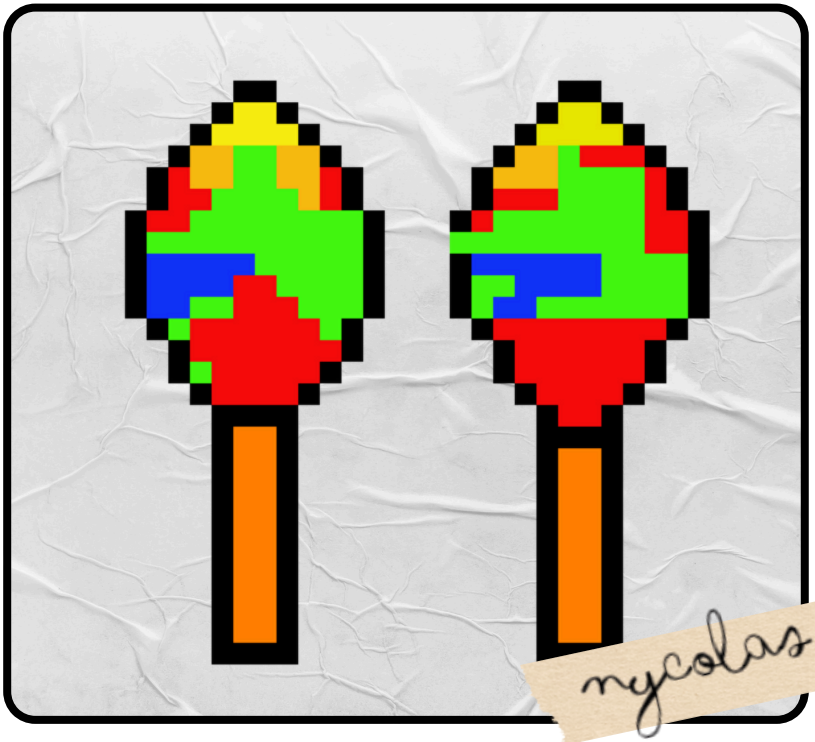
iESE DESENHO QUE EU FIZ FICOU MUITO BONITO E LEGAL E MUITO AGRADAVEL

Elias Miguel de Mesquita de Souza - 8 Anos



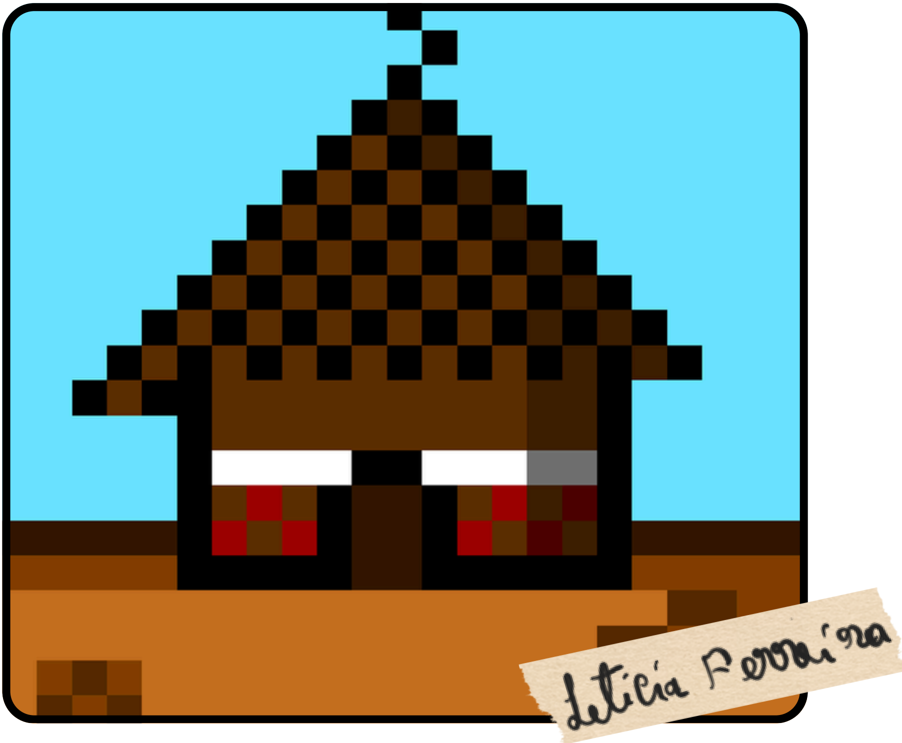
oi meu nome e manu e eu fiz um grafismo porque e um simbolo indigena.

Emanuely Oliveira Matos - 09 Anos



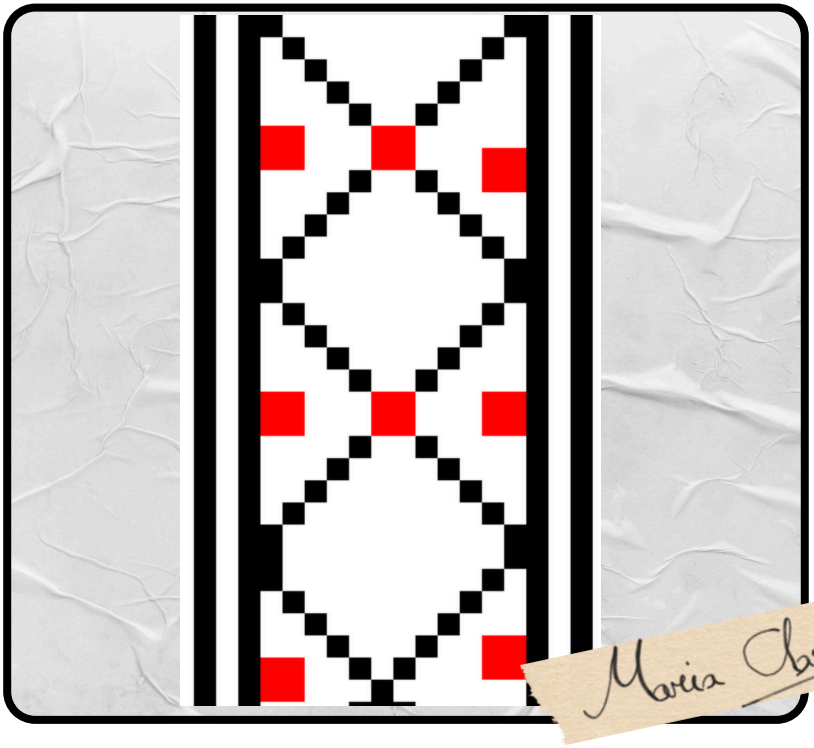
acho muito legal a maraca
fis uma aqui na escola

Nycolas de Moura Nascimento - 08 Anos



Eu Fiz uma oca que é uma casa
indígena tem muentasno tereiro sagrado
achei inportante e fuiz faze uma

Letícia Ferreira do Nascimento - 09 Anos

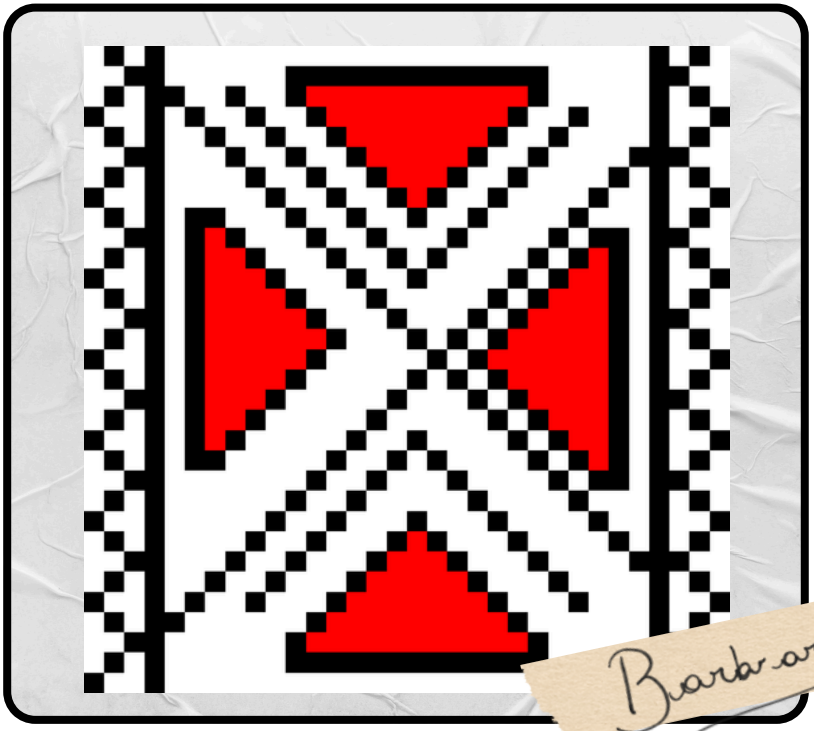


Eu fiz um grafismo indígena que representa nossa cultura

Maria Clara Ferreira do Nascimento Duarte - 10 Anos

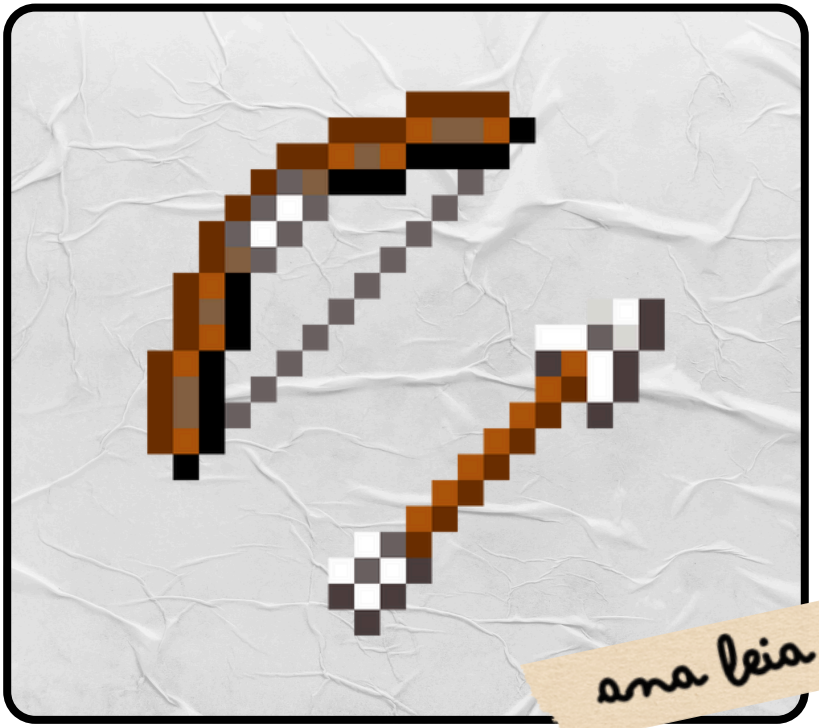
EU FIZ UMA MARACA PORQUE FAZ PARTE DA MINHA CULTURA, E A GENTE USA PRO TORÉ

Islane Sophia Silva Mesquita - 09 Anos



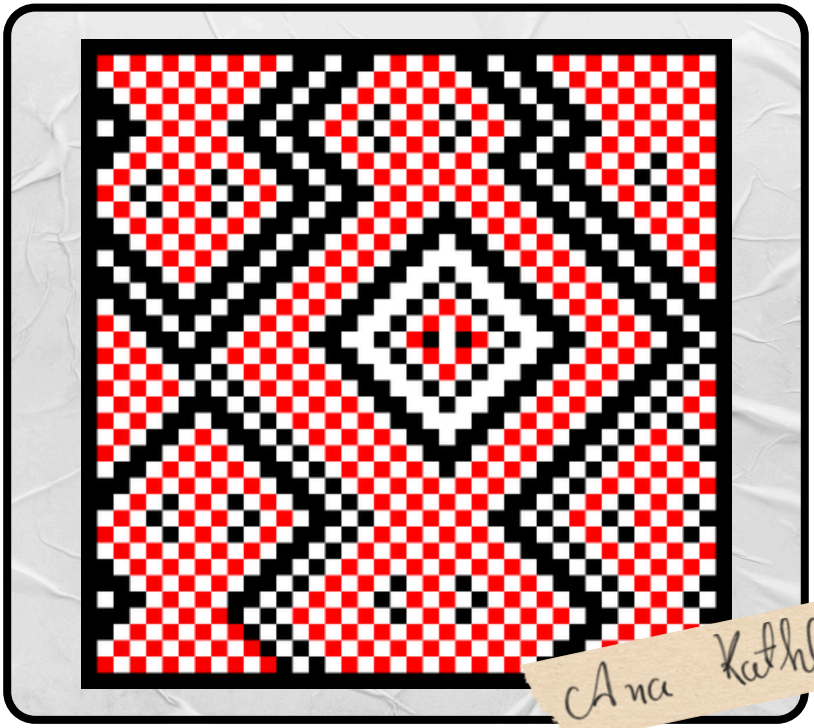
Eu fiz um grafismo
que faz parte da nossa
cultura indígena

Barbara Nicolly de Mesquita Freitas - 11 Anos



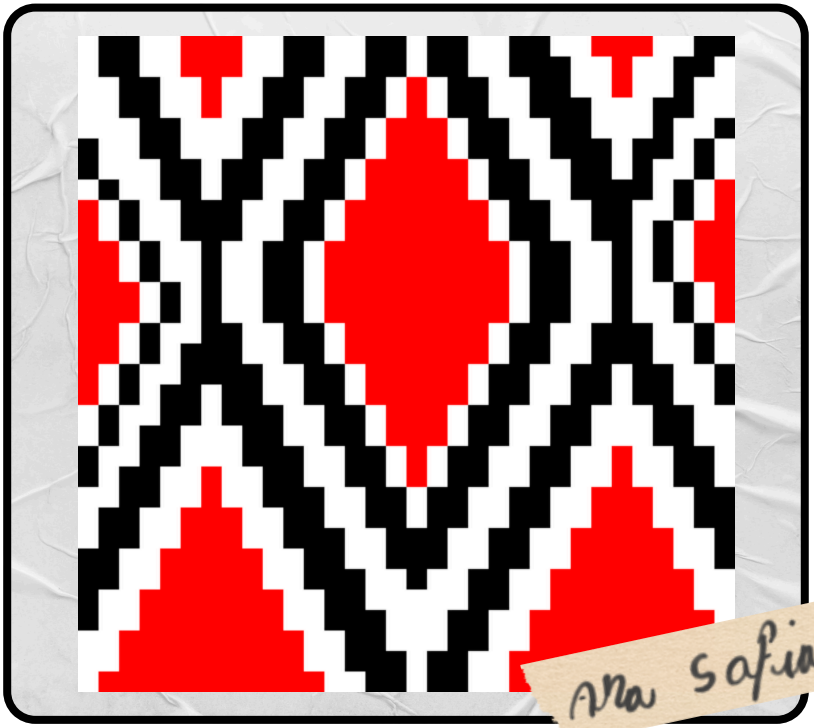
eu fiz a flecha pois ela representa
simbolo de força pro nosso povo
eu acho muito bonitas as flechas

Ana Leia de Mesquita de Souza - 10 Anos



Pegei um modelo de uma
pulseira indigena e tentei
refazer o mesmo modelo em
pixel Art, as cores predominan
tes preto e vermelho

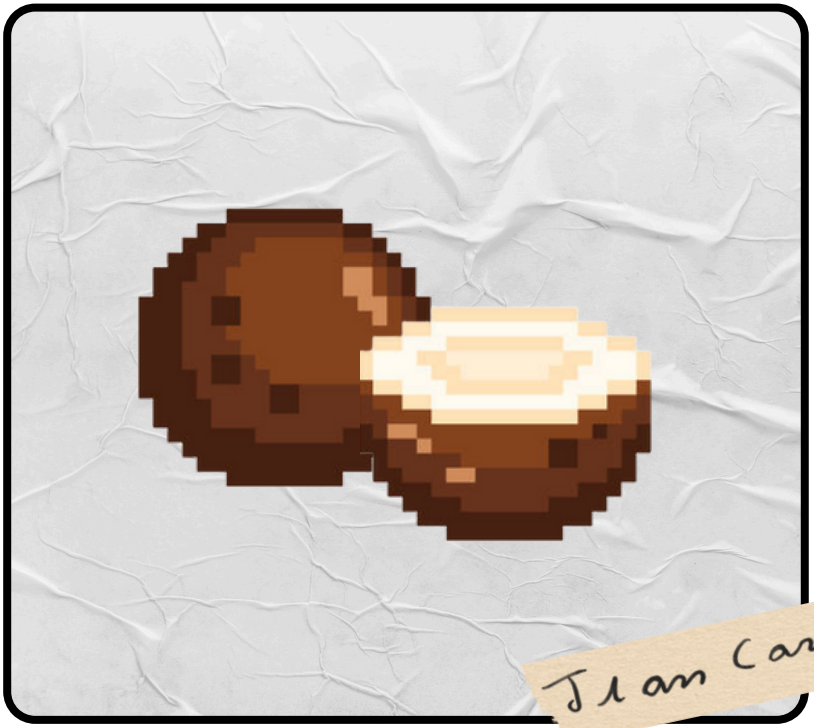
Ana Kathleen Matos Mesquita - 12 Anos



Ana Sofia

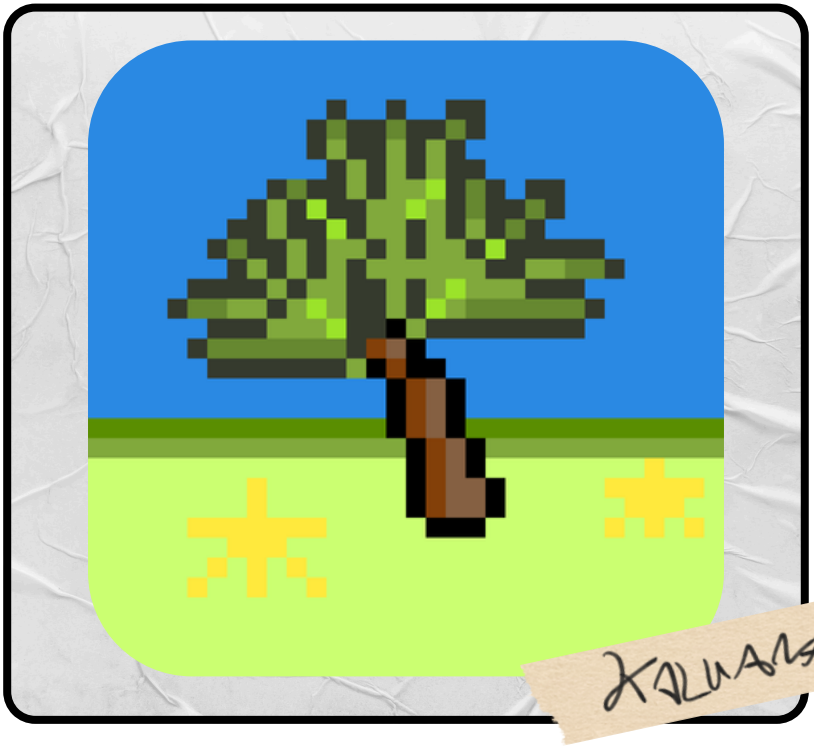
Eu escolhi essa pintura indígena porque ela representa a nossa força e a nossa cultura

Ana Sofia Ferreira do Nascimento - 11 Anos



Fiz o coco ralado para fazer cocada
É uma comida típica da minha comunidade

Jean Carlos Silva Matos - 12 Anos



Eu fiz esta arte porque a carnaubeira é um planta muito importante pra minha comunidade e para os taboquinhas

Kaluana de Matos do Nascimento - 11 Anos

O meu desenho ele me presenta a cultura e a luta pela a terra demarcada

Rayane Soares Rocha - 10 Anos

NOSSOS PROTAGONISTAS

TURMAS DE PIXEL ART

PAE - PIX2501

ARTHUR LUCAS

CAMILLE KEANY

JOÃO VITOR OLIVEIRA

MARCOS VINÍCIO

PEDRO SOARES

YKARO SUED

INSTRUTOR
ALISSON COSTA MOREIRA

MONITOR
IGOR DE MATOS MESQUITA

PAE - PIX2502

ANA LÉIA

BÁRBARA NICOLLY

EMANUELY OLIVEIRA

ELIAS MIGUEL

ISLANE SOPHIA

LETÍCIA FERREIRA

MARIA CLARA

NYCOLAS DE MOURA

MONITOR
IGOR DE MATOS MESQUITA

INSTRUTOR
ALISSON COSTA MOREIRA

NOSSOS PROTAGONISTAS

TURMAS DE PIXEL ART

PAE - PIX2503

ANA SOFIA FERREIRA

ANA KATHLEEN

JEAN CARLOS

KALUANA DE MATOS

LUCAS RAFAEL

OHARA ROSA

RAYANE SOARES

INSTRUTOR
ALISSON COSTA MOREIRA

MONITOR
IGOR DE MATOS MESQUITA

ESCOLA

ESCOLA INDÍGENA ***NARCISIO FERREIRA MATOS***

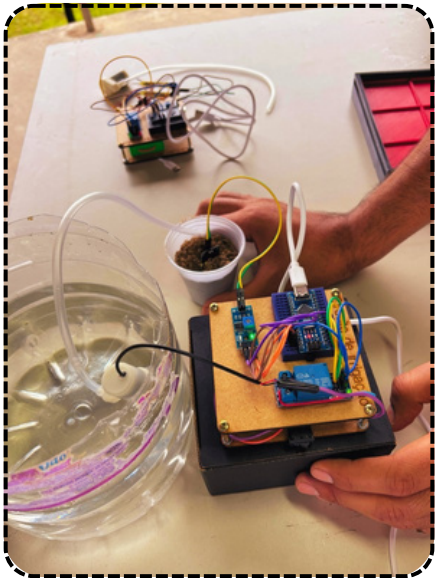
ROBÓTICA: TECNOLOGIA A SERVIÇO DA COMUNIDADE TAPEBA

Neste projeto, os alunos do ensino fundamental da comunidade Tapeba foram apresentados ao universo da robótica educativa, uma área da tecnologia que envolve criar máquinas, protótipos e sistemas que ajudam em tarefas do dia a dia. Com respeito aos saberes e tradições locais, as aulas mostraram como a tecnologia pode ser aliada para cuidar do meio ambiente e da agricultura, usando o conhecimento ancestral junto com a ciência moderna.

Durante as atividades, os estudantes aprenderam sobre o Arduino — uma placa que funciona como o "cérebro" de máquinas inteligentes — e seus componentes eletrônicos. Eles entenderam como montar circuitos simples e programar o Arduino para controlar sensores, como o sensor de umidade do solo.

O desafio final foi construir um sistema de irrigação automática, que monitora a umidade da terra e liga a bomba de água somente quando necessário. Assim, os alunos usaram a robótica para criar uma solução prática e sustentável, que pode ajudar a preservar a água e facilitar o trabalho da comunidade.

Mais do que aprender tecnologia, esse projeto fortaleceu a conexão entre o conhecimento tradicional Tapeba e as novas formas de cuidar da terra, mostrando que a robótica pode ser uma ferramenta para preservar cultura, natureza e futuro.



VEJA O PROJETO EM **FUNCIONAMENTO**

NOSSOS PROTAGONISTAS

TURMAS DE ROBÓTICA

PAE - RB2501

ARTHUR PABLO
ADRYAN FELIPE
EMANUEL DA SILVA
GIOVANE DO NASCIMENTO
INARA MANUELLA
JEANE NASCIMENTO
MIQUÉIAS RAYAN
NYARA RAFAELLY
PIETRO IAN
LUAN GOMES

MONITORA
CAMILLE VITÓRIA MATOS DE ABREU

INSTRUTOR
ÍTALO SOARES ARAÚJO

PAE - RB2502

ÂNGELA MARIA
FERNANDO HENRIQUE
HADASSA GARCIA
JUAN GOMES
LOHANE MOREIRA
MARIA EDUARDA
PAULO HENRIQUE
RAISLYS LEANDRA
SARAH KETELLIN

INSTRUTOR
WELTON GADELHA DA COSTA

MONITORA
CAMILLE VITÓRIA MATOS DE ABREU

PROJETO NA MÍDIA

OPOVO

Escolas indígenas recebem cursos de robótica e programação no Ceará

MATÉRIA **COMPLETA**

Jornal OPOVO, 18/12/2024 Autor Fabrícia Braga

REPORTAGEM
TV CEARÁ
17 ABR. 2025

REPORTAGEM **COMPLETA**

PROGRAMA
TODO MUNDO AMA
21 ABR. 2025

REPORTAGEM **COMPLETA**

jangadeiro

DEPOIMENTOS

DIRETOR

Michael de Matos Pires
E.I Narcísio Ferreira Matos

"O Projeto Programando e Aprendendo, do Idear, trouxe importantes avanços para a Escola Indígena Narcísio Ferreira Matos e para toda a comunidade escolar, ao unir tecnologia e ancestralidade, numa perspectiva de construção de um mundo mais acolhedor e respeitoso com os saberes tradicionais. A proposta inovadora contribuiu diretamente para a melhoria da educação na escola, ao integrar práticas pedagógicas que valorizam a identidade indígena com recursos tecnológicos, promovendo um ensino mais significativo e conectado com a realidade dos estudantes. Entre os principais benefícios, destacam-se o fortalecimento da autoestima dos alunos, o reconhecimento e valorização da cultura ancestral e o desenvolvimento de habilidades digitais que ampliam horizontes, sem romper com as raízes. Os professores também foram impactados positivamente, com formações, trocas de experiências e a construção coletiva de novas estratégias pedagógicas mais sensíveis e eficazes para o contexto indígena. Além da sala de aula, o projeto teve grande impacto na comunidade como um todo. Ao promover o diálogo entre gerações, estimular a participação das famílias e envolver os saberes locais nas atividades escolares, o Idear ajudou a transformar a escola em um espaço de convivência, preservação cultural e inovação. Assim, a iniciativa contribuiu para o fortalecimento dos laços comunitários, o empoderamento do povo Tapeba e a construção de uma educação mais inclusiva, diversa e acolhedora."

DIRETOR

Cladenildo Bento de Matos
E.I Índios Tapeba

"O projeto Programando e Aprendendo trouxe transformações significativas para a Escola Indígena Índios Tapeba e comunidade. Ao introduzir a programação no cotidiano escolar, o universo da tecnologia, articulando o saber curricular com programação e informática, descobrindo o mundo da robótica, os alunos desenvolveram habilidades essenciais, como raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas. Professores também se beneficiaram, ampliando suas práticas pedagógicas e integrando novas tecnologias ao ensino. A motivação dos estudantes aumentou visivelmente, e muitos passaram a enxergar novas possibilidades de futuro em áreas da tecnologia, como robótica. Além disso, o projeto despertou o interesse da comunidade, que passou a valorizar mais a educação e a buscar formas de se envolver. Oficinas e apresentações abertas aproximaram famílias e moradores, fortalecendo os laços entre escola e comunidade. Sem dúvida, o Projeto Programando e Aprendendo, do Instituto Idear, é mais que uma ação pedagógica: foi um agente de transformação social e educacional, respeitando memória, ancestralidade, etnicidade, pertencimento, espiritualidade e cultura."

DEPOIMENTOS

LIDERANÇA

Cassimiro Tapeba
Liderança Indígena do
Povo Tapeba de Caucaia

"O projeto Programando e Aprendendo representa um marco importante para o nosso povo. Ver nossos jovens da Escola Indígena Índios Tapeba aprendendo sobre programação, robótica e novas tecnologias, sem abrir mão da nossa identidade e cultura, é motivo de grande orgulho. A participação ativa dos alunos mostrou o quanto temos potencial e inteligência em nosso território — só precisávamos de oportunidade. O projeto valorizou não apenas o conhecimento tecnológico, mas também o saber ancestral, promovendo um encontro potente entre tradição e inovação. A comunidade Tapeba se sentiu respeitada e inspirada. Como liderança, acredito que iniciativas como essa fortalecem nosso protagonismo, ampliam horizontes para as novas gerações e reafirmam que a educação indígena pode, e deve, caminhar com dignidade, autonomia e conexão com o futuro.

Avançaremos com a força do povo e uma tecnologia mais inclusiva!"

REPRESENTANTE

Sérgio Tapeba
Representante da CITA

"O projeto 'Programando e Aprendendo' tem beneficiado os nossos alunos da nossa escola indígena da Ponte. Somos muito gratos, primeiramente a Deus e, em segundo, a essas pessoas que emprenharam esse projeto lá na nossa comunidade.
Tá divulgando o fortalecimento dos nossos jovens..."

Veja o depoimento na íntegra, acesse o QR CODE

ASSESSORA

Antonia Leidiane Nascimento Costa
Assessora Técnica
(CREDE 01)

"O projeto 'Programando e Aprendendo' do Instituto Idear chegou à Escola Indígena Índios Tapeba como uma semente de transformação. Ver nossos alunos descobrindo o mundo da tecnologia, mexendo com robótica, programação e informática foi emocionante. Muitos deles nunca imaginaram que poderiam criar, programar e entender esse universo digital. Hoje, vemos nossas crianças e jovens mais confiantes, sonhando com novos caminhos, sem esquecer suas raízes e a força do nosso povo. Esse projeto não só fortaleceu o aprendizado, mas também mostrou que podemos unir tecnologia e cultura, levando nossa comunidade a acreditar no futuro inovador das novas gerações Tapeba."

DEPOIMENTOS

SUPERINTENDENTE

Eliane Mendonça
Superintendente
Escolar - CREDE 01

"A parceria do Instituto IDEAR com a CREDE 1 para atender nossas Escolas Indígenas em 2024 e 2025 foi uma experiência exitosa e de muita valia para a Comunidade Indígena. O projeto Programando e Aprendendo itinerante, ofertado pelo Instituto, fez com que os laboratórios de informática fossem melhor utilizados. Os professores também se sentiram apoiados para uma aula mais dinâmica e atrativa. Acrescentaram novos saberes ao seu aprendizado e, em conjunto, repassaram aos educandos, que, se sentindo mais motivados, não faltavam às aulas. Proporcionou momentos de trocas significativas, que muito contribuíram para o aprendizado de todos os envolvidos. Lideranças, gestores, professores, responsáveis e alunos ficaram muito gratos pela parceria — e nós da CREDE, não poderia ser diferente, até porque nosso principal cliente, que é o aluno, foi contemplado e ficou feliz."

ORIENTADOR

Fábio Luiz Queiroz da Silva
Orientador da CECOM

"Desde o início, foi inspirador acompanhar os cursos desenvolvidos pelo Instituto Idear no âmbito do projeto Programando e Aprendendo. Mais do que oferecer formação técnica, essa iniciativa tem se mostrado uma poderosa ferramenta de inclusão, cidadania e transformação social para as comunidades indígenas atendidas pela CREDE 1. Ver jovens Anacé, Tapeba e Jenipapo-Kanindé concluindo cursos de informática e capacitação tecnológica é testemunhar a força da educação enquanto ferramenta de inclusão, pertencimento e construção de futuros mais promissores. O impacto nas comunidades é nítido: mais autonomia, mais oportunidades e, sobretudo, mais valorização da identidade indígena dentro de um contexto de inovação e respeito cultural.

A parceria com o Instituto Idear foi fundamental para que esses resultados se concretizassem, e a CREDE 1 se orgulha de ter caminhado junto nessa trajetória de compromisso com o acesso ao conhecimento e à cidadania. Seguimos firmes no propósito de apoiar ações que promovam justiça social e equidade educacional. Parabéns a todos os envolvidos e, especialmente, aos concludentes indígenas que agora são protagonistas de suas próprias histórias."

AGRADECIMENTOS

Todas as ações do Programando e Aprendendo Itinerante são a concretização de múltiplos esforços, que incluem desde as equipes do Instituto Idear, envolvidas no desenvolvimento de conteúdos, mobilização de alunos e instituições, acompanhamento das atividades e mais, até cada parceiro que se integra no trabalho em diversas frentes.

Desse conjunto de parceiros, gostaríamos de destacar aqui todas as empresas que acreditam nessa iniciativa, tornando possível levar o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e socioemocionais a crianças de diversas cidades cearenses.

Conheça os parceiros desta edição:

REALIZAÇÃO:

Instituto IDEAR

APRESENTA:

nu

PATROCÍNIO:

VOTORANTIM cimentos

Dass

GERDAU
O futuro se molda

DEMOCRATA

APOIO:

ANIGER

dsm-firmenich

DILLY SPORTS

GNR Fortaleza

VONIX

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

O Instituto IDEAR expressa sua profunda gratidão às comunidades indígenas que nos acolheram com respeito, generosidade e receptividade ao longo da realização deste projeto. Em especial, agradecemos à comunidade Tapeba por abrir seus caminhos, partilhar seus saberes e colaborar com a construção coletiva das nossas ações.

Reconhecemos e valorizamos o espaço de diálogo promovido pela Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação — CREDE 01, em nome do Coordenador Regional da CREDE 01, João Paulo Peixoto Diógenes, que possibilitou a aproximação com as escolas estaduais indígenas. Agradecemos à gestão escolar pelo apoio comprometido e às famílias dos alunos participantes, pela confiança e parceria ao longo do processo formativo.

Nosso reconhecimento especial à artesã Claudete Matos, da comunidade Tapeba, pela criação das pastas que acompanham esta publicação. Produzidas com técnicas tradicionais e materiais do território, essas peças representam a identidade cultural de seu povo e serão entregues como forma simbólica de agradecimento aos parceiros e apoiadores do projeto.

A todos que contribuíram, direta ou indiretamente, nossa sincera gratidão. Este livro é fruto de encontros que fortalecem vínculos, saberes e possibilidades.

Certificação do primeiro ciclo formativo do Programando e Aprendendo Itinerante
187 Crianças e adolescentes concludentes das comunidades indígenas Anacé e Tapeba
Escola Indígena Índios Tapeba, 17 de dezembro de 2024- Caucaia/CE

HOMENAGEM

Claudenildo Bento de Matos, conhecido como “Nildo Sabará Tapeba”, é educador, líder indígena e defensor da ancestralidade do povo Tapeba. Nascido em 1974, superou desigualdades desde a infância e formou-se em Pedagogia em 2015. Foi professor, coordenador da Escola indígena Índios Tapeba, coordenador geral das escolas indígenas, coordenador pedagógico e financeiro do Magistério Indígena Tapeba, Pitaguary e Jenipapo Kanindé e representante da educação escolar indígena do Ceará no MEC.

Claudenildo foi essencial na implantação de escolas Tapeba com currículo diferenciado, valorizando a memória, a espiritualidade e a identidade cultural indígena. Também foi um dos principais idealizadores dos Jogos Indígenas de sua etnia, que resgatam as tradições culturais e esportivas de seu povo, e atuou ativamente no fortalecimento da Festa da Carnaúba, celebração que mantém viva a cultura, os rituais e os saberes ancestrais ligados à palha da carnaúba.

Sua parceria com o Instituto Idear, ao abrir as portas para o projeto “Programando e Aprendendo Itinerante”, ampliou o acesso dos jovens Tapeba a novas oportunidades de aprendizado, sem perder o vínculo com suas raízes.

Seu legado inspira a resistência, a educação e a defesa dos direitos indígenas no Brasil.

Cladenildo Bento de Matos

Diretor da Escola Indígena Índios Tapeba

Mestre em Ciências da Educação pela Absoulute Christian University - ACU, Licenciado em Intercultural Indígena Kuaba pela Universidade Federal do Ceará, Bacharelado em Administração pela Faculdade Cesma de Maracanaú, Licenciatura plena em Pedagogia pela Faculdade Cearense, Especialista em Alfabetização e Letramento pela Faculdade Cesma de Maracanaú, em Docência do Ensino superior, em Gestão Escolar e Coordenação Educacional, ambas pela Faculdade Kurios. presidente da Associação dos Professores Indígenas Tapeba – “APROINT” no 3º mandato. Coordenador pedagógico na Faculdade Sucesso – FACSU – Polo Arandu Sabará Tapeba Caucaia.

REFERÊNCIAS

BARRETTO FILHO, Henyo Trindade. **Tapeba.** In: INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL. Povos Indígenas no Brasil. [S. l.]: Instituto Socioambiental, 25 jan. 2021. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Tapeba. Acesso em: 21 jul. 2025.

BRAGA, Fabrícia. Escolas indígenas recebem cursos de robótica e programação no Ceará. **O POVO Notícias**, Fortaleza, 18 dez. 2024. Notícias, Ceará. Disponível em: https://www.opovo.com.br/noticias/ceara/2024/12/18/escolas-indigenas-recebem-cursos-de-robotica-e-programacao-no-ceara.html. Acesso em: 20 jul. 2025.

CEARÁ. Secretaria do Meio Ambiente. **Quem é quem**. [S. l.]: Secretaria do Meio Ambiente, 2023. Disponível em: https://www.sema.ce.gov.br/quem-e-quem/. Acesso em: 21 jul. 2025.

MATOS, Claudenildo Bento de. **Memorial Acadêmico: Educação Indígena, Trajetória de Vida**. João Pessoa: Libellus Editorial, 2024. 88 p.

TV CEARÁ. **Alunos de escolas indígenas têm aulas de programação e robótica na Grande Fortaleza.** YouTube, 17 abr. 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=9wE567KdnIs. Acesso em: 21 jul. 2025.

TV JANGADEIRO. **Tecnologia e tradição ancestral: Projeto leva formação a duas escolas indígenas**. In: TODO MUNDO AMA. YouTube, 21 abr. 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=CEr8XW4fHrk. Acesso em: 21 jul. 2025.

PROJETO
Programando e Aprendendo
ITINERANTE

“O projeto Programando e Aprendendo Itinerante, do Instituto Idear, é mais que uma ação pedagógica: foi um agente de transformação social e educacional, respeitando memória, ancestralidade, etnicidade, pertencimento, espiritualidade e cultura.”

Cladenildo Bento de Matos
Diretor da Escola Indígena Índios Tapeba

Instituto IDEAR

www.idear.org.br | @institutoidear | idear@idear.org.br