

Metodologia ativa no ensino de Sociologia: RPG em tabuleiro “Jornada dos Guardiões da Floresta - Jogando com o Familiar e o Estranho”

Active methodology in Sociology teaching: board RPG “Journey of the Forest Guardians - Playing with the Familiar and the Strange”

Yannka Penha Moreira¹

Resumo

Este trabalho descreve o desenvolvimento do jogo educacional de RPG em tabuleiro “Jornada dos Guardiões da Floresta - Jogando com o Familiar e o Estranho”, concebido como parte integrante do Mestrado Profissional em Sociologia. O jogo, baseado em contos indígenas Munduruku (2004), visa ensinar Sociologia de forma lúdica e participativa, utilizando o RPG como metodologia ativa. Ele busca engajar os alunos de maneira interativa e imersiva, desafiando paradigmas tradicionais de aprendizado e enfatizando a valorização da alteridade. Ao explorar um pouco das cosmovisões indígenas, o jogo incentiva os alunos a entenderem o mundo através de uma lente cultural diferente, ampliando sua compreensão e sensibilidade para as diversas realidades culturais. Paralelamente, promove a reflexão sobre suas próprias identidades e valores, estimulando discussões significativas sobre percepções e preconceitos. O objetivo é promover o respeito e apreciação das diferenças étnicas e culturais, despertando o interesse dos educadores para utilizarem o jogo como uma ferramenta enriquecedora em sala de aula.

Palavras-chave: Pedagógicos; Ensino de Sociologia; Lei Federal 11.645/08.

Abstract

This work describes the development of the educational RPG board game “Journey of the Forest Guardians - Playing with the Familiar and the Strange”, conceived as an integral part of the Professional Master’s Program in Sociology. The game, based on indigenous tales by Munduruku (2004), aims to teach sociology in a playful and participatory way, using RPG as an active methodology. It seeks to engage students in an interactive and immersive manner, challenging traditional learning paradigms and emphasizing the appreciation of alterity. By exploring some aspects of indigenous worldviews, the game encourages students to understand the world through a different cultural lens, expanding their comprehension and sensitivity to diverse cultural realities. Concurrently, it fosters reflection on their own identities and values, stimulating meaningful discussions about perceptions and prejudices. The goal is to promote respect and appreciation for ethnic and cultural differences, arousing educators’ interest in using the game as an enriching tool in the classroom.

Keywords: Pedagogical; Teaching Sociology; Federal Law 11,645/08.

¹ Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. Especialização em Formação em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas pela Universidade Federal do Piauí (UFPI), Teresina, Piauí, Brasil. Especialização em Educomunicação e Tecnologia pelo Centro Universitário Internacional (Uninter), Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: yannkamoreira@gmail.com

Introdução

O produto educacional apresentado, o jogo de RPG² em tabuleiro “Jornada dos Guardiões da Floresta - Jogando com o Familiar e o Estranho” (JGF), é resultado de uma pesquisa de dissertação para o Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional, intitulada “Jornada dos Guardiões da Floresta – um RPG em tabuleiro para transformar o exótico em familiar”. O objetivo é fornecer aos docentes da escola básica um recurso didático lúdico que aborda temas como cultura, identidade, etnias, multiculturalismo e sustentabilidade, utilizando a gamificação como estratégia de ensino da Sociologia.

A construção de um jogo de tabuleiro com narrativa de RPG busca engajar os alunos, estimular o pensamento crítico e quebrar paradigmas de aprendizado tradicionais. Com uma perspectiva de se tornar uma ponte entre diferentes disciplinas e ampliar o acervo cultural dos educandos, busco, com ele, valorizar e promover o conhecimento de culturas, desconstruir estereótipos e preconceitos, promovendo a interdisciplinaridade. Nas palavras de Ilma Veiga (2004), “o ensino exige a apreensão da realidade. Não se pensa o ensino desconectado de um contexto social mais amplo”.

Tomando a Sociologia como caminho para o desenvolvimento do jogo, a perspectiva do antropólogo Roberto da Matta (1978) é aplicada para desafiar as percepções e conceitos prévios dos jogadores em relação à diversidade cultural indígena. Nesse contexto, questões norteadoras surgiram: como os jogos didáticos podem ser utilizados para promover a aprendizagem de Sociologia? Como os jogos didáticos se relacionam com o processo de ensino-aprendizagem?

Partindo do pressuposto da alteridade, que é essencial para a coesão social, conforme também defendido por sociólogos contemporâneos como Zygmunt Bauman (2000), que argumenta que o mundo contemporâneo, sob a influência crescente

do individualismo, tende à fragmentação e ao egoísmo, nos jogos, os alunos são imersos em papéis diferentes de sua realidade, dessa forma, é através da ludicidade do RPG que eles são convidados a explorar perspectivas diversas e a se colocarem no lugar do “outro”, ou seja, maneira de procurar compreender o ponto de vista do outro. O conceito de alteridade proporciona uma reflexão sobre a relação com aqueles que percebemos como diferentes. Representa, portanto, a característica e a condição daquilo que é distinto. Tudo que não é o próprio indivíduo, ou seja, tudo que não se enquadra no “eu”, é considerado como outro. Refere-se à condição daquilo que está além do eu. No âmbito familiar, lidamos com diversos outros, sendo os parentes exemplos claros. Em um ambiente escolar, cada estudante interage com colegas de classe, professores e funcionários. Qualquer pessoa que participe de um grupo está, de alguma forma, em contato com a alteridade.

O reconhecimento da alteridade por meio do contato com outras culturas leva à compreensão das diferenças e à tolerância. Além disso, é o primeiro passo para desnaturalizar e ver com outros olhos aspectos da nossa cultura. Torna-se cada vez mais importante, explorar estratégias pedagógicas que envolvam elementos lúdicos e interativos para incentivar a participação dos estudantes, principalmente considerando o ápice do individualismo que foi alcançado em decorrência da pandemia da Covid-19 que durou cerca de quatro anos em todo o globo.

O ano de 2020 foi marcado por uma mudança radical na rotina escolar, onde os componentes da comunidade escolar (alunos, professores, núcleo gestor, funcionários e familiares) foram obrigados a reinventarem-se para que o processo educacional fosse efetivado com sucesso (Queiroz; Ravache, 2021, p. 208).

Nesse caso, o uso da gamificação no contexto educacional possibilitando uma estratégia eficaz

¹ *Role-Playing Game*: jogo de interpretação de papéis.

para estimular o convívio social, promover a participação ativa do aluno, instigar a leitura aprimorando a comunicação, incentivando a criatividade e aprofundando o aprendizado. Aspectos esses que podem ser desenvolvidos com a utilização do RPG como metodologia ativa. É crucial para os educadores estarem atentos à realidade atual, uma vez que a educação está diretamente ligada ao futuro.

O uso de jogos como o RPG no ensino atual é justificado pelo desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais para o século XXI, portanto, oferecem um espaço ideal para o desenvolvimento das múltiplas inteligências, desafiando os alunos a pensar criticamente, resolver problemas, colaborar e se comunicar de forma eficaz.

O modelo de ensino tradicional continua o mesmo em escolas do Ensino Médio, apesar das transformações pelas quais a sociedade passa e das novas exigências de pessoas e profissionais. A sociedade mudou, as pessoas mudaram, os valores mudaram, podemos dizer que a visão de educação mudou, o contexto sócio-histórico é outro, mas pouco foi alterado na prática, inclusive na educação pública brasileira (Silva, 2009, p. 59).

Assim, a criação deste jogo está baseada nos contos de Daniel Munduruku (2004) e reúne uma seleção de narrativas tradicionais de diferentes povos indígenas do Brasil. O autor, que pertence ao povo Munduruku, busca preservar e difundir a riqueza cultural indígena por meio dessas histórias, que são transmitidas oralmente há gerações. Os contos abordam mitos de criação, explicações sobre a natureza e ensinamentos sobre valores como respeito, coletividade e equilíbrio com o meio ambiente. Dessa forma, trata-se da criação de um universo baseada nos contos indígenas brasileiros, em algumas cosmovisões, enquanto os levantamentos qualitativo e bibliográfico referentes à gamificação na educação, à metodologia ativa no ensino-aprendizagem e à ludicidade estão baseados em alguns autores como Huizinga (2000), Andrade e Silva (2016), Queiroz e Ravache (2021); na perspectiva sociológica e antropológica foram pesquisados os

autores Bauman (2000), Matta (1978) e Goffman (1963) entre outros.

Ao desenvolver um jogo de tabuleiro didático, é possível levar os alunos em uma narrativa exploratória, na qual eles desempenham papéis e tomam decisões que refletem a realidade vivida por outros grupos sociais, nesse caso, escolhido os povos indígenas, a fim de incentivar o pensamento crítico, a reflexão sobre as relações sociais entre diversas comunidades indígenas e o meio ambiente, além de alcançar o entendimento da importância do pluralismo cultural.

A utilização de um *game* como recurso pedagógico favorece a interdisciplinaridade, uma vez que os alunos podem aplicar conhecimentos de diferentes áreas, como História, Geografia, Ciências Políticas, Antropologia e Sociologia, para compreender as dinâmicas sociais e culturais dos povos originários. Dessa forma, o jogo se torna uma ponte entre diferentes disciplinas, ampliando a visão dos estudantes sobre a complexidade da temática indígena. Essa abordagem busca romper com a tradicional transmissão de conteúdos de forma passiva, estimulando a autonomia e a criatividade dos alunos.

A abordagem de Paulo Freire pode ser aplicada aqui considerando seu enfoque na educação como prática de liberdade e na importância da problematização e da interação dialógica entre educador e educando. Freire ressaltou a necessidade de uma educação que vá além da mera transmissão de conteúdos, buscando a compreensão crítica da realidade e a transformação social. Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção (Freire, 1996, p. 21). Portanto, quando essa abordagem é aplicada ao tema dos povos indígenas, pode desempenhar um papel fundamental na promoção do conhecimento, da compreensão e do respeito pela cultura e história dessas populações.

Com uso dos principais elementos da gamificação, através de desafios, missões e narrativas envolventes, o jogo desperta o interesse dos alunos e os motiva a explorar, refletir e aprender de maneira ativa.

A gamificação se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários non games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Compreendemos espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção, entre outros), habilidades sociais (comunicação assertividade, resolução de conflitos interpessoais, entre outros) e habilidade motoras (Alves; Minho; Diniz, 2014, p. 76).

Nessa conjuntura, este jogo de tabuleiro com narrativa de RPG vem como um recurso pedagógico para professores e educadores, oferecendo a oportunidade de introduzir o RPG como uma ferramenta na sala de aula e mostrando maneiras de explorar conceitos científicos por meio de aventuras educacionais; em síntese, confere aos elementos-chave da gamificação: prazer, objetivo e interatividade.

Esta pesquisa se justifica pela necessidade de promover o respeito e a apreciação das diferenças étnicas e culturais em uma sociedade multicultural, especialmente no que diz respeito à questão indígena no Brasil, pois proporciona uma experiência que desafia os jogadores a se colocarem no lugar de personagens com perspectivas, valores e modos de vida diferentes dos seus próprios. A Constituição Federal de 1988 (Brasil, 1988) reconhece e garante os direitos dos povos indígenas, incluindo a demarcação e proteção de suas terras, e a Lei nº 11.645 de 2008 (Brasil, 2008) torna obrigatório o estudo da história e cultura desses povos nas escolas brasileiras, portanto, considera-se a desconstrução de estereótipos, compreensão e valorização da multiplicidade cultural, e ampliação do acervo cultural do aluno, jogador, professor e comunidade envolvida. No entanto, ainda há uma lacuna na formação de professores e no desenvolvimento de instrumentos pedagógicos eficazes para abordar essa temática de forma mais aprofundada e sensível.

A formação de professores tem se mostrado insuficiente e incapaz de desencadear mudanças práticas e conceituais na realidade docente tanto na formação inicial como na continuada, pela falta de aprofundamento teórico e conhecimento

específico dos professores sobre a avaliação da aprendizagem e seus intervenientes epistemológicos, técnicos, políticos, sociais e éticos, que tende a impulsionar ou tolher o desenvolvimento dos estudantes (Tavares, 2008, p. 29-30).

A análise da efetividade de recursos pedagógicos pode fornecer subsídios para o desenvolvimento de novas metodologias e materiais educativos para o ensino da questão indígena e outras temáticas interculturais no contexto brasileiro. Dessa forma, é fundamental que o ensino da questão indígena seja incorporado nas salas de aula, para que haja uma mudança na perspectiva dos alunos em relação aos povos originários, a fim de quebrar os estereótipos e preconceitos enraizados na sociedade. A inclusão da temática indígena no currículo escolar, como previsto pela Lei nº 11.645 de 2008, permite que os estudantes tenham contato com uma realidade diferente da sua, desenvolvendo a empatia, respeito e valorização das diferenças culturais.

As culturas são dinâmicas e precisam estar atualizadas para continuarem vivas. Cultura parada no tempo é a cultura presente nos museus e nos laboratórios de pesquisas. A cultura viva tem que estar sempre atualizada para poder responder às questões do seu tempo. Pensar o indígena como um ser do passado é congelá-lo no tempo para ser apreciado como peça de museu (Sousa, 2013, p. 35).

É preciso oferecer uma leitura crítica sobre como tem-se conduzido o olhar sobre as populações ancestrais do Brasil por ser de extrema importância para o processo de descolonização do pensamento e da prática educativa. Portanto, é fundamental que a educação assuma um papel ativo no processo de desconstrução dessas estruturas discriminatórias e contribua para o respeito às culturas ancestrais. Ao oferecer uma leitura crítica sobre o olhar que temos conduzido sobre as populações originárias do Brasil, a educação pode ajudar a formar cidadãos capazes de compreender a diversidade do país. Isso implica em abandonar visões estereotipadas e romantizadas sobre os povos indígenas e reconhecer

a riqueza e a complexidade de suas diversas visões de mundo.

Sobre a elaboração de políticas públicas para a educação escolar indígena, esta tem como objetivos fornecer um aprendizado de qualidade, garantir o acesso à escola e ao conhecimento, à preservação do patrimônio cultural e à cidadania plena. É importante que essas políticas sejam desenvolvidas de forma democrática em todas as esferas, e continuada, desde as secretarias estaduais até as práticas escolares locais, para garantir a efetivação desses objetivos.

A proposta de ensino da temática indígena deve partir do pressuposto de que os índios são sujeitos ativos e não objetos de estudo, e que suas culturas não são folclóricas, mas sim vivas e dinâmicas, em constante transformação. Isso significa que o conhecimento sobre a sociodiversidade indígena deve ser produzido de forma participativa, dialógica e contextualizada, envolvendo a comunidade escolar e a própria comunidade indígena, sempre respeitando suas tradições e valores (Andrade; Silva, 2016, p. 21).

Portanto, ainda que a escolha dos contos de Daniel Munduruku para a construção da atividade lúdica possa parecer distante das vivências e comunidades indígenas do Ceará, estado ao qual pertence, ela se revela válida. Isso se justifica como uma abordagem global, considerando que muitos estudantes têm alguma familiaridade com os contos da Amazônia, o que os leva a usar essa região como referência principal ao pensarem sobre os povos indígenas brasileiros. Além disso, a adaptação do enredo para o universo do jogo, embasada nos contos de Munduruku, mostrou-se mais adequada devido à sua experiência como professor e escritor, o que tornou mais fácil a adaptação ao mundo do RPG. Acresço a isso a familiarização do estranho, conforme Matta (1978, p. 4), "[...] vestir a capa de etnólogo é aprender a realizar uma dupla tarefa que pode ser grosseiramente contida nas seguintes fórmulas: (a) transformar o exótico no familiar e/ou (b) transformar o familiar em exótico".

De acordo com Freire (1996), "o ser humano é um ser inacabado. Estamos sempre em busca

da construção do conhecimento. E construção é dar possibilidade ao aluno para que se desenvolva intelectualmente, politicamente e socialmente, respeitando seu tempo e espaço". Por meio dessa metodologia ativa, é possível oferecer uma experiência lúdica e educativa aos estudantes, permitindo que eles sejam imersos em fragmentos do universo indígena possibilitando não apenas a aquisição de conhecimentos, mas também o desenvolvimento de habilidades e a compreensão das diversas realidades sociais.

A utilização das práticas culturais como fundamento educacional incentiva a criação de projetos de vida tanto em nível individual quanto coletivo. Elas são capazes de incorporar o conhecimento que é adquirido a partir das ações no mundo, isso pode contribuir no fortalecimento de identidades nas sociedades híbridas. Nas palavras de Martins (2006), "aquilo que é vivenciado e analisado provoca mudanças mais profundas do que aquilo que é apenas ouvido, no plano do discurso. No fazer, gera-se o saber".

Por isso, para que os professores possam utilizar essas ferramentas pedagógicas de forma efetiva, é importante que eles sejam capacitados para aplicá-las de maneira adequada em sala de aula. Assim, é possível promover uma educação mais inclusiva e democrática, capaz de reconhecer e respeitar a diversidade cultural do país.

Assim, se queremos realmente uma identidade nacional que possa integrar a diversidade cultural que é própria do Brasil, é necessário reconhecer e respeitar as diferenças e as diversidades culturais que existem entre os vários grupos que formam a nação. Isso implica em superar as estruturas discriminatórias que permeiam a sociedade brasileira, que foram construídas historicamente a partir da opressão e da exclusão de determinados grupos sociais. E, nesse sentido, é fundamental trabalhar pela valorização e respeito às culturas ancestrais que formam a base da diversidade cultural brasileira (Munanga, 1999, p. 141).

Diante dessas problemáticas, é significativo que as escolas e os educadores estejam abertos ao

diálogo e à inclusão de perspectivas indígenas em seu currículo e em suas práticas pedagógicas. De acordo com Queiroz e Ravache (2021, p. 207), no capítulo “O desenvolvimento de um *game* cooperativo e suas implicações educativas”, os autores explicam que quando o professor consegue compreender que necessita diminuir o fosso educacional entre o ato de ensinar e o de aprender, acaba por buscar e inovar em relação à sua prática diária, pois percebe que ao ensinar ele também aprende.

Dessa maneira, a utilização de jogos como ferramentas pedagógicas pode ser uma alternativa para auxiliar os professores na tarefa de reconhecer e sublimar as múltiplas sociedades dentro e fora da sala de aula. Através dessas atividades, é possível criar um ambiente em que os educandos possam vivenciar e compreender melhor as tradições, crenças e modos de vida de comunidades diversas, contribuindo para o desenvolvimento de uma visão mais ampla e sensível a respeito da heterogeneidade do país.

Resultados

Antes de pensar estratégias para a utilização de jogos em sala de aula, é necessário conhecer os conceitos a respeito do que é um jogo e quais são seus componentes. Há diversas definições do termo “jogo”, e cada uma pode ser aplicada em diferentes contextos. O termo “jogo” foi amplamente discutido e estudado ao longo das últimas décadas e pode ser interpretado de diferentes formas e em diferentes contextos, como educação, publicidade, *marketing*, entretenimento, lazer, entre outros.

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo as regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (Huizinga, 2000, p. 33).

É possível perceber que, para Huizinga, o jogo se distingue da vida cotidiana, podendo ser

encarado como uma fuga da realidade. Além disso, deve ser uma atividade voluntária, ou seja, ninguém deve ser obrigado a participar de um jogo, pois isso o descaracterizaria como tal. Huizinga (2000, p. 54) defende ainda que o jogo é dotado de tensão, na medida em que as qualidades do jogador – força, tenacidade, habilidade, coragem e “lealdade” para com as regras – são postas à prova, e existe a necessidade de regras e limites de espaço e tempo bem definidos para que ele possa existir – o que reforça a ideia de “fuga da realidade”. Os jogos, em geral, possuem as seguintes características: são atividades voluntárias; ocorrem dentro de limites de tempo e espaço; possuem regras consentidas, mas obrigatórias; são dotados de um fim em si mesmo; contêm sentimentos de tensão e de alegria; partem da consciência de serem diferentes da vida cotidiana (Huizinga, 2000).

A forma como esses conceitos são aplicados pode variar dependendo do contexto e dos objetivos específicos de gamificação em cada situação. O objetivo é utilizar os conceitos para criar uma experiência educativa que seja desafiadora, colaborativa e divertida, estimulando a aprendizagem ativa dos participantes. A abordagem educacional por meio da criação de conflitos visa problematizar o conteúdo a ser ensinado. O termo “conflito” não se refere a algo natural, mas sim a uma estratégia deliberada do educador, que coloca o estudante em uma posição desafiadora na qual ele precisa resolver problemas apresentados no ambiente educacional, seja presencial ou *on-line*.

Essa abordagem remove o estudante de um estado passivo, desafiando-o a resolver um problema, seja por meio de perguntas em sala de aula, testes, pesquisas, trabalhos ou em apresentações de seminários. O desenvolvimento do jogo “Jornada dos Guardiões da Floresta - Jogando com o Familiar e o Estranho” (JGF) começou na disciplina de Metodologia da Pesquisa, durante o Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional, na Universidade Federal do Ceará (UFC). Nesse processo, vários jogos tradicionais foram analisados para gerar ideias. Entre eles, os jogos de tabuleiro

"Dixit"³, "Zombicide"⁴, "Munchkin"⁵ e "War"⁶, assim como os RPGs de mesa e eletrônicos *Dungeons & Dragons*⁷, *Tropicalia*⁸ e *RPGQuest*⁹. Esses jogos serviram de inspiração para estruturar a dinâmica do jogo. A ideia de criar um RPG em formato de tabuleiro surgiu para oferecer a experiência de jogar RPG de mesa, mas sem a complexidade típica das mecânicas tradicionais, como a criação de fichas de personagens e a distribuição de pontos. O tabuleiro já apresentaria opções definidas para cada personagem, como habilidades, história, povo e cultura, simplificando o processo para o jogador.

No resultado final, o jogo combina características dos jogos mencionados anteriormente. De maneira geral, o objetivo foi criar um jogo de tabuleiro em que os jogadores controlam personagens indígenas, cada um com sua própria história e singularidade, buscando se tornar Guardiões da Floresta Amazônica. O jogo valoriza o protagonismo indígena, aplica conceitos sociológicos, promove o pluralismo cultural do Brasil e incentiva a interação dos educandos. Durante a partida, os jogadores enxergam o mundo através da perspectiva dos personagens, utilizando suas principais características, que são representadas por amuletos de poder, enfrentando desafios e conhecendo histórias inspiradas nos contos de Daniel Munduruku e nas tradições e narrativas indígenas.

O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia e as diversas formas

da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. Mas é sempre possível que a qualquer momento, mesmo nas civilizações mais desenvolvidas, o "instinto" lúdico se reafirme em sua plenitude, mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco (Huizinga, 2010, p. 59-61).

O uso dos mitos e contos na educação tem uma dimensão sociológica importante, pois reflete a relação entre cultura, identidade e transmissão de conhecimento nas sociedades. Atualmente, vivemos em uma sociedade que se tornou dependente de aplicativos e plataformas lúdicas para compreender o mundo ao nosso redor. A cultura do jogo tem desempenhado um papel significativo nesse contexto, onde a aprendizagem e a interação social são mediadas por elementos lúdicos.

Figura 1 - Livro "Contos Indígenas Brasileiros".



Fonte: acervo do autor.

³ *Dixit* é um *card game* criado por Jean-Louis Roubira e publicado pela editora Libellud. Neste jogo, um dos participantes sugere características da ilustração de uma carta da mão, possibilitando que cada adversário também selecione um *card* que se encaixe com a descrição dada. Reveladas as cartas, os oponentes devem adivinhar qual era a ilustração originalmente anunciada.

⁴ *Zombicide* é um jogo colaborativo em que os jogadores assumem o papel de um sobrevivente – cada um com habilidades únicas – e aproveitam seus conhecimentos e poder de trabalho em equipe contra as hordas de mortos-vivos irracionais.

⁵ *Munchkin* é um jogo com um sistema relativamente simples que faz paródias do estilo de jogo *power gaming* e até mesmo do próprio *Dungeons & Dragons*. Inspirado pelo livro escrito por Steve Jackson, que simula um guia de RPG intitulado "The Munchkin's Guide to Power Gaming", o jogo, em essência, envolve a mecânica mais fundamental do *power gaming*: derrotar monstros, adquirir experiência e itens, elevar o nível do personagem e ser o primeiro a vencer o jogo (mesmo que isso envolva fazer com que os outros jogadores percam).

⁶ *War* é um jogo de tabuleiro baseado na estratégia e sorte onde os jogadores comandam seus exércitos em um mapa na busca por completar seus objetivos.

⁷ *Dungeons & Dragons* é um jogo de interpretação de papéis de alta fantasia criado por Gary Gygax e Dave Arneson e publicado pela primeira vez em 1974 nos Estados Unidos pela TSR, Inc., empresa fundada por Gygax e Don Kay em 1973.

⁸ Descrição do Google Play: *Tropicalia: a Brazilian Game* é um RPG Tupi-Guarani. O jogo é uma ode aos RPGs da era 16 bits.

⁹ *RPGQuest - A Jornada do Herói* é um *boardgame* estilo *sandbox* para 1 a 5 jogadores, podendo ser jogado em modo cooperativo ou competitivo, onde cada jogador controlará um pequeno grupo de Aventureiros em busca de Fama e Fortuna nos Reinos de

Além de preservar a identidade cultural, o conto oferece narrativas autênticas, desconstrói estereótipos, promove a diversidade cultural e conecta jogadores a elementos tangíveis e tradicionais. Em contraste com a pseudoautonomia tecnológica, essa abordagem estimula a imaginação, a criatividade e oferece uma experiência educacional mais equilibrada.

Análise dos testes

Os testes iniciais revelaram a necessidade de ajustes nas regras, missões e materiais do jogo para melhorar a jogabilidade e a imersão dos jogadores na temática. Após várias revisões e aplicações com alunos do Ensino Médio, de três escolas diferentes (EEFM Prof. Paulo Ayrton, EEM Dr. Cesar Cals e EEM Liceu de Messejana), foram feitas alterações significativas, incluindo a adição de mais elementos de RPG, e após uma aula de campo em uma comunidade indígena do estado do Ceará, foram adicionados mais elementos das cosmovisões dos povos indígenas.

A metodologia StoryLearning¹⁰ foi utilizada para envolver os alunos na criação de personagens e no desenvolvimento do jogo, contribuindo para uma visão mais ampla da diversidade cultural brasileira. O jogo foi refinado com base nos *feedbacks* dos alunos, resultando em mudanças nas regras e na mecânica do jogo para torná-lo cooperativo. Os testes finais incluíram novas regras e habilidades para os amuletos dos jogadores, garantindo uma experiência mais equilibrada e imersiva.

Além do mais, foi instituída uma nova regra para manter a participação dos jogadores, evitando que se sintam excluídos durante o jogo. Esses ajustes e melhorias permitiram uma experiência de jogo mais satisfatória e educativa, enfatizando a importância do pluralismo cultural brasileiro e

promovendo a cooperação e o envolvimento dos jogadores. O jogo possui a seguinte dinâmica de apresentação em sala de aula (já com os *kits* montados, ou seja, recortados do Livro de Recortes):

1. Divisão da turma em grupos de 7 alunos (para cada grupo, um *kit* do jogo).
2. Apresentação e montagem do tabuleiro (Floresta Amazônica).
3. Organização de cartas.
4. Organização das Fichas de Missões.
5. Distribuição dos indicadores de personagens.
6. Leitura do Livro de Regras.
7. Leitura das Fichas de Missões.
8. Cada missão possui um NPC (*Non-Playable Character*): são personagens controlados pelo mestre/narrador) que atribui uma narrativa a uma iniciativa.
9. Os alunos devem rolar os dados e alcançar o sucesso, ou seja, a potência exigida pela missão, para poder avançar.
10. Ao final do jogo, cada jogador estará na missão 10 e deverá rolar o dado de 6 lados para descobrir o caminho que irá seguir.
11. Após o caminho ter sido definido para todos os que chegaram ao final, o professor irá passar o trabalho a respeito do tema que o aluno recebeu no jogo.
12. Fica a critério do professor a aplicação e formatação do trabalho.

A nomenclatura empregada no jogo é uma homenagem à rica herança cultural dos povos indígenas do Brasil, que são frequentemente representados nos destinos turísticos e na geografia do país. Essas palavras, cuidadosamente selecionadas do livro “Dicionário Indígena para o Turismo: Toponímias das Cidades” do autor Daniel Bastos Barbosa, abrangem termos dos troncos linguísticos

Arcádia. Trata-se, inicialmente, de um jogo de fantasia narrada, produzido pela Daemon Editora em formato de livro, que se passa em um universo fantástico chamado Multiverso, uma região do mundo dos sonhos onde a imaginação é o limite. Atualmente disponível gratuitamente em formato PDF.

¹⁰ StoryLearnig é uma abordagem de aprendizagem que utiliza histórias como base para o processo de ensino e aprendizagem. Nesse método, os conceitos e o conteúdo são apresentados por meio de narrativas envolventes, em vez de serem abordados de maneira tradicional e expositiva.

Tupi, Macro Jê, Aruaque e Caraíba. São palavras que remontam aos primórdios de nossa nação, carregando consigo seus significados linguísticos.

Para definição sobre melhorias no jogo, foi aplicado um questionário inicial¹¹ que visou avaliar o conhecimento prévio sobre povos indígenas entre os alunos do Ensino Médio da EEFM Prof. Paulo Ayrton de Araújo antes de participarem do jogo “Jornada dos Guardiões da Floresta” (JGF). Os resultados, baseados em respostas virtuais de 11 alunos, indicaram uma compreensão limitada, porém crescente, da diversidade e da complexidade das culturas indígenas, evidenciando, assim, a necessidade de educação sobre o tema. Após ajustes no jogo e a aplicação de um questionário final, que incluiu alunos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da Universidade Federal do Ceará (PIBID - UFC) da área de Ciências Humanas, os resultados sugeriram uma ampliação do conhecimento e da conscientização sobre a cultura indígena, destacando a importância de abordagens educacionais respeitadas e livres de estereótipos para promover uma compreensão mais profunda da diversidade cultural brasileira.

Quanto à análise sobre a percepção dos alunos no universo do RPG, o mesmo questionário trouxe uma sessão criada exclusivamente para filtrar o conhecimento dos alunos sobre as mecânicas do jogo, a crítica dos mesmos sobre a dificuldade das regras e/ou elogios, bem como para balancear o jogo com indicações dos próprios alunos; dessa forma foi possível observar que as respostas revelaram uma diversidade de experiências e níveis de familiaridade com o RPG entre os participantes. A maioria dos alunos relatou uma experiência muito positiva e envolvente com o jogo, destacando aspectos como a narrativa fantástica e a mecânica do RPG. Os momentos mais desafiadores durante o jogo foram identificados, e a análise indicou que o jogo foi eficaz em transmitir mensagens sobre a importância da cosmovisão indígena e suas inter-relações com questões socioambientais.

A maioria dos participantes do JGF afirmou que sua perspectiva sobre povos indígenas e questões ambientais foi afetada após jogar, sugerindo um impacto educativo significativo. E a aplicação dos questionários proporcionou uma compreensão mais profunda da experiência dos participantes e contribuiu para a reflexão crítica quanto ao uso de jogos como ferramentas pedagógicas na promoção da compreensão intercultural e ambiental. As respostas dos participantes foram fundamentais para o refinamento contínuo do jogo e para o desenvolvimento de uma educação mais engajada e inclusiva.

A licença

A licença do projeto foi estabelecida através da plataforma Creative Commons (CC), uma organização internacional sem fins lucrativos dedicada a promover o compartilhamento de conhecimento e cultura. A Creative Commons [2024] oferece licenças públicas que permitem aos criadores disponibilizar seu trabalho para reutilização, desde que os termos da licença sejam seguidos. No caso deste projeto, a licença utilizada foi a CC BY-NC-ND 4.0, que permite a cópia e distribuição do material em qualquer meio ou formato, desde que seja feito sem adaptações e apenas para fins não comerciais, com atribuição ao criador. Isso significa que o projeto é livre para compartilhar, desde que os termos da licença sejam respeitados.

Complementos do jogo

O jogo, portanto, apresenta cartas de danos baseadas na história da Entidade Anhangá, onde jogadores que não alcançam a potência das missões são penalizados. Os NPCs fornecem desafios extras por meio das “Cartas Desafio”, enquanto as “Cartas Missão” guiam os jogadores no tabuleiro. Os jogadores podem cooperar para avançar. Também inclui peças de personagens, marcadores de danos, tabuleiro, cartas de missões e três livros.

¹¹ Não houve necessidade de apresentação ao comitê de ética, pois trata-se de uma análise didática a fim de diagnosticar se os alunos compreenderam o assunto, assumindo, portanto, o papel de uma avaliação diagnóstica.

A criação de personagens foi facilitada por uma ferramenta *on-line*, mas com limitações de diversidade e propriedade. Segue o conceito “*print and play*”, oferecendo uma opção acessível e flexível. O tabuleiro representa a Floresta Amazônica, com espaços para missões e NPCs. As mecânicas foram testadas com jogadores experientes em RPG e incluem novas regras como Acerto Crítico e Símbolo

do Cocar. A utilização de dados define o sucesso em missões e ativação de habilidades. A ordem de ação dos personagens é determinada pela iniciativa, adicionando imprevisibilidade e dinamismo. As Fichas de Missões orientam os jogadores sobre como obter sucesso e as consequências das falhas. O tabuleiro possui cenários que os jogadores devem seguir de acordo com as missões.

Figura 2 - Elementos do jogo “Jornada dos Guardiões da Floresta” (JGF).



Fonte: o autor.

Considerações finais

O projeto visa integrar ludicidade e gamificação como estratégias pedagógicas para abordar temas sociológicos, ressaltando a importância da educação plural na formação de cidadãos conscientes e críticos em uma sociedade diversa. A utilização de jogos educacionais de RPG em tabuleiro proporciona uma experiência de aprendizagem significativa, promovendo o estranhamento através do familiar e incentivando os alunos a questionarem suas próprias perspectivas e preconceitos. Ao desempenharem papéis de personagens, os alunos experimentam os desafios, valores e visões de comunidades diversas, desenvolvendo habilidades de

colaboração, criatividade e resolução de problemas. É essencial que essa abordagem seja interativa e envolva não apenas a comunidade escolar, mas igualmente as comunidades indígenas locais, como parceiros ativos no processo de aprendizagem. O projeto busca uma educação plural e inclusiva, reconhecendo e valorizando a diversidade de saberes e experiências presentes na sociedade brasileira, contribuindo para práticas educativas mais significativas e uma sociedade que respeite a multiplicidade de identidades e tradições. A culminância do projeto inclui a aplicação de um seminário onde os alunos podem compartilhar suas experiências e aprendizados, enriquecendo ainda mais o processo educacional.

Referências

- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C.; VANZIN, T. (org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97.
- ANDRADE, J. A.; SILVA, T. A. A. (org.). *O ensino da temática indígena: subsídios didáticos para o estudo das sociodiversidades indígenas*. Recife: Edições Rascunhos, 2016.
- BAUMAN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*, Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 14 fev. 2023.
- BRASIL. *Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008*. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 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". Brasília, DF: Presidência da República, 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm. Acesso em: 14 fev. 2023.
- CREATIVE COMMONS. *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International*. [S. l.]: Creative Commons, [2024]. Disponível em: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/?ref=chooser-v1>. Acesso em: 29 mar. 2024.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).
- GOFFMAN, E. *Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1963.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MARTINS, P. L. O. *Didática teórica/didática prática: para além do confronto*. 8. ed. São Paulo: Ed. Loyola, 2006.
- MATTA, R. O ofício de etnólogo, ou como ter *anthropological blues*. *Boletim do Museu Nacional: Antropologia*, Rio de Janeiro, n. 27, p. 1-12, maio 1978.
- MUNANGA, K. *Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MUNDURUKU, D. *Contos indígenas brasileiros*. São Paulo: Global Editora, 2004.
- QUEIROZ, S. C. V.; RAVACHE, R. L. Jogos lúdicos com história e arte: transformando vidas. In: ALMEIDA, M. T. P. (org.). *Jogos analógicos, digitais e híbridos: experiências e reflexões*. Fortaleza: Instituto Nexos, 2021. Cap. 16, p. 207-231.
- SILVA, M. V. *O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no ensino médio*. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2009.
- SOUSA, R. de. Educação intercultural no Brasil: reflexões a partir de uma experiência com os povos indígenas. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 53, p. 31-44, 2013.
- TAVARES, C. Z. *Formação em avaliação: a formação de docentes no enfrentamento de um processo de avaliação a serviço da aprendizagem*. 2008. 250 f. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.
- VEIGA, I. P. A. Dimensões do processo didático na ação docente. In: ROMANOWSKI, J. P.; MARTINS, P. L. O.; JUNQUEIRA, S. R. A. (org.). *Conhecimento local e conhecimento universal: pesquisa, didática e ação docente*. Curitiba: Champagnat, 2004. v. 1, p. 13-30.

Recebido em: 10 set. 2024

Aceito em: 18 nov. 2024

