



XVIII Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Campina Grande.
Extensão Universitária: Transformando Realidades e Construindo Esperança.
De 18 a 26 de março de 2025.
Campina Grande, Patos, Sousa, Pombal, Cuité, Sumé e Cajazeiras, PB – Brasil.

JOGOS E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: O RPG E OS MITOS DOS POVOS ORIGINÁRIOS

Dayane Veloso Santos¹, Andrea Maria da Silva², Alex Souza Felix³, Alan Tassio Galdino⁴, Eduardo Roberto Jordão Knack⁵ eduardo.roberto@professor.ufcg.edu.br

Resumo: O presente projeto de extensão propõe ofertar oficinas de RPG para professores e graduandos de licenciaturas utilizando o sistema chamado A Bandeira do Elefante e da Arara, tendo como foco explorar mitos, lendas e folclore dos povos originários brasileiros a partir da leitura de obras como *Sehaypóri: o livro sagrado do povo Saterê-Mawé*, de Yaguarê Yamã, *A Caveira-Rolante*, *a Mulher Lesma e outras histórias indígenas de assustar*, de Daniel Munduruku e *Tupá Tenondé: A criação do Universo, da Terra e do Homem segundo a tradição oral Guarani*, de Kaká Werá Jecupé.

Palavras-chaves: Role-Playing Game, Educação Patrimonial, Ensino de História.

1. Introdução

O presente projeto de extensão articula atividades de ensino, pesquisa e extensão ao propor analisar como jogos de Role-Playing Game (RPG) se apropriam do passado para construir cenários/ambientações de suas narrativas. Além da leitura e pesquisa, que tem como fonte um conjunto de obras de RPG chamado A Bandeira do Elefante e da Arara (ABEA), um sistema/cenário que toma o passado colonial brasileiro como tema, a equipe do projeto também irá produzir jogos para serem ministrados em oficinas ofertadas para a comunidade nas dependências da UFCG, tendo como público alvo alunos(as) dos cursos de licenciatura das universidades da cidade, professores das redes de educação pública e privada de Campina Grande e demais interessados. Os jogos de RPG elaborados pela equipe serão ministrados pelos bolsistas e pelo coordenador do projeto, tendo como base o sistema/cenário ABEA, mas explorando temas relativos ao patrimônio cultural dos diferentes povos originários brasileiros, especialmente seus mitos de criação do mundo, lendas e folclore que compõem o patrimônio cultural brasileiro. Tanto a análise das obras de RPG, como a produção dos jogos por parte da equipe do projeto tem como base teórica e metodológica os pressupostos da educação histórica, trabalhando a partir de conceitos como cultura, consciência e formação histórica. Dessa forma, a linha do projeto é Educação e

o objetivo de desenvolvimento sustentável Educação de Qualidade é contemplado na proposta.

O projeto de extensão está articulado com as atividades desenvolvidas no âmbito do Grupo de Pesquisa Jogos e Educação, formado em 2021 e cadastrado no Diretório do CNPq (espelho do grupo: dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9094258928109929), que vem desenvolvendo oficinas e encontros promovendo o uso de jogos na educação. Cabe destacar que este projeto é uma sequência do anterior, desenvolvido em 2023 e que tinha como foco ofertar oficinas para escolas das redes públicas e privadas de ensino de Campina Grande e outras cidades próximas. A diferença é que nesse projeto, desenvolvido em 2024, as oficinas produzidas foram direcionadas para professores e alunos de licenciaturas da UFCG e demais instituições da cidade e região. Além dessa mudança no direcionamento do público alvo, o projeto também optou pelo recorte dos mitos, lendas e folclore dos povos originários a partir da leitura e diferentes autores indígenas para gerar as aventuras/narrativas de RPG a serem ofertadas aos participantes. Dessa forma, o projeto abraçou os jogos interpretativos como uma ferramenta para incluir a diversidade de visões de mundo.

Cabe destacar os objetivos da ação. O objetivo geral: organizar oficinas abertas para a comunidade acadêmica e professores(as) da região de abrangência da UFCG envolvendo jogos de RPG e educação patrimonial (com foco no patrimônio cultural dos povos originários). Entre os objetivos específicos: realizar atividades de leitura com os membros do projeto, bolsistas e colaboradores, sobre o uso de jogos no ensino, especialmente os usos do RPG; pesquisar o cenário e o sistema de jogo do livro A Bandeira do Elefante e da Arara - ABEA (KASTENSMIDT, 2018) e demais suplementos; produzir jogos de RPG, partindo do sistema ABEA, mas abordando temas relacionados com a história e o patrimônio cultural dos povos originários; realizar oficinas para graduandos(as) e professores(as) da educação básica para aplicar os jogos desenvolvidos pelos membros do projeto; avaliar a execução dos jogos e suas possíveis contribuições para aprendizagem.

2. Desenvolvimento

¹ Bolsista, Estudante da Graduação em História, UFCG, Campina Grande, PB, Brasil

² Colaboradora, Mestranda do PPGH/ UFCG, Campus Campina Grande, PB, Brasil.

³ Colaborador, Mestrando do PPGH/UFCG, UFCG, Campus Campina Grande, PB, Brasil.

⁴ Colaborador, professor da rede privada de ensino de Campina Grande, PB, Brasil.

⁵ Coordenador e orientador, professor da UAH-CH, UFCG, Campus Campina Grande, PB, Brasil.

As atividades do projeto iniciaram em julho de 2024 com encontros de preparação para as oficinas a serem ofertadas, orientação sobre as leituras e experiências práticas com diferentes jogos de RPG e tabuleiro. Nesse mês foram realizados dois encontros com exemplos de jogos, e leituras necessárias para o desenvolvimento de jogos de RPG com a temática dos mitos dos povos originários.

Em agosto de 2024 foram realizados encontros para jogar aventuras desenvolvidas pelo coordenador e colaboradores do projeto com a temática do projeto, empregando o sistema de RPG do livro A Bandeira do Elefante e da Arara. Em setembro foram desenvolvidas as aventuras que seriam empregadas nas oficinas a serem ofertadas para a comunidade, bem como foi dada continuidade nas leituras preparatórias, especialmente os livros dos autores indígenas tomados como referência para elaboração das narrativas.

Em outubro, além de encontros para preparação das atividades práticas, iniciaram as oficinas a serem ofertadas para comunidade da UFCG. As oficinas foram divulgadas via redes sociais (Instagram do grupo de pesquisa; Facebook) e WhastApp, direcionadas a comunidade acadêmica, especialmente alunos(as) dos cursos de licenciatura UFCG, mas também abertas para demais interessados de outras instituições e comunidade em geral. Nas oficinas realizadas foram distribuídos questionários para os participantes responderem sobre sua experiência, especialmente no que diz respeito ao ato de interpretar personagens com identidades diferentes, em contextos distintos construídos pelas narrativas ficcionais dos jogos de RPG.

Em novembro as oficinas abertas seguiram sendo ofertadas, e a partir da solicitação de alguns dos participantes das oficinas (professores da rede municipal de Lagoa Seca – PB, que acompanharam a divulgação das oficinas na página do Instagram do Grupo de Pesquisa Jogos e Educação) fomos até a escola Escola Municipal de Ensino Fundamental Irmão Damião Clemente para realizar oficinas de RPG. Também fomos convidados a apresentar o projeto e os jogos de RPG em uma atividade que reuniu professores e os alunos da Escola de Ensino Fundamental Roberto Simonsen (particularmente as turmas de 7º ano).

A ação promoveu, portanto, duas atividades fora da UFCG, na EMEF Irmão Damião Clemente, em Lagoa Seca, e na EMEF Roberto Simonsen, em Campina Grande.

3. Ilustrações



Figura 1 – Encontro de preparação e exercício prático do grupo em setembro de 2024, no Centro de Humanidades da UFCG, Campina Grande-PB



Figura 2 – Oficina realizada no dia 23/10/2024, no Centro de Humanidades da UFCG, Campina Grande-PB



Figura 3 – Oficina realizada no dia 06/11/2024, no Centro de Humanidades da UFCG, Campina Grande-PB



Figura 4 – Oficina realizada na EMEF Irmão Damião Clemente com alunos do Ensino Fundamental, no dia 19/11/2024, Lagoa Seca-PB



Figura 5 – Palestra sobre Jogos e RPG realizada na EMEF Roberto Simonsen, para alunos do Ensino Fundamental e professores, no dia 25/11/2024, Campina Grande-PB



Figura 6 – Palestra sobre Jogos e RPG realizada na EMEF Roberto Simonsen, para alunos do Ensino Fundamental e professores, no dia 25/11/2024, Campina Grande-PB

4. Resultados e Discussões

Durante as oficinas do projeto de extensão, foram aplicados nove questionários com o objetivo de compreender se os participantes se identificaram com os personagens que interpretaram no jogo de RPG e se essa experiência os levou a refletir sobre sua própria identidade. As respostas revelaram que a escolha dos personagens, assim como a forma de interpretá-los — seja alinhada ou não à própria personalidade dos jogadores —, foi influenciada por diversos fatores, incluindo características culturais, psicológicas e físicas, além da história do jogo e da interação com outros personagens. Essa diversidade de influências sugere que os jogadores consideram tanto os elementos narrativos quanto aspectos pessoais ao decidir qual personagem interpretam.

Durante a experiência de jogo, houve variação na identificação dos participantes com seus personagens. Alguns relataram uma forte identificação, enquanto outros afirmaram não se reconhecer nas características do personagem interpretado. Esse resultado sugere que a construção dos personagens dentro do contexto histórico da narrativa criada promove diferentes graus de conexão, possivelmente devido à distância cultural ou à proximidade com as vivências dos jogadores. Esse aspecto reforça a importância da representatividade e da forma como os jogadores se apropriam das narrativas propostas.

Além disso, um ponto significativo levantado no questionário foi a reflexão sobre a própria identidade ao interpretar um personagem com uma identidade distinta. Algumas respostas indicaram que a experiência proporcionou um momento de introspecção, levando os jogadores a pensarem sobre sua própria posição cultural e social. Esse achado é relevante para a proposta do projeto de extensão, pois aponta que a imersão em uma narrativa histórica pode estimular questionamentos sobre identidade e pertencimento, promovendo um olhar mais crítico sobre as diferenças e similaridades entre o passado e o presente.

Por fim, os resultados também revelam que em muitos momentos as ações dos personagens divergiram

do que os jogadores fariam na vida real. Esse dado demonstra que a dinâmica do RPG permitiu uma experimentação de outras perspectivas e comportamentos, o que pode contribuir para uma maior compreensão dos diferentes papéis sociais na história. Dessa forma, o questionário indica que a experiência de jogo foi capaz de gerar tanto identificação quanto estranhamento, elementos essenciais para fomentar uma reflexão crítica sobre identidade e alteridade em sala de aula.

Além dos resultados, a bolsista Dayane Veloso Santos apresenta seu depoimento após dois anos consecutivos no projeto de extensão Jogos e Educação Patrimonial. A elaboração dessas narrativas ampliou minha compreensão sobre as temáticas em questão e sobre a relação entre jogo e ensino. Esse processo reforçou a importância da experimentação no aprendizado e aprimorou minhas habilidades de mediação, criatividade e construção de narrativas lúdicas para o ensino de História. Um dos aspectos mais marcantes para mim foi a sociabilidade entre os participantes. A interação entre jogadores e narradores possibilitou uma construção coletiva do conhecimento, enriquecida por diferentes perspectivas. Como historiadora e professora em formação, percebi como a ludicidade torna o ensino mais acessível e estimula o pensamento crítico. A troca de interpretações e vivências mostrou que a História pode ser experienciada e ressignificada por meio do jogo, ampliando a compreensão do passado e suas implicações no presente. A reflexão mais profunda que essa experiência me proporcionou foi sobre identidade. Ao lidar com personagens de diferentes contextos e interagir com colegas de diversas visões, passei a questionar e reconstruir minha própria percepção identitária. A representação de povos originários, africanos e europeus no RPG gerou debates importantes sobre memória, pertencimento e a forma como narramos o passado. Essa vivência me transformou e despertou novas ideias de pesquisa. Pretendo aprofundar como o RPG pode fortalecer a relação entre história, identidade e aprendizado. A experiência nos projetos demonstrou que, ao assumirem diferentes papéis e interagirem em cenários históricos, os jogadores compreendem melhor os contextos passados e refletem sobre sua própria identidade e pertencimento.

5. Conclusões

Consideramos que a ação alcançou seus objetivos, contribuindo para uma educação de qualidade, tanto para a comunidade atendida, que teve o contato com os jogos de RPG, um recurso didático que promove o desenvolvimento da capacidade narrativa e criativa dos jogadores (especialmente ao demonstrarmos a possibilidade de adaptação dos mitos e lendas de diferentes povos originários brasileiros), bem como para os integrantes do projeto, que tiveram a possibilidade de ler autores indígenas e se dedicaram a pensar em como trabalhar com esses autores adaptando sua visão de mundo aos jogos de RPG.

6. Referências

- FONSECA, Maria Cecília Londres. Para além da pedra e cal: por uma concepção ampla de patrimônio cultural. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mario. (orgs.). *Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos*. 2.ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.
- JECUPÉ, Kaká Werá. Tupá Tenondé: A criação do Universo, da Terra e do Homem segundo a tradição oral Guarani. São Paulo: Peirópolis, 2001.
- KASTENSMIDT, Christopher. *A Bandeira do Elefante e da Arara*. São Paulo: Devir, 2018.
- KNACK, Eduardo Roberto Jordão. Jogos de RPG e o ensino de história: comparando dois exemplos. In: *Anais do Congresso Internacional Movimentos Docentes*, 2022.
- MUNDURUKU, Daniel. A Caveira-Rolante, a Mulher Lesma e outras histórias indígenas de assustar. São Paulo: Global, 2010.
- NEVES, Erivaldo Fagundes. *Formação social do Brasil: etnia, cultura e poder*. Petrópolis: Vozes, 2019.
- NÓBREGA, Davi Ferreira Alves da; NÓBREGA, Maria Marta dos Santos Silva. O Role-Playing Game na aula de literatura: uma proposta de leitura performática da obra de Ariano Suassuna. In: SILVA, Pedro Panhoca da; ZUCOLOTO, Maria; PANHOCA, Flavio. (orgs.). *Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades*. Tutóia: Diálogos, 2021.
- RÜSEN, Jörn. *Cultura faz sentido: orientações entre o ontem e o amanhã*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- SCHWARCZ, Lília M.; STARLING, Heloisa M. *Brasil: uma biografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- URBAN, Greg. A história da cultura brasileira segundo as línguas nativas. In: CUNHA, Manuela Carneiro da. (org.). *História dos índios no Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras: Secretaria Municipal de Cultura: FAPESP, 1992.
- YAMÁ, Yaguarê. *Sehaypóri: o livro sagrado do povo Saterê-Mawé*. São Paulo: Peirópolis, 2007.

Agradecimentos

À UFCG pela concessão de bolsa(s) por meio da Chamada PROPEX 002/2024 PROBEX/UFCG.
À EMEF Irmão Damião Clemente e EMEF Roberto Simonsen pela participação no projeto.