



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS**  
**MESTRADO PROFISSIONAL DE SOCIOLOGIA EM REDE NACIONAL**

**YANNKA PENHA MOREIRA**

**METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE SOCIOLOGIA:**  
**RPG EM TABULEIRO JORNADA DOS GUARDIÕES DA FLORESTA –**  
**JOGANDO COM O FAMILIAR E O ESTRANHO.**

**FORTALEZA**

**2024**

YANNKA PENHA MOREIRA

METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE SOCIOLOGIA:

RPG EM TABULEIRO JORNADA DOS GUARDIÕES DA FLORESTA –  
JOGANDO COM O FAMILIAR E O ESTRANHO.

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Sociologia em Rede Nacional – PROFSOCIO ministrado na Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Sociologia. Área de Concentração: Ensino de Sociologia.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Jeronimo  
Correia Lima

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

M839m Moreira, Yannka Penha.  
METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE SOCIOLOGIA : RPG EM TABULEIRO JORNADA  
DOS GUARDIÕES DA FLORESTA – JOGANDO COM O FAMILIAR E O ESTRANHO / Yannka Penha  
Moreira. – 2024.  
210 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-  
Graduação em Sociologia, Fortaleza, 2024.  
Orientação: Prof. Dr. Alexandre Jeronimo Correia Lima.

1. Cultural. 2. Jogos. 3. RPG. I. Título.

CDD 301

---

YANNKA PENHA MOREIRA

METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE SOCIOLOGIA:

RPG EM TABULEIRO JORNADA DOS GUARDIÕES DA FLORESTA –  
JOGANDO COM O FAMILIAR E O ESTRANHO.

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Sociologia em Rede Nacional – PROFSOCIO ministrado na Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Sociologia. Área de Concentração: Ensino de Sociologia.

**Aprovada em:** 29/10/2024.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Alexandre Jeronimo Correia Lima (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Irapuan Peixoto de Lima Filho  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dra. Julia Polessa Maçaira  
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Dedico este trabalho a Stephane, minha  
companheira de vida, que foi minha  
âncora nos momentos de tormenta e a  
força que me sustentou.

## AGRADECIMENTOS

À minha família, especialmente minha mãe e irmão, que esteve ao meu lado durante a fase mais difícil que superei, após um grave acidente de moto, que ocorreu dias antes da divulgação da lista de aprovados no Programa de Mestrado.

Ao Dr. João Ricardo, cirurgião ortopedista, que fez todas as minhas cirurgias com ânimo, preocupação e dedicação.

Ao Prof. Irapuan Peixoto, que leu meu pedido de recurso e me aprovou na turma de 2023 do PROFSOCIO, me oportunizando conhecimento e experiências incríveis.

Ao meu orientador, Prof. Alexandre Jerônimo que com toda delicadeza e atenção, me aconselhou e me ensinou, guiando cada um dos meus passos.

À toda a equipe que coordena o PROFSOCIO, o trabalho árduo e dedicado com todos os eventos, documentos e a luta pela (re)existência da Sociologia na Educação Básica, me dá esperanças de uma educação transformadora.

À minha turma do PROFSOCIO, amigos que levarei para sempre em meu coração, cada conselho e cada vivência firmaram estruturas em meu profissionalismo.

Aos meus alunos da EEFM Paulo Ayrton de Araújo, da eletiva Game Sociológico, que com toda alegria e brincadeira, foram pacientes, prestativos, legítimos e engajados em abrilhantar as ideias iniciais de minha cabeça, criar novas mecânicas para o material, testar entre si, aplicar e replicar em outras turmas da escola, além de me acolher de braços abertos em cada nova ideia maluca de festival Geek. Sinto saudades.

À minha bela esposa, que foi meus pés e mãos em todo este processo, desde a ida às aulas (aguardando pacientemente a duração das aulas para me ajudar a andar, comer, carregar mochila enquanto me recuperava), até a testagem de cada etapa da ideia do jogo. Sem ela, eu não teria chegado tão longe.

Ao mestre Yoda, pela frase “ensine sempre o que você aprendeu”.

“Acertos e falhas têm a mesma importância no processo de aprendizado. O que deve ser evitado não é o erro, mas a inação.” (Marcatto, 1996, p. 59).

## RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo educacional de RPG em tabuleiro intitulado "JORNADA DOS GUARDIÕES DA FLORESTA – JOGANDO COM O FAMILIAR E O ESTRANHO", concebido como parte integrante do Mestrado Profissional em Sociologia. O jogo, baseado nos contos indígenas de Daniel Munduruku, foi criado com o intuito de proporcionar uma abordagem lúdica e participativa para o ensino da sociologia, utilizando o RPG (Role-Playing Game) como metodologia ativa. A escolha do formato de jogo de tabuleiro como ferramenta educacional foi motivada pela necessidade de engajar os alunos de maneira interativa e imersiva, desafiando os paradigmas tradicionais de aprendizado e enfatizando o reconhecimento e valorização da alteridade. Ao explorar as lendas e mitos indígenas de alguns povos, o jogo incentiva os alunos a conhecerem mais sobre o “outro”, a entenderem o mundo através de elementos culturais diferentes daqueles com os quais estão mais familiarizados. Isso não apenas amplia o horizonte de compreensão, mas também os sensibiliza para as realidades das diversas sociedades. Paralelamente, em uma perspectiva sociointeracionista, o jogo visa estimular a sofisticação do "Self" do aluno, pois eles são incentivados a refletir sobre suas próprias identidades, valores e responsabilidades dentro de uma sociedade plural. O jogo, portanto, estimula os educandos em discussões significativas sobre suas próprias percepções, preconceitos e privilégios, encorajando uma maior consciência de si mesmos e do mundo ao seu redor quando colocados em um outro papel ativo na resolução de problemas e na tomada de decisões, através dos olhos de um personagem. O trabalho se justifica pela necessidade de promover o respeito e apreciação das diferenças étnicas e culturais, especialmente no que diz respeito à questão indígena no Brasil. Este trabalho, portanto, tem o propósito de despertar o interesse em utilizar o produto educacional, promovendo experiências enriquecedoras para estudantes e professores em sala de aula (ou fora dela).

**Palavras-chave:** cultural; jogos; RPG.

## ABSTRACT

This paper presents the development of the educational board RPG game titled "JOURNEY OF THE GUARDIANS OF THE FOREST – PLAYING WITH THE FAMILIAR AND THE STRANGE", created as part of the Professional Master's Degree Program in Teaching Sociology. The game, based on the indigenous tales of Daniel Munduruku, was designed to offer a playful and participatory approach to sociology teaching, using RPG (Role-Playing Game) as an active methodology. The choice of a board game format as an educational tool was driven by the need to engage students in an interactive and immersive way, challenging traditional learning paradigms and emphasizing the recognition and appreciation of otherness. By exploring the legends and myths of various indigenous peoples, the game encourages students to learn more about the "other," to understand the world through cultural elements different from those they are most familiar with. This not only broadens their horizon of understanding but also raises awareness of the realities of different societies. Simultaneously, from a socio-interactionist perspective, the game aims to stimulate the development of the student's "Self," as they are encouraged to reflect on their own identities, values, and responsibilities within a pluralistic society. Therefore, the game fosters meaningful discussions among students about their own perceptions, biases, and privileges, encouraging greater self-awareness and understanding of the world around them by placing them in an active role for problem-solving and decision-making through the eyes of a character. This work is justified by the need to promote respect and appreciation for ethnic and cultural differences, particularly regarding the indigenous issue in Brazil. Thus, this project aims to spark interest in utilizing the educational product, promoting enriching experiences for students and teachers both inside and outside the classroom.

**Keywords:** cultural; games; RPG.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Instrumental de pontuação dos Jurados -----	26
Figura 02 – Livro Contos Indígenas Brasileiros -----	60
Figura 03 – Personagens -----	63
Figura 04 – Indicadores de Personagens-----	64
Figura 05 – Apresentação e teste do jogo com professor orientador (versão inicial) ---	65
Figura 06 – Entidade Curupira -----	65
Figura 07 – Amuletos Mutirão -----	66
Figura 08 – Emblemas de Danos -----	66
Figura 09 – Cartas de Danos de Anhangá -----	67
Figura 10 – Verso das Cartas de Dano-----	67
Figura 11 – Jaguar, Boto e Urubu-Rei -----	67
Figura 12 – Cartas Desafio do Curupira -----	68
Figura 13 – Manual do Mestre -----	70
Figura 14 – Tabuleiro-----	71
Figura 15 – Capa Livro de Regras e Livro de Recorte -----	71
Figura 16 - Caixa do jogo-----	72
Figura 17 - Fichas do Mestre (missões)-----	74
Figura 18 – Fichas de personagens -----	75
Figura 19 - Páginas do livro de regras (Introdução) -----	84
Figura 20 – Licença recomendada CreativeCommons -----	91
Figura 21 – Questionário Inicial -----	93
Figura 22 - Oficina de Jogos 2 ano C, EEM Liceu de Messejana-----	107

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Questão 03: Qual das seguintes afirmações é verdadeira sobre a cultura brasileira?.....	93
Gráfico 2 – Questão 01: Qual das seguintes opções melhor define um indígena?.....	93
Gráfico 3 – Questão 06: Os povos indígenas brasileiros são todos iguais e possuem as mesmas características culturais? .....	94
Gráfico 4 – Questão 05: Quais são algumas das atividades econômicas tradicionais dos povos indígenas? .....	95
Gráfico 5 – Questão 08: Os indígenas brasileiros têm uma relação especial e ancestral com a terra? .....	95
Gráfico 6 - Análise das respostas sobre familiaridade com a cultura indígena.....	96
Gráfico 7 - Questão sobre conhecimento de RPG.....	97
Gráfico 8 - Experiência com jogos de RPG .....	97
Gráfico 9 - Primeira experiência com RPG.....	98
Gráfico 10 - Experiência de jogar o Jornada dos Guardiões da Floresta .....	98
Gráfico 11 - Expectativas sobre o JGF.....	99
Gráfico 12 - Sentimento sobre o estranho .....	100
Gráfico 13 - Atingindo objetivos.....	100
Gráfico 14 - Novas perspectivas.....	101
Gráfico 15 - Promovendo compreensão .....	101

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cronograma de aulas da Eletiva .....	27
Tabela 2 – Caminhos ou temas da atividade pós jogo.....	72
Tabela 3 – Regras Gerais.....	77

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas

ABP – Aprendizagem Baseada em Problemas

ABPj – Aprendizagem Baseada em Projetos

BNCC – Base Nacional Curricular Comum

EEFM – Escola de Ensino Fundamental e Médio

EEM – Escola de Ensino Médio

NEM – Novo Ensino Médio

NPC – Non-Playable Character

PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais

RPG – Roling Play Games

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
1.1 Objetivos específicos da pesquisa:.....	24
1.2 Síntese Mental: Game Sociológico.....	24
<b>2 ELEMENTOS TEÓRICOS PARA PENSAR CULTURAS E SABERES ATRAVÉS DO RPG EM SALA DE AULA.....</b>	<b>30</b>
2.2 Educação plural.....	45
<b>3 TRILHANDO O CAMINHO DA CRIAÇÃO.....</b>	<b>49</b>
3.1 Aluno e professor: o jogo no ensino de Sociologia .....	55
3.2 Um breve apanhado dos Contos Indígenas utilizados .....	58
3.3 Componentes do jogo.....	61
3.4 Fichas do Mestre.....	72
3.5 Fichas dos Personagens .....	73
3.6 Resumo das Regras.....	76
3.7 Fase de testes .....	79
3.8 O Enredo .....	81
3.9 Síntese do Jogo.....	88
<b>4 A LICENÇA .....</b>	<b>89</b>
<b>5 TESTE BETA: COLETA E ANÁLISES.....</b>	<b>91</b>
5.1 Grupo Focal: percepção do aluno.....	103
5.2 Oficinas de Jogos: aplicação em sala de aula .....	104
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>106</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>110</b>
<b>APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO FINAL .....</b>	<b>115</b>
<b>APÊNDICE B – GRUPO FOCAL.....</b>	<b>121</b>
<b>APÊNDICE C – MATERIAL DIDÁTICO .....</b>	<b>123</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O produto educacional apresentado é o resultado do trabalho final do Mestrado Profissional em Sociologia, intitulado "Jornada dos Guardiões da Floresta – um RPG em tabuleiro para transformar o singular em familiar". O objetivo é fornecer aos docentes da escola básica um recurso didático lúdico que aborda temas como cultura, identidade e multiculturalismo, utilizando estratégias da gamificação e metodologias ativas para o ensino da sociologia.

Metodologias de aprendizagem ativa ganharam força significativa no ensino superior na última década, marcando uma mudança do ensino tradicional baseado em palestras para abordagens mais dinâmicas e centradas no aluno. Estudos empíricos indicam que essas metodologias não apenas aumentam o engajamento do aluno, mas também melhoram o desempenho acadêmico e as habilidades de pensamento crítico em diversas disciplinas.

Tomando como referência temas e conceitos antropológicos pertinentes à disciplina de Sociologia no Ensino Médio, o desenvolvimento do jogo baseia-se na perspectiva fundamental de Roberto DaMatta (1978) sobre o exercício do etnólogo, que implica na fórmula: '(a) transformar o exótico em familiar e/ou (b) transformar o familiar em exótico' (1978, p. 4). Essa abordagem, que busca relativizar as culturas e questionar as noções universais de cultura, é aplicada no jogo para desafiar as percepções e conceitos prévios dos jogadores em relação à diversidade cultural indígena. Desse modo, o jogo convida os participantes a reconhecerem a legitimidade de outras vivências e a desconstruir a ideia de que sua própria cultura é superior ou mais "natural".

Desse modo, o escopo deste trabalho concentra-se na criação de um material didático em formato de jogo de RPG<sup>1</sup> que busca contribuir para o desenvolvimento da capacidade dos estudantes (ou de qualquer público interessado) de aproximar elementos, histórias e formas de ser que não lhes sejam familiares. Nesse caso, elementos culturais de povos indígenas específicos, conforme retratados nos contos escritos por Daniel Munduruku (2004). Ao assumir o papel de um guerreiro, guerreira ou entidade indígena e enfrentar desafios semelhantes aos descritos nos contos, os jogadores serão estimulados a refletir além de seus referenciais culturais mais imediatos. Jovens, acostumados a

---

<sup>1</sup> Rolling Playing Games: jogo de interpretação de papéis.

interagir com elementos hibridizados das culturas nórdica, grega, japonesa e americana em jogos de RPG, são convidados a jogar com elementos extraídos de culturas de povos indígenas locais, traduzidos e recontextualizados pelas palavras de Munduruku.

O contexto sociocultural brasileiro é composto por uma significativa pluralidade étnica e cultural. Diante disso, proponho o desenvolvimento de um recurso didático que promova reflexões em sala de aula sobre a importância do reconhecimento e valorização dessa pluralidade. Decidi adaptar narrativas indígenas para preencher a estrutura mitológica da fantasia no jogo de RPG, no formato de tabuleiro. Trata-se de um recurso pedagógico que lança mão de certo hibridismo cultural, ciente dos riscos que se corre por isso, mas com a finalidade de contribuir para os processos de reconhecimento do valor do ‘outro’ no âmbito educacional, bem como, o reconhecimento e valorização de culturas minoritárias numa sociedade multicultural.

O hibridismo cultural, resultante da interação complexa e dinâmica entre diferentes sistemas culturais, constitui um fenômeno intrínseco à experiência humana. No âmbito dos jogos de RPG, supomos que essa dinâmica possa ser intensificada ou, ao menos, posta em relevo, uma vez que esses jogos se configuram como espaços privilegiados para a experimentação e a construção de identidades. Segundo Piaget (1978), o jogo, inicialmente uma simples reprodução de ações, torna-se mais complexo com o desenvolvimento cognitivo, passando a integrar processos de assimilação e acomodação, impulsionando assim o desenvolvimento mental. Ao mesclar elementos heterogêneos, como mitologias, sistemas de regras e estéticas de diversas origens, os RPGs promovem a intersecção de leituras ou traduções de diferentes culturas, desafiando as fronteiras entre o real e o imaginário.

No caso específico deste material, a hibridização se manifesta através da sincretização de elementos de culturas indígenas específicas com elementos característicos dos RPGs de mesa e da cultura escolar ocidental em moldes brasileiros. Essa fusão cultural visa, por um lado, valorizar povos indígenas, tornando-os mais conhecidos a um público jovem, e por outro, promover a reflexão crítica sobre as representações culturais, convidando os jogadores a questionar suas próprias percepções e a desnaturalizar as noções de identidade cultural.

O hibridismo é, portanto, mais fecundo quando o contato se dá entre culturas oriundas de espaços mais distantes e, dessa forma, com distinções mais nítidas, porque culturas cujo nível de desenvolvimento possibilita o enfrentamento, tendem a manter seus traços essenciais, homogeneizando-se numa nova forma de apresentação, mas as culturas que se deslumbram em face de outra, tendem a adotar os elementos dessa outra, quando o hibridismo evolui para a aculturação (Cardoso, 2008, p. 85).

No entanto, essa hibridização também apresenta desafios, como o risco de reproduzir estereótipos e hierarquizar culturas. Os riscos estão relacionados ao potencial que experimentos e ações como a proposta aqui têm de reproduzir hierarquias culturais pré-existentes. Sabemos desses riscos e procuramos adotar aqui uma postura vigilante para não fazer do “exótico” algo banal ou curioso. É fundamental que o material seja utilizado como um ponto de partida para reflexões mais profundas sobre as relações de poder entre diferentes culturas, evitando a romantização ou a estereotipação de culturas indígenas. A intenção é estimular um olhar mais questionador e reflexivo sobre a diversidade cultural, incentivando os jogadores a desconstruir estereótipos, fomentando a capacidade de questionar as próprias crenças e a valorizar as particularidades de cada grupo étnico.

Não procuramos fazer uma tradução de costumes ou de elementos culturais puramente indígenas, o trabalho mistura elementos de uma cultura global, pop, recortada e universal com elementos das mitologias exploradas por Daniel Munduruku. A ideia de construir esse material surgiu da análise da sociedade “gamificada” atual, onde aplicativos e plataformas digitais estão presentes em praticamente todas as áreas da vida, desde o trabalho até o lazer. Com o avanço das tecnologias e a crescente influência dos jogos digitais na sociedade, torna-se cada vez mais importante explorar estratégias pedagógicas que envolvam elementos lúdicos e interativos para engajar os estudantes.

[...] é possível criticar os jogos enquanto os joga e se diverte. Uma análise marxista desenha a história radical dos jogos, colocando-os dentro de uma história complexa de hackers e corporações, fuga e cooptação, resistência e opressão. Um olhar sobre o trabalho de produção retira o véu que obscurece como nós finalizamos os tipos de jogos que jogamos. Isso pode revelar muito sobre a maneira como nossos jogos são feitos, mas também pode lançar luz sobre os tipos de trabalho que nós temos no capitalismo. Os jogos podem ser tanto uma fuga do trabalho, como uma forma potencial de experimentar e explorar uma alternativa para a sociedade que temos agora (Woodcock, 2020)

Nas palavras de Veiga (2004), “o ensino exige a apreensão da realidade. Não se pensa o ensino desconectado de um contexto social mais amplo”. Destaco, portanto, que

a estratégia do hibridismo cultural - respeitando as diversas culturas - pode ser uma importante estratégia para promoção do reconhecimento das culturas e não de sua desvirtuação, não alterando seus valores através de suas misturas, mas tornando relevante seus elementos através das histórias míticas exploradas no livro *Contos Indígenas Brasileiros* (2004). A construção de um jogo de tabuleiro com narrativa de RPG, pretende 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, objetiva-se, valorizar e promover o conhecimento de culturas, desconstruir estereótipos e preconceitos, promovendo a interdisciplinaridade.

Os mitos escolhidos para base do jogo, são trazidos por Daniel Munduruku em seu livro, que já integra o hibridismo cultural, destacando a relevância da produção cultural da Amazônia. Portanto, independentemente de o trabalho estar sendo realizado na Universidade Federal do Ceará, na Universidade Federal do Amazonas ou no Sul do país, a Amazônia e seus povos são de interesse primordial nas ciências sociais. O trabalho transcende o contexto local ao promover o reconhecimento de elementos culturais de diversos povos indígenas do Brasil.

Dessa forma, a história do jogo aborda especificamente as culturas dos seguintes povos: o Povo Munduruku, localizado na região Norte do Brasil, com uma população de cerca de 12 mil pessoas, conforme as informações contidas no livro do autor; o Povo Tukano, que vive na região noroeste da Amazônia, na fronteira entre o Brasil e a Colômbia, com população de 3 mil pessoas; o Povo Terena, localizado em vários estados do Brasil, principalmente no Mato Grosso do Sul, mas também em São Paulo e Mato Grosso, população 16 mil pessoas; Povo Karajá, também conhecido como Iny Mahãdu, que habita o Vale do Rio Araguaia, nos estados de Goiás, Tocantins, Mato Grosso e Pará; o Povo Kaingang, que vive em terras indígenas nos estados de São Paulo, Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul, população de 2500 pessoas; e o Povo Guarani, presente em cinco países sul-americanos – Argentina, Brasil, Bolívia, Paraguai e Uruguai. No Brasil, os Guarani estão principalmente localizados nos estados de Mato Grosso do Sul, São Paulo, Paraná, Rio Grande do Sul, Rio de Janeiro, Espírito Santo, Pará, Santa Catarina e Tocantins, com uma população de 35 mil pessoas.

Para o desenvolvimento do trabalho, algumas perguntas foram suscitadas como ponto de partida: 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 de que a alteridade<sup>2</sup> é essencial para a coesão social, conforme também defendido por sociólogos contemporâneos como 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, portanto, é através da ludicidade do RPG que eles são convidados a explorar perspectivas diversas e a se colocarem no lugar do "outro", ou seja, uma 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, é fundamental para compreender as relações humanas e culturais. Representa, 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. 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. Trata-se do reconhecimento da existência do "outro" como distinto do "eu". A alteridade, no contexto antropológico, refere-se ao modo como as diferenças culturais, sociais e individuais são percebidas, entendidas e incorporadas nas interações humanas.

O reconhecimento da alteridade por meio do contato com outras culturas leva à compreensão das diferenças e à tolerância. Portanto, é reconhecer que as pessoas são diferentes e que cada uma tem suas próprias crenças, experiências, vivências, comportamentos e ações. Além disso, é o primeiro passo para desnaturalizar e ver com outros olhos, aspectos do multiculturalismo. 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.

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 (Almeida *et al.*, 2021, p. 208).

---

<sup>2</sup> Conforme o Dicionário de Sociologia (1997), alteridade significa ver o outro.

A aplicação de metodologias ativas no contexto pós-pandemia se revela fundamental para a reestruturação do ensino, uma vez que a crise sanitária evidenciou a necessidade de adaptação e inovação nas práticas pedagógicas. As metodologias ativas, especialmente a aprendizagem baseada em problemas (ABP) e a aprendizagem baseada em projetos (ABPj), têm se destacado como abordagens inovadoras no contexto educacional contemporâneo. A ABP envolve a apresentação de problemas abertos e mal estruturados que desafiam os alunos a assumirem a responsabilidade por sua própria aprendizagem, promovendo o desenvolvimento de habilidades como comunicação, resolução de problemas e autoaprendizagem sob a orientação de um tutor. Por outro lado, a ABPj foca na execução de projetos que têm aplicação no mundo real, permitindo que os alunos planejem, implementem e avaliem suas iniciativas, integrando conteúdo teórico com habilidades práticas. Ambas as metodologias não apenas incentivam a proatividade dos alunos, mas também favorecem um aprendizado mais significativo e contextualizado, contribuindo para a formação de profissionais mais preparados para enfrentar os desafios do mercado de trabalho.

Tais aspectos 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. Considerar o passado como a única fonte de soluções para os desafios contemporâneos é negligenciar o progresso social. O uso de jogos, como o RPG, no ensino atual é justificado pelo desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e comunicação.

A gamificação consiste na aplicação de técnicas de jogos em diversos contextos. Essa técnica está usando a mecânica baseados em jogos, estética e pensamento de jogo para envolver as pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem, e resolver problemas”, assim define Kapp (2012, p. 10). Isso envolve aproveitar as qualidades dos jogos que nos envolvem, encorajam, engajam e ensinam, com o objetivo de melhorar a aprendizagem e motivar a realização de tarefas. Por isso, essa técnica tem sido amplamente utilizada em treinamentos e como forma de incentivar equipes no ambiente corporativo. Na sala de aula, seu uso também tem crescido, promovendo competições e envolvendo os participantes em narrativas.

Os jogadores são as pessoas que interagem com o jogo ou com outros jogadores e, em se tratando de contexto de aprendizagem, esses são os aprendizes. Abstrato, pois que um jogo imita partes da realidade. Desafios

envolvem a busca de metas e resultados. Regras definem o jogo estruturando-o. Jogos permitem a interatividade entre os jogadores e os elementos do próprio jogo. Feedbacks ajudam os jogadores a se orientarem e fazerem acertos nas suas jogadas. Desfecho quantificável é o que permite claramente aos jogadores saberem quem venceu uma partida. Reação emocional é provocada pelos sentimentos evocados pelo jogo e os jogadores podem ficar alegres, tristes ou com raiva dependendo de um erro cometido, ou um desfecho de perda (Kapp, 2012, p. 9).

Assim, a criação de um universo baseado nas histórias míticas da cultura indígena Brasileira amazônica (em algumas de suas cosmovisões), o levantamento qualitativo e bibliográfico referente a gamificação na educação, o uso dos jogos em sala de aula, a metodologia ativa no ensino-aprendizagem e a ludicidade, estão baseados em alguns autores como Salen e Zimmerman (2014); Kishimoto (1996), Huizinga (2000; 2014); Fadel, Ulbricht, Busarello, Silva, Marcelo, Diniz, Alves, Teixeira, Silva, Dubiela (2014), Freire (1996), Vergara, Martínez (2020), na perspectiva sociológica e antropológica foram pesquisados os autores Bauman (2000), Damatta (1981), Goffman (1928), Radamés (2018) 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 pluralismo cultural.

A utilização desse recurso pedagógico favorece a interdisciplinaridade, uma vez que os alunos podem aplicar conhecimentos de diferentes áreas, como história, geografia, 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. Essa abordagem busca romper com a tradicional transmissão de conteúdos de forma passiva, estimulando a autonomia e a criatividade dos alunos.

Por isso, 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).

A gamificação envolve a aplicação de elementos e técnicas de design de jogos em contextos que não são originalmente de jogos. É importante entender o que realmente constitui, assim como o que não se enquadra nesse conceito. Primeiramente, não deve ser confundida com jogos didáticos. Jogos didáticos são aqueles desenvolvidos com objetivos educacionais ou de treinamento, onde o jogo serve como meio para o aprendizado ou aquisição de habilidades. Por exemplo, uma atividade escolar em que os alunos criam e administram uma lojinha, calculando custos e lucros, constitui um jogo didático, pois o aprendizado ocorre dentro do jogo. Outra distinção importante é que qualquer jogo no ambiente de trabalho não é automaticamente gamificação.

No contexto de negócios, como os jogos oferecidos por redes multinacionais, como o *McDonald's*, para seus clientes, também não a constituem. Esses jogos são ferramentas de marketing e não são desenhados para promover um comprometimento duradouro ou um aprendizado significativo. Jamie Woodcock argumenta que a gamificação é uma ferramenta fundamentalmente capitalista, pois aplica elementos de design de jogos em contextos não lúdicos para extrair mais produtividade e engajamento dos indivíduos, alinhando-se aos interesses corporativos (Woodcock, 2020). Enquanto jogos didáticos têm um propósito educacional e visam o desenvolvimento de habilidades específicas no contexto do jogo, a gamificação, segundo Woodcock, é estruturada para maximizar o controle e o aproveitamento das habilidades e do tempo dos trabalhadores, canalizando-os para os objetivos da empresa (WOODCOCK, 2020). Diferente de jogos que surgem espontaneamente no ambiente de trabalho, como o "Paciência", ou dos jogos promocionais de redes multinacionais, que não buscam engajamento contínuo, a gamificação em empresas utiliza técnicas de recompensa e competição para motivar os funcionários, mas mantém-se focada nos resultados econômicos. Dessa forma, Woodcock (2020), vê na gamificação uma extensão das dinâmicas capitalistas, onde o "jogar" passa a ser instrumentalizado, reforçando o sistema de produção e controle na força de trabalho.

Portanto, a estratégia adotada aqui, vai além da simples sistematização, atribuição de pontos, distribuição de medalhas ou recompensas. Faz-se necessário envolver uma combinação de técnicas de design de jogos que consideram narrativa, colaboração, competição e emoções dos participantes. Dessa forma, é crucial que essas técnicas

promovam a motivação intrínseca e a sustentação a longo prazo das mudanças comportamentais desejadas. Assim, a ludicidade proporciona um ambiente de aprendizagem mais descontraído e prazeroso, o que pode contribuir para o aprendizado dos estudantes e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais efetivo.

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 *et al.*, 2014, p. 76).

O jogo desperta o interesse dos alunos e os motiva a explorar, refletir e aprender de maneira ativa. Portanto, fica aqui definido que o uso dessa estratégia é especificamente para construção do sistema e ambientação do tabuleiro. Enquanto para a aplicação do RPG em sala de aula é estruturado na metodologia da aprendizagem baseada em problemas e projetos. A aprendizagem baseada em projetos integra uma série de transformações em diferentes níveis, tanto pessoais quanto institucionais e culturais, que motivaram a Educação a desenvolver novas abordagens de ensino e aprendizagem para atender às necessidades das gerações do final do século XX e do século XXI. Segundo Messina (2001),

A mudança é uma viagem, uma passagem, uma virada que é tão animadora quanto ameaçante. Mudar implica desnaturalizar ou distanciarmo-nos do habitus que nos constitui, que é tão estruturante quanto estruturado, separarmo-nos desses modos de sentir, pensar e agir. Mudar altera a regra, o regime ou o modo como organizamos nossas vidas. Algumas vezes, parece que se pode escolher a mudança. Para autores como Zizek, mesmo em situações absolutamente voluntárias, a escolha não tem lugar no momento presente; é a história (minha história) que a elege. Na maioria dos casos, a mudança acontece e se impõe aos indivíduos. Em momentos de crise e mudança acelerada, ocorre a ruptura inevitável com o habitus (Messina, 2001, p. 228).

Por essas razões, é fundamental direcionar a atenção para as particularidades e criar metodologias que considerem as individualidades dos alunos, reconhecendo que eles não formam um grupo homogêneo e, portanto, uma única abordagem de aula não é adequada para todos. A aprendizagem baseada em projetos deve abranger aspectos

específicos, levando em conta especialmente como o ambiente escolar e o envolvimento de professores e gestores podem colaborar para ressignificar o processo de aprendizagem.

Entre os principais fundamentos das diversas concepções de metodologias ativas estão: o avanço da globalização; o impacto das novas tecnologias de informação e comunicação; a centralidade da alfabetização e do letramento digitais; a visão de uma sociedade altamente interconectada; e a demanda por uma educação voltada para objetivos de aprendizagem que envolvam habilidades, competências e temas cada vez mais flexíveis, diferenciados e contextualizados. Para Mota e Rosa (2018), é essa demanda das transformações da sociedade como um todo que motivou o surgimento e a consolidação das metodologias ativas na educação:

As metodologias ativas, com início na década de 1980, procuraram dar resposta à multiplicidade de fatores que interferem no processo de aprendizagem e necessidades dos alunos desenvolverem habilidades diversificadas. Era necessário que o aluno adquirisse um papel mais ativo, proativo, comunicativo e investigador. De certa maneira, essas metodologias opõem-se a métodos e técnicas que enfatizam a transmissão do conhecimento. Elas defendem uma maior apropriação e divisão das responsabilidades no processo de ensino-aprendizagem, no relacionamento interpessoal e no desenvolvimento de capacidade para a autoaprendizagem. O papel do professor foi também repensado; passou de transmissor do conhecimento para monitor, com o dever de criar ambientes de aprendizagem repleto de atividades diversificadas (MOTA; ROSA, 2018, p. 263).

O RPG, especialmente quando adaptado para o formato de jogo de tabuleiro, incorpora diversos elementos que tornam a aprendizagem mais interativa. Nesse contexto, essa proposta 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. Este pode aumentar significativamente o envolvimento e a motivação dos alunos. A imersão narrativa faz com que os alunos se sintam parte ativa do processo de aprendizado, aumentando sua motivação para participar e aprender. Os objetivos específicos do projeto são, fornecer aos docentes da escola básica um recurso didático que auxilie no processo de ensino e aprendizagem, abordando temas como cultura e diversidade, alteridade e, de forma sucinta, a temática de sustentabilidade que está presente nos elementos do jogo; promover o conhecimento e a apreciação da cosmovisão

e o protagonismo de comunidades indígenas com foco na preservação do meio ambiente, dos territórios e vivências.

### **1.1 Objetivos específicos da pesquisa:**

- Oferecer aos professores um recurso didático lúdico, utilizando estratégias da gamificação, e metodologias ativas como aprendizagem baseada em problemas e projetos para abordar temas como cultura, identidade, etnias, multiculturalismo no ensino da sociologia.
- Introduzir o RPG como uma ferramenta pedagógica na sala de aula, conectando conceitos científicos às aventuras educacionais e proporcionando um ambiente de aprendizagem prazeroso.
- Promover o entendimento e a valorização da cosmovisão e do papel das comunidades indígenas na preservação ambiental.
- Desenvolver habilidades sociais, como comunicação, trabalho em equipe e leitura, por meio da aplicação do jogo como ferramenta educacional.
- Desafiar as percepções e conceitos dos jogadores sobre a diversidade cultural indígena, usando a ludicidade do RPG como estratégia.
- Estimular o pensamento crítico dos alunos e incentivá-los a adotar a perspectiva do "outro", gerando reflexões sobre as relações sociais entre diferentes comunidades e o meio ambiente.

### **1.2 Síntese Mental: Game Sociológico**

O Novo Ensino Médio (NEM), implementado no Brasil a partir de 2017, trouxe uma reformulação significativa na estrutura curricular, introduzindo uma organização flexível que permitiu que os estudantes “escolhessem” partes do currículo conforme seus interesses e trajetórias formativas (tais escolhas não ocorria, pois, boa parte das escolas públicas tinham que se desdobrar para suprir necessidades e carências profissionais, logo, os estudantes eram guiados a selecionarem certos itinerários). No Ceará, a adoção do NEM buscou atender a esses princípios, promovendo um currículo dividido em disciplinas obrigatórias e eletivas, sendo as eletivas focadas em temas e competências que variam conforme a oferta de cada escola. No entanto, enquanto algumas escolas e

educadores utilizavam essa flexibilidade para criar conteúdos inovadores, há também críticas sobre como o NEM fragmenta o currículo e impacta o ensino integral. Gonçalves, Lima Filho e Santos (2024) apontam que:

Como tentativa de resposta aos problemas do ensino médio, o governo à época propôs uma reforma, iniciada em 2016, que, além de feita de forma não democrática e efetivamente discutida, foi marcada por um conjunto de ideais que refletiam interesses carregados de valores como o da meritocracia, de perspectivas individualistas e propostas em torno de temáticas como o do empreendedorismo e protagonismo juvenil. Entre outros, esses valores nortearam a reforma, com impacto tanto sobre sua forma de concepção e modo de implementação, como sobre as dinâmicas escolares e percepção dos adolescentes e jovens, estudantes dessa etapa. (Gonçalves; Lima Filho; Santos, 2024, p. 2).

Diante desse cenário, houve um incentivo para que as escolas incluíssem essas eletivas com o objetivo de diversificar a experiência educacional dos alunos. Esse movimento trouxe certa flexibilidade no currículo, permitindo que conteúdos diferentes fossem explorados, como foi o caso da Eletiva Game Sociológico, que pertence ao catálogo de Ciências humanas e sociais aplicadas com duração de 40h/a e seu objetivo geral era de compreender os conceitos básicos da Sociologia e a importância desta ciência para a sociedade atual, tendo em vista o papel do jovem como protagonista. Além disso, desenvolver a criticidade por meio do estranhamento e da desnaturalização da sociedade em que está inserido, conhecer e identificar as principais teorias sobre as dinâmicas sociais, oportunizar na escola, um espaço para reflexão acerca de temas importantes e propiciar aos alunos a pesquisa pautada na importância da cultura e a diversidade cultural. Justificada pela necessidade de desmistificar a sociedade por meio de metodologias ativas de ensino que propiciam aos discentes um contato direto de interação com os objetos do conhecimento que a eletiva propõe. Assim, por meio da tecnologia, gamificação, sala invertida, aprendizagem baseada em problemas e projetos, possibilitaria o protagonismo estudantil. As competências e habilidades da eletiva abordavam: analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais e discutir o papel e as competências legais dos organismos nacionais e internacionais de regulação.

Portanto, durante o semestre de agosto a dezembro de 2023, foi possível explorar uma dinâmica imersiva da interseção entre jogos, cultura e sociologia. Foi elaborado um

cronograma cuidadosamente planejado que ofereceu aos participantes uma jornada progressiva, incorporando conceitos sociológicos essenciais e experiências práticas. O mês de agosto inaugurou a eletiva com uma introdução abrangente, delineando os objetivos e conteúdos do curso. Nas semanas subsequentes, os alunos mergulharam em temas cruciais, como identidade, cultura e a influência da indústria cultural nas sociedades contemporâneas.

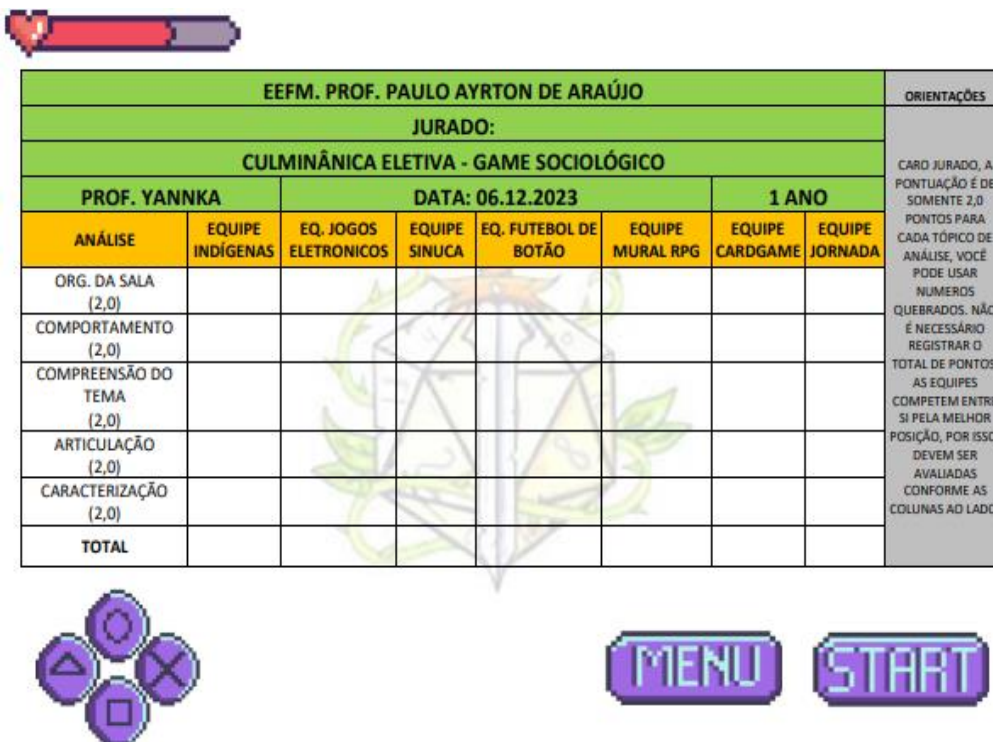
Setembro trouxe aprofundamento na análise ideológica e nas relações de poder e território. Foi explorada a temática de globalização e seus impactos utilizando a música como uma lente para compreender os fluxos culturais globais. Além disso, uma oficina dedicada ao “*Role Playing Game*”, proporcionou uma introdução interativa a esse formato de narrativa e metodologia de ensino. Já em outubro, ampliaram-se os horizontes dos participantes com a exibição do filme “*Dungeons and Dragons*”, provocando reflexões sobre mídia e sociedade dentro do universo do RPG. Seguindo a linha visual, foi feita a exibição comentada do documentário “Falas da Terra” que aprofundou as discussões sobre povos originários e suas vozes, bem como, a leitura dos contos indígenas brasileiros de Daniel Munduruku para dar início a imersão dos alunos no universo do jogo em criação.

O mês de novembro foi marcado por testes beta do jogo, nos quais os alunos tiveram a oportunidade de vivenciar e contribuir para o desenvolvimento do jogo Jornada dos Guardiões da Floresta. Testes subsequentes refinaram ainda mais a experiência. Por isso, a culminação do semestre ocorreu em dezembro, com a aplicação de um questionário projetado para capturar as percepções, reflexões e aprendizados dos participantes após a experiência com o jogo. Esse componente final permitiu uma avaliação aprofundada da influência do “Game Sociológico” nas perspectivas culturais, sociais e educacionais dos participantes.

As aulas abordadas na eletiva apresentaram uma sequência didática que não está inclusa neste projeto, pois sua aplicação deve ser realizada em outras disciplinas, não somente na Sociologia, tampouco somente em eletivas, é, portanto, um projeto interdisciplinar. Ao longo desse cronograma, foi possível culminar o projeto em um evento, denominado pelos alunos de “*Expogeek*”, não apenas para proporcionar o entretenimento e interação, mas também promover compreensão aprofundada das complexidades sociais e culturais que moldam nossa sociedade e que foram compreendidas no decorrer do processo de ensino. A análise da apresentação dos alunos ocorreu por meio de notas atribuídas por jurados, sendo eles, seis professores do corpo

docente da Escola, mas de diferentes áreas de conhecimento e a pontuação ficou definida conforme a tabela abaixo:

Figura 01 – Instrumental de pontuação dos Jurados



EEFM. PROF. PAULO AYRTON DE ARAÚJO							ORIENTAÇÕES
JURADO:							
CULMINÂNCIA ELETIVA - GAME SOCIOLÓGICO							
PROF. YANNKA		DATA: 06.12.2023			1 ANO		
ANÁLISE	EQUIPE INDÍGENAS	EQ. JOGOS ELETRONICOS	EQUIPE SINUCA	EQ. FUTEBOL DE BOTÃO	EQUIPE MURAL RPG	EQUIPE CARDGAME	
ORG. DA SALA (2,0)							
COMPORTAMENTO (2,0)							
COMPREENSÃO DO TEMA (2,0)							
ARTICULAÇÃO (2,0)							
CARACTERIZAÇÃO (2,0)							
<b>TOTAL</b>							

CARD JURADO, A PONTUAÇÃO É DE SOMENTE 2,0 PONTOS PARA CADA TÓRICO DE ANÁLISE, VOCÊ PODE USAR NUMEROS QUEBRADOS. NÃO É NECESSÁRIO REGISTRAR O TOTAL DE PONTOS. AS EQUIPES COMPETEM ENTRE SI PELA MELHOR POSIÇÃO, POR ISSO, DEVEM SER AVALIADAS CONFORME AS COLUNAS AO LADO.

Fonte: Produção própria, uso da ferramenta CANVA.

Para melhor visualizar a aplicação prática do projeto na Eletiva e compreender como a temática do RPG foi integrada ao currículo escolar, apresento a seguir um cronograma detalhado das atividades realizadas durante as aulas em questão. Essa tabela demonstra a sequência de atividades e os conteúdos abordados evidenciando a interdisciplinaridade do projeto e a forma como os alunos foram engajados na construção do conhecimento.

Tabela 1 – Cronograma de aulas da Eletiva

2023	AGOSTO			
	02.08	09.08	16.08	23.08
ATIVIDADES	INTRODUÇÃO À ELETIVA GAME SOCIOLÓGICO	AULA 01: IDENTIDADE	AULA 02: CULTURA	AULA 03: INDÚSTRIA CULTURAL E O CONSUMO

2023	SETEMBRO			
	30.08	06.09	13.09	20.09
ATIVIDADES	AULA 04: ETNOCENTRISMO O (Episódio 6, Temporada 4 - Black Mirror: MetalHead)	AULA 05: PODER E TERRITÓRIO	AULA 06: IDEOLOGIA E GLOBALIZAÇÃO - Música: Tribo de Jah	MÚSICA TRIBO DE JAH AULA 07: O QUE É RPG E OFICINA
2023	OUTUBRO			
	27.09	04.10	11.10	18.10
ATIVIDADES	AULA 08: FILME DUNGEONS AND DRAGONS	AULA 09: LEITURA DOS CONTOS INDÍGENAS BRASILEIROS	AULA 10: DOCUMENTÁRIO FALAS DA TERRA	AULA 11: OS JOGOS DE TABULEIRO E OS CARDGAMES
2023	NOVEMBRO			
	25.10	01.11	08.11	22.11
ATIVIDADES	TESTE BETA: JGF	JOGOS ANALÓGICOS E A SOCIOLOGIA (SINUCA E FUTEBOL DE BOTÃO)	TESTE 3 COM OUTRAS DISCIPLINAS	APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIO COM AS TURMAS

Fonte: Produção própria.

Ao integrar elementos da cultura pop, como séries e filmes, com conteúdo de disciplinas tradicionais, como história, geografia e sociologia, o cronograma de aulas visou o desenvolvimento de habilidades e competências nos alunos, como a interpretação de textos e imagens, a pesquisa, a produção de conhecimentos e, especialmente, buscou causar o estranhamento diante da apresentação de novas vivências através de documentários. A utilização de diferentes recursos didáticos, contribuiu para a diversificação das atividades, cumprindo os requisitos do catálogo da eletiva. A interdisciplinaridade é um dos pilares da proposta pedagógica apresentada no cronograma. Ao relacionar os conteúdos de diferentes disciplinas com a temática do RPG, os alunos foram capazes de estabelecer conexões entre os diversos campos do conhecimento. Transformando o cronograma em uma sequência didática, é possível organizar as atividades de acordo com os objetivos de aprendizagem e o desenvolvimento progressivo dos temas abordados. Abaixo um esboço de planejamento de aula:

- **Módulo 1: Identidade, Etnocentrismo e Cultura**
  - **Semana 1 (Agosto):** Introdução à Eletiva Game Sociológico e conceitos básicos de identidade.
    - **Atividade:** Discussão sobre identidade pessoal e social.
  - **Semana 2 (Agosto):** Exploração do conceito de cultura e etnocentrismo
    - **Atividade:** Análise de diferentes manifestações culturais.
    - **Exibição** do episódio 6, temporada 4, série Black Mirror: MetalHead
    - **Debate** sobre o exposto.
  - **Semana 3 (Agosto):** Reflexão sobre a indústria cultural e seu impacto no consumo.
    - **Atividade:** Debate sobre a influência da mídia na construção cultural.
    - **Perguntas** na roleta.
- **Módulo 2: Ideologia e Poder**
  - **Semana 4 (Setembro):** Discussão sobre ideologia e sua função na sociedade.
    - **Atividade:** Análise de discursos ideológicos em diferentes contextos.
    - **Pesquisas** e montagem de mural no aplicativo Padlet
  - **Semana 5 (Setembro):** Exploração do conceito de poder e sua relação com o território.
    - **Atividade:** Estudo de casos de disputas territoriais (povos Indígenas da Amazônia)
    - **Apresentação** de seminário em sala.
  - **Semana 6 (Setembro):** Reflexão sobre a globalização através da música.
    - **Atividade:** Análise da música Globalização (O delírio do Dragão) - Tribo de Jah.
    - **Durante** a execução da música, elaboração da nuvem de palavras no aplicativo WordWall
- **Módulo 3: RPG e Narrativas Indígenas**
  - **Semana 7 (Outubro):** Introdução ao RPG e oficina prática.
    - **Atividade:** Criação de personagens e narrativas.

- Fichas manuais criadas a partir do livro RPG em sala de aula.
- Semana 8 (Outubro): Análise do filme "Dungeons and Dragons" sob uma perspectiva sociológica.
  - Atividade: Debate sobre representações culturais no cinema.
  - Adaptação de fichas de personagens a partir do filme.
- Semana 9 (Outubro): Leitura e discussão do livro Contos Indígenas Brasileiros.
  - Atividade: Reflexão sobre as narrativas e valores presentes nas histórias.
  - Contando história (alunos são direcionados a ir de sala em sala, em outras turmas, apresentar os mitos que conheceram)
- Módulo 4: Jogos de Tabuleiro e Sociologia
  - Semana 10 (Novembro): Exploração dos jogos de tabuleiro e card games como ferramentas sociológicas.
    - Atividade: Partidas de jogos de tabuleiro que promovam a cooperação e a competição.
  - Semana 11 (Novembro): Aplicação de testes e questionários para avaliar o aprendizado dos alunos.
    - Atividade: Discussão em grupo sobre as experiências com o jogo e as aprendizagens adquiridas.

Essa sequência didática permite uma abordagem progressiva dos temas sociológicos, integrando atividades teóricas, práticas e lúdicas para melhor execução do projeto, bem como, leva a culminância da aplicação do jogo Jornada dos Guardiões da Floresta.

## **2 ELEMENTOS TEÓRICOS PARA PENSAR CULTURAS E SABERES ATRAVÉS DO RPG EM SALA DE AULA**

A pesquisa se justifica pela necessidade de promover o respeito e 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 reconhece e garante os

direitos dos povos indígenas, incluindo a demarcação e proteção de suas terras, e a Lei n. 11.645 de 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.

Historicamente, os nativos brasileiros enfrentaram a falta de reconhecimento histórico e cultural, resultado de séculos de opressão e desvalorização de suas tradições e formas de vida. Essa falta de informação limita a compreensão da sociedade sobre a importância desses grupos na construção da história do país e na preservação da diversidade cultural. A falta de reconhecimento dos povos indígenas no Brasil, resultado de séculos de opressão e desvalorização de suas tradições, limita a compreensão da sociedade brasileira sobre a importância desses grupos na construção da história do país e na preservação da diversidade étnica. Uma das dificuldades para a compreensão do índio como ser social é a falta de informação, de fontes confiáveis e de interesse em saber quem são esses povos e suas formas de vida (Munduruku, 2005, p. 29).

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 n. 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 têm-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.

A elaboração de políticas públicas para a educação escolar indígena tem como objetivo 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 indígenas 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; Augusto, 2016, p. 21).

Portanto, embora 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 pertenço, ela se revela válida. Isso se justifica como uma abordagem global, considerando que muitos estudantes têm alguma familiaridade com os folclores 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 adaptação ao mundo do RPG. Acresço a isso, a familiarização do estranho, conforme DaMatta (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 exóticos”.

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”. Através 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 educadores 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 importante que as escolas e os educadores estejam abertos ao diálogo e à inclusão de perspectivas indígenas em seu currículo e em suas práticas pedagógicas. Conforme Almeida *et al.* (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 a sua prática diária, pois percebe que ao ensinar ele também aprende.

Assim, 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.

O uso de jogos como facilitadores da aprendizagem é especialmente relevante na educação, em relação a disciplina de Sociologia, os educadores muitas vezes possuem formação em áreas distintas das Ciências Sociais, o que pode impactar a transposição didática do conhecimento acadêmico para o ambiente escolar.

Assim, apontamos que a produção científica sobre jogos didáticos no ensino de Sociologia tem se expandido e se qualificado de maneira bastante lenta, carecendo de maiores avanços para se consolidar como subcampo no espectro da temática ensino de Sociologia, bem como para contribuir com o avanço do próprio uso da ferramenta jogos didáticos (Radamés, 2020, p. 3).

Tal afirmação reflete sobre os desafios enfrentados pelos professores que desejam utilizar jogos em suas aulas de Sociologia. Sem um amplo suporte teórico e prático, os docentes podem se sentir inseguros em relação à escolha dos jogos, à sua adaptação aos conteúdos e à avaliação do aprendizado. Desse modo, a lenta expansão da pesquisa sobre jogos didáticos no ensino de Sociologia aponta para uma lacuna significativa no campo que implica em diversas consequências para a prática pedagógica.

No entanto, o uso de jogos no ensino de Sociologia pode superar desafios como a falta de recursos didáticos específicos e a dificuldade na transposição didática. Além disso, essa ferramenta pode combater a visão pejorativa do aspecto lúdico, proporcionando uma abordagem significativa para os alunos, promovendo uma aprendizagem colaborativa. A sociologia, enquanto ciência social, desempenha papel crucial na análise crítica da realidade social, proporcionando aos indivíduos ferramentas para compreender fenômenos complexos como desigualdade social, relações de poder e construção identitária. Sua relevância transcende o âmbito acadêmico, contribuindo para a formação de sujeitos atuantes. No contexto brasileiro, a Olimpíada de Sociologia do Rio de Janeiro, promovida pelo Laboratório de Ensino de Sociologia Florestan Fernandes (LABES), emerge como uma iniciativa inovadora que visa popularizar a disciplina e estimular o pensamento crítico entre estudantes da educação básica.

Ao ampliar o acesso à disciplina e fomentar a discussão sobre temas relevantes, a Olimpíada contribui para a democratização do conhecimento e a formação de sujeitos críticos e transformadores. Desse modo, compreendendo que o RPG apresenta um grande

potencial para o ensino de Sociologia, é crucial destacar seu potencial para tornar o aprendizado mais dinâmico. Com o embasamento teórico adequado, os professores podem criar novas experiências de aprendizado, nas quais os alunos são ativamente envolvidos na construção do conhecimento. Ao simular situações sociais complexas, o RPG permite que os estudantes vivenciem diferentes perspectivas, tomem decisões e reflitam sobre as consequências de suas ações, cumprindo sua função de ensino transformador.

Sendo assim, o RPG pode promover a aprendizagem ativa, alinhando-se com as abordagens construtivista e freiriana. Nele, os alunos não são meros receptores passivos de informações; eles tomam decisões, interagem com colegas e influenciam o desenrolar da história. Essa participação ativa permite que os alunos construam seu conhecimento através da experiência e da prática, tornando o aprendizado mais significativo e duradouro. Outro aspecto importante é o desenvolvimento de habilidades diversas. Através dessa modalidade de jogo, os alunos desenvolvem habilidades essenciais como resolução de problemas, pensamento crítico, trabalho em equipe, comunicação e criatividade. Esses jogos frequentemente exigem planejamento, colaboração e decisões estratégicas, habilidades valiosas tanto no ambiente escolar quanto fora dele.

Um RPG ambientado em um período histórico, por exemplo, pode ajudar os alunos a entender melhor os eventos e a cultura dessa época. A narrativa serve como um fio condutor que torna o aprendizado mais memorável e significativo, proporcionando um contexto rico e detalhado para o aprendizado. Os educandos podem trabalhar juntos para superar desafios comuns ou competir amigavelmente para alcançar objetivos individuais, promovendo um ambiente de aprendizagem interativo.

Além disso, proporciona feedback imediato e um senso claro de progresso, esse feedback instantâneo sobre suas ações através das reações do jogo e dos resultados de suas decisões os mantém informados sobre seu progresso e incentiva a reflexão sobre suas escolhas. Os RPGs podem ser ajustados para atender às necessidades e níveis de habilidade dos alunos, permitindo que o professor personalize a experiência de aprendizado. Isso garante que todos os alunos sejam desafiados e engajados de maneira apropriada.

## **2.1 O RPG como Ferramenta de Educação Sociológica**

A abordagem sociointeracionista destaca a relevância da interação do indivíduo com o ambiente que o cerca. A construção do conhecimento ocorre através das interações sociais, em um processo histórico, cultural e social que se desenvolve ao longo da vida. Segundo Vygotsky (2003), a aquisição de cultura e linguagem, assim como o desenvolvimento histórico e o estímulo ao raciocínio, estão intrinsecamente ligados à inserção do indivíduo em contextos sociais e à sua interação com outros indivíduos.

De acordo com Resende (2009), Vygotsky concebe o desenvolvimento humano sob uma ótica sociocultural, onde enfatiza a interação do indivíduo com o ambiente ao seu redor. Essa abordagem, conhecida como socioconstrutivismo ou sociointeracionismo, destaca a influência do meio na formação do sujeito. Nesse sentido, uma abordagem sociointeracionista nas escolas promove a valorização da interação e da participação dos alunos, além de incentivar um aprendizado mediado pelos professores que transcende os conteúdos disciplinares tradicionais.

O “*Rolling Playing Games*” ou jogos de interpretação de papéis, são histórias fantásticas, onde cada jogador interpreta as ações de um personagem em um mundo imaginário controlado por um juiz, o Mestre de Jogo. O RPG é, então, protagonizado por um grupo de pessoas. Todos eles são jogadores, exceto aquele que fica com a incumbência de ser o Mestre. O RPG fez sua aparição em 1974 no estado de Wisconsin, USA, com o lançamento de “*Dungeons & Dragons*” (Masmorras e Dragões) pela TSR Games. Além das mais loucas expectativas de seus criadores, o jogo vendeu mais de um milhão de cópias nos seis anos seguintes. Se divide em ambientação, personagens e regras, jogado ao redor de uma mesa, onde todos os jogadores se organizam e assumem personagens em uma história que o jogador Mestre conta aos demais; esses, por sua vez, interpretam os protagonistas, os heróis, monstros, vilões, elementos afins, sendo o mestre o responsável pela interpretação de papéis coadjuvantes, cenários, cheiros entre outros aspectos.

O ambiente, ou cenário para a aventura (que é como é denominada uma “partida” de RPG), tem infinitas possibilidades: desde a era Pré-Histórica quanto futurista, passando pela Idade Média, Revolução Francesa, Década de 20, Cenários de Ficção Científica, Fantásticos, Baseados em Obras Literárias ou em Filmes (Matrix, O Senhor dos Anéis, Harry Potter, Canudos, e muitos outros), pois o jogo prevê que em qualquer ambiente é possível se desenrolar uma aventura de RPG (Riyis, 2004, p.17).

À medida que a história vai sendo contada, os jogadores decidem o que personagens vão fazer e isso vai interferindo na narrativa. Assim é possível haver alterações e adaptações

ao enredo principal de acordo com as reações dos jogadores. O uso de dados era essencial para lidar com eventos imprevisíveis. Devido à sua origem em jogos de guerra, o objetivo principal do D&D era, evidentemente, derrotar adversários em batalhas e desafios.

Basicamente é um jogo onde cada jogador deve representar um personagem, de acordo com suas características. Um dos jogadores, denominado Mestre, é o responsável pela descrição do ambiente, pelo resultado das ações dos personagens dos jogadores e pela interpretação dos NPCs (sigla em inglês para designar personagens não-jogadores). Os jogadores, após descrição do ambiente pelo mestre, descrevem oralmente as ações dos seus personagens, de maneira coerente com suas características. As ações, então, têm o resultado determinado pelo Mestre, sempre baseado em regras pré-estabelecidas pelo sistema (Riyis, 2004, p.17).

A natureza interativa do RPG se alinha à proposta sociointeracionista, pois os participantes desempenham um papel ativo na elaboração e evolução da narrativa, contribuindo para a construção coletiva da história. Isso contrasta com a passividade típica do aprendizado tradicional, onde os alunos são meros receptores de informações. Atualmente, é entendido como uma atividade lúdica na qual os participantes assumem papéis fictícios e interagem em uma narrativa colaborativa, podendo ser utilizado como uma metodologia ativa de ensino, conhecida como “*storylearning*” (aprendizagem de histórias), que combina elementos de jogos de RPG com o processo de aprendizagem.

Jogos comuns que desenvolvam o conteúdo são encontrados facilmente em diversos livros, manuais e outras mídias. Porém, ainda falta a alguns jogos educativos desenvolver componentes comportamentais, como a socialização, a expressão e, principalmente, a cooperação. É preciso, portanto, que se tenha um Jogo que ao mesmo tempo seja cooperativo e possibilite a construção do conhecimento que o professor tenha como objetivo (Riyis, 2004, p.15).

Nesse contexto, o RPG pode ser utilizado como uma abordagem para ensinar sociologia, proporcionando uma experiência imersiva na qual os alunos exploram conceitos sociológicos por meio de personagens e situações fictícias. Considerando o papel da instituição educacional como um ambiente fundamental para a assimilação de teorias científicas e culturais, acredito que a integração do RPG como uma ferramenta instrucional contribui para essa missão. Além disso, a natureza colaborativa dos RPGs incentiva os alunos a trabalharem juntos. Portanto, a aplicação do RPG na educação proporciona aos alunos a oportunidade de vivenciar as condições estabelecidas pelo professor, permitindo uma compreensão contextualizada do conteúdo.

Vygotsky, em sua teoria sócio construtivista, afirma que sempre que há um tipo de troca (relação) existe aprendizagem, para ele o homem não é um ser passivo, visto que

é um ser que, ao criar cultura, cria a si mesmo (Stadler *et al.*, 2004). Nesse contexto, o RPG possui características que o distinguem dos produtos convencionais da indústria cultural, pois sua natureza interativa possibilita que os participantes desempenhem um papel ativo na elaboração e evolução do universo da história do jogo, colaborando na construção do enredo e escapando da passividade típica do mero observador.

Por meio do diálogo, da instrução, da observação e da participação em práticas culturais, os indivíduos internalizam conceitos e formas de pensar que são parte do ambiente social e cultural em que estão imersos. Essa interatividade pode potencializar a experiência de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais de forma mais dinâmica e participativa. Sua aplicação na Educação proporciona ao aluno a oportunidade de vivenciar as condições estabelecidas pelo professor. Isso permite que o estudante desenvolva empatia em relação ao conteúdo, colocando-se no lugar de uma pessoa ou situação específica. Tal abordagem, torna mais acessível compreender situações que, de outra forma, poderiam ser mais complexas em uma explicação convencional. Assim segundo Gomes, Neto e Fialho,

[...] para que o aluno possa aprender conceitos dentro de um jogo de RPG não basta jogá-lo, é necessária a aplicação de alguns elementos que aproximem o jogo do modo como o historiador escreve a história, dentre estes temos: a interpretação de fontes históricas diversificadas, (escrita, cartográfica, material, iconográfica, artística, arquitetônica, dentre outras), compreensão contextualizada dos acontecimentos (não basta apenas entender como o fato aconteceu, mas sim o contexto histórico que levou aquele fato a acontecer), comunicação (ser capaz de compreender e criar sua própria percepção da histórica) (Gomes *et al.*, 2017, p. 1976).

De acordo com Vergara e Martínez (2020), “o caráter lúdico dos jogos de tabuleiro e o desafio intelectual que eles proporcionam ajudam o desenvolvimento intelectual e social do indivíduo e, nesse sentido, podem ser usados como um recurso didático”. Além disso, ao destacar a natureza histórica e cumulativa da cultura, o jogo pode estimular a reflexão sobre as transformações culturais ao longo do tempo, as influências externas e as negociações entre diferentes grupos. Os jogadores podem vivenciar diferentes contextos históricos e compreender essa heterogeneidade, como se adaptam e se transformam, desafiando assim a noção de cultura como algo estático e único.

Ao considerar a identidade como relacional e construída no confronto com outros grupos, o jogo pode ser projetado de maneira a promover a reflexão sobre a diversidade cultural, a interação entre diferentes grupos e a construção de fronteiras simbólicas. Assim, os estudantes têm a oportunidade de vivenciar situações que os levam a tomar

decisões, negociar, estabelecer estratégias e compreender as implicações sociais de suas escolhas.

Podemos ver, então, que os professores necessitam, cada vez mais, de estratégias motivantes e que agreguem dois fatores: aprendizagem de conteúdo e desenvolvimento de aspectos comportamentais positivos, de acordo com o Planejamento Escolar e com os PCNs (Riyis, 2004, p.13).

Os jogos didáticos podem ser utilizados para promover a aprendizagem de Sociologia de várias maneiras. Eles podem ajudar a tornar o conteúdo mais envolvente e acessível, permitindo que os alunos experimentem conceitos sociológicos de forma prática e interativa. Além disso, os jogos podem estimular a colaboração, a comunicação e o pensamento crítico, aspectos fundamentais no estudo da Sociologia. O jogo tem a capacidade de envolver completamente o jogador, proporcionando uma experiência agradável sem comprometer a seriedade da atividade. Ao serem imersos nesse ambiente envolvente, os jogadores não apenas se desenvolvem durante o jogo, mas também estabelecem e mantêm vínculos sociais que se estendem para além do contexto do jogo e influenciam suas interações sociais.

[...] o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas. O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constranger quando se erra (Kishimoto, 1997, p. 21).

Nesse sentido, os jogos de tabuleiro podem ser utilizados como uma ferramenta complementar no ensino, desde que sejam selecionados e adaptados de forma apropriada. Assim, ao serem explorados para simular situações sociais, desafiar os alunos a tomar decisões com base em diferentes perspectivas, podem auxiliar os alunos na compreensão e aplicação dos conceitos sociológicos, bem como na reflexão crítica sobre as estruturas sociais e os fenômenos que permeiam a sociedade.

Assim, o jogo difere da brincadeira, pois no jogo a criança deve adotar uma atitude igual à dos outros participantes. As atitudes dos outros jogadores são organizadas em uma unidade que controla a resposta individual. Para que um indivíduo humano desenvolva um self pleno, ele não só precisa adotar as atitudes dos outros indivíduos em relação a si mesmo e aos outros, como acontece no processo social humano, mas também precisa adotar suas próprias atitudes em relação às várias fases ou aspectos da atividade social comum. É destacado que objetos inanimados, assim como organismos humanos, podem

se tornar parte desse "outro generalizado" e organizado, desde que o indivíduo responda a eles de maneira social.

A diferença fundamental entre o jogo e a brincadeira é que, no fim, no jogo, a criança deve ter uma atitude igual a de todos os outros envolvidos. As atitudes dos outros jogadores assumidos pelo participante organizam-se em uma espécie de unidade e é essa organização que controla a resposta do indivíduo (Mead; *et al.*, 1967, p. 132).

Com isso, tendo por base as mecânicas de RPG, o ambiente do jogo em que os participantes estão inseridos, faz com que assumam papéis e possam interagir dentro de uma estrutura organizada, proporcionando aos jogadores a oportunidade de vivenciar e explorar as perspectivas sociais híbridas, promovendo uma reflexão sobre a relação entre as perspectivas culturais e a própria identidade dos jogadores, fortalecendo o pluralismo cultural. Essa experiência de assumir papéis e interagir em um ambiente controlado pode contribuir para o desenvolvimento do Self, permitindo que os participantes explorem e compreendam melhor suas próprias identidades, bem como as dinâmicas sociais e as interações entre os indivíduos e a sociedade.

Dentro do jogo, cada participante pode mostrar o que tem de melhor para oferecer em prol da resolução dos problemas que vão surgindo. E sabem que todos devem chegar juntos ao final, pois cada personagem tem características únicas que podem ser bastante úteis em determinados momentos da aventura. Assim, é comum, após as sessões de jogo, os participantes comentarem entre si dos feitos de um ou outro personagem e como isso se refletiu na aventura. Essas ideias ou ações que se destacam no jogo, acabam refletindo nas relações sociais (Amaral, 2013, p. 16).

Ao envolverem-se com estas fantasias, educadores e estudantes podem tornar-se leitores ativos, capazes de oferecer perspectivas críticas sobre as narrativas apresentadas, promovendo assim uma compreensão mais profunda tanto do mundo real. Também aprimora a comunicação, a habilidade de se fazer entender, a expressão verbal e corporal, agilizando o raciocínio lógico através de um ambiente controlado e delimitado onde é possível tomar decisões estratégicas, incentivando a criatividade, proporcionando a liberdade para a criação de personagens e histórias, fortalecendo a capacidade de pensar fora dos padrões.

Goffman (1963) argumenta que “a vida social é semelhante a um palco, e as pessoas são atores que representam papéis em diferentes situações. Cada pessoa tem múltiplos papéis sociais (como pai, amigo, estudante) e adapta seu "self" de acordo com

o contexto”. O conceito de "self" de Goffman está relacionado à ideia de gestão de impressões. As pessoas estão constantemente preocupadas em criar uma impressão positiva de si mesmas, seja para se encaixar em normas sociais ou para alcançar objetivos específicos. O jogo nos coloca num teatro de fachadas, quem joga está em posição de iniciativa em sociedade, assim, torna-se emocionante por dar sensação de estar em ação, tomando atitudes.

Os estudantes dessa fase inserem-se em uma faixa etária que corresponde à transição entre infância e adolescência, marcada por intensas mudanças decorrentes de transformações biológicas, psicológicas, sociais e emocionais. Nesse período de vida, como bem aponta o Parecer CNE/CEB nº 11/2010, ampliam-se os vínculos sociais e os laços afetivos, as possibilidades intelectuais e a capacidade de raciocínios mais abstratos. Os estudantes tornam-se mais capazes de ver e avaliar os fatos pelo ponto de vista do outro, exercendo a capacidade de descentralização, “importante na construção da autonomia e na aquisição de valores morais e éticos” (BRASIL, 2010). As mudanças próprias dessa fase da vida implicam a compreensão do adolescente como sujeito em desenvolvimento, com singularidades e formações identitárias e culturais próprias, que demandam práticas escolares diferenciadas, capazes de contemplar suas necessidades e diferentes modos de inserção social (BRASIL, 2018, p. 60).

É patente que a BNCC assume uma orientação em que a contextualização dos conteúdos dos componentes curriculares é vista como fundamental para a construção de um caminho de aprendizagem no qual se estabeleçam estratégias interessantes e ousadas para apresentá-los, representá-los, exemplificá-los, conectá-los e torná-los significativos, com base na realidade do lugar e do tempo nos quais as aprendizagens estão situadas

É através dessa abordagem que se torna possível avaliar os benefícios do uso do RPG em sala de aula. A interação social é uma forma de "cooperação", onde as pessoas concordam tacitamente em seguir regras e normas para manter a ordem social, diante do cenário controlado e das dinâmicas de missões definidas pelos “Non-players” (NPC), os jogadores/alunos são como atores que assumem múltiplos papéis sociais, cada um com características, valores e experiências únicas, por isso, podem explorar diferentes aspectos da gestão de impressões e da representação do "self" em um ambiente simulado.

A perspectiva teatral [...] é um método que usa a metáfora do palco, atores e plateias para observar e analisar as complexidades da interação social. Todas as pessoas são ao mesmo tempo atores em relação às outras como plateia, e plateia em relação às outras como atores. As expectativas que se aplicam a cada situação constituem um roteiro social que os atores usam mais para orientar-se do que para ditar seu desempenho (Johnson, 1997, p. 306).

A utilização de jogos de “*role-playing*” (RPG) no processo de aprendizagem tem demonstrado contribuir significativamente para o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, bem como para a compreensão de conceitos abstratos em disciplinas como Sociologia, História e Geografia. Os RPGs, como os videogames, tabuleiros, cartas, fornecem plataformas para os alunos se envolverem em narrativas imaginativas e interativas, permitindo-lhes mergulhar em contextos sociais, históricos ou geográficos e vivenciar o assunto de uma forma mais vívida e pessoal. Os participantes não apenas desenvolvem suas capacidades de comunicação, empatia e resolução de conflitos, mas também enfrentam desafios que demandam negociação e tomada de decisões. A experiência vai além da mera diversão, constituindo uma oportunidade única para a aplicação prática de teorias sociológicas.

[...] enquanto a maioria dos RPGs comuns se baseiam, principalmente, em combates (imaginários) entre os personagens dos jogadores e os personagens do Mestre, o RPG pedagógico prioriza a solução de situações-problema a partir do uso dos conceitos científicos ou apresenta um cenário no qual se possam fazer comparações com os conteúdos estudados. Além disso, as regras do RPG utilizado na escola são mais simples do que as do jogo comercial. Isso é muito importante, visto que o professor dispõe de pouco tempo em sala de aula, e seu objetivo é dar agilidade ao jogo (Amaral, 2013, p.13).

Ao se engajarem em narrativas e missões definidas pelos mestres do jogo, os alunos ampliam seu entendimento sobre como as interações sociais moldam não apenas as relações fictícias no jogo, mas também suas próprias experiências sociais na realidade. Essa abordagem educacional, enraizada nos fundamentos de Goffman, destaca o potencial transformador do RPG como uma ferramenta de aprendizado sociológico inovadora e envolvente.

Por isso, a metodologia utilizada para o presente trabalho envolveu a elaboração do jogo, estudos bibliográficos e aplicação em sala de aula com alunos do ensino médio e fundamental II (oitavo ano), e através de questionários e grupo focal, foi também modificado, especialmente nas regras. Criar ambientes simulados que reproduzem situações do mundo real permite que os alunos apliquem conhecimentos teóricos de maneira prática. Seja uma simulação de negócios, ciência ou história, esse método oferece uma oportunidade única para integrar teoria e prática.

Outra possibilidade é estruturar projetos educacionais como um jogo, permitindo que os alunos avancem em níveis à medida que concluem tarefas e enfrentam desafios. Marinho *et al.* (2012) afirmam que, “para que um jogo seja realmente agradável, os

jogadores precisam estar cientes dos limites das regras. Isso permite que eles possam explorar, experimentar, investigar e aprender de maneira mais efetiva. Além disso, o aspecto evolutivo do RPG pode estimular os alunos a buscar novas fontes de conhecimento”. Integrar histórias em lições e atividades cativa a atenção dos alunos, proporcionando uma conexão emocional com o conteúdo.

Nesse cenário, a elaboração do jogo como instrumento lúdico e educativo, capaz de transportar os alunos para um universo rico em narrativas, mitos e símbolos das culturas indígenas do Brasil, não apenas envolve, mas também ensina sobre a riqueza e diversidade das tradições indígenas, incentivando a apreciação e respeito por essas comunidades. Estratégias educativas, como a contextualização de conceitos sociológicos, podem ser implementadas de forma a garantir que o jogo seja uma ferramenta eficaz para o aprendizado. É importante questionar, trata-se de um jogo didático ou educativo?

O primeiro envolve ações ativas e dinâmicas, permitindo amplas ações na esfera corporal, cognitiva, afetiva e social do estudante, ações essas orientadas pelo professor, podendo ocorrer em diversos locais. O segundo é aquele que está diretamente relacionado ao ensino de conceitos e/ou conteúdos, organizado com regras e atividades programadas e que mantém um equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa do jogo, sendo, em geral, realizado na sala de aula ou no laboratório (Cunha, 2012, p. 95).

O jogo colaborativo, como o RPG pedagógico, proporciona um ambiente seguro para o desenvolvimento de habilidades sociais essenciais. A natureza performática do RPG estimula a expressão verbal, gestual e emocional, levando os alunos a "encarnar" as características, dilemas e visões de mundo dos personagens, o que favorece uma compreensão mais aprofundada de temas complexos e multifacetados. Assim, o RPG em sala de aula contribui para uma educação, conforme Freire (2013), dialógica e ativa, onde o aluno se torna protagonista na construção de saberes e no exercício da cidadania.

No contexto da elaboração de um jogo que explora as culturas indígenas do Brasil, é importante reconhecer que este pode incorporar elementos de ambas as categorias definidas por Cunha (2012). Por um lado, o jogo pode ser considerado pedagógico ao promover ações ativas e dinâmicas que abrangem o desenvolvimento corporal, cognitivo, afetivo e social dos alunos. Ele envolve uma abordagem ampla que permite a adaptação para diferentes níveis de ensino, proporcionando uma rica exploração cultural e fomentando a apreciação e o respeito pelas tradições indígenas.

Por outro lado, também pode se encaixar na definição de didático/educativo, uma vez que é estruturado com regras e atividades programadas que visam o ensino de

conceitos específicos da sociologia e até de outras disciplinas. Este aspecto do jogo mantém um equilíbrio entre a função lúdica e educativa, facilitando a assimilação de conteúdos de forma organizada. Os participantes têm a oportunidade de aprimorar suas capacidades de comunicação, empatia e resolução de conflitos, enfrentando desafios que exigem negociação e tomada de decisões. Essa experiência vai além do entretenimento, permitindo a aplicação prática de teorias sociológicas e a exploração de diferentes papéis sociais, conforme discutido por Goffman.

[...] Solidariedade, respeito ao próximo, interação com os professores e demais alunos, responsabilidade, correto uso da liberdade e cooperação são alguns exemplos de conteúdos atitudinais. As atitudes podem ser aprendidas em diferentes graus, sendo o primeiro por simples aceitação do conhecimento, o segundo pela reflexão e conformidade e o terceiro grau pela interiorização e aceitação como base da sociedade que se vive. A participação ativa do discente exige um compromisso que o leve a ser protagonista de sua própria aprendizagem e agente na formulação de propostas de convivência, participando do controle dos processos e resultados (Borochovcicius; Tortella; 2014, p. 272).

Como uma abordagem inovadora na educação do século XXI, as metodologias ativas promovem uma reavaliação e redefinição das práticas pedagógicas e do conceito de educação em geral. Para os alunos, isso significa a oportunidade de conhecer e compreender as perspectivas e visões de mundo dos seus colegas. Nesse contexto, os estudantes são incentivados a experimentar diferentes estratégias didáticas que respeitam seus ritmos individuais e favorecem uma assimilação mais leve e significativa dos conteúdos.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as habilidades sociais são abordadas em diversos componentes curriculares, principalmente nas áreas de Competências Gerais e em áreas como Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Elas se destacam na formação integral do aluno, com ênfase no desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, cooperação, autoconhecimento, e capacidade de resolver conflitos. No contexto de ensino de Sociologia, o jogo pode ser ponto de partida para explorar temas como alteridade, identidade, desconstrução de preconceitos, meio ambiente e sustentabilidade, assim, as mecânicas do jogo podem ser projetadas para incentivar a cooperação, o diálogo e a busca por soluções que promovam a valorização e respeito pela pluralidade étnica. Brandão (1986) argumenta que o reconhecimento da diversidade entre os indivíduos é fundamental para a construção de relações sociais mais justas e equitativas. O autor enfatiza que a descoberta do "outro"

desperta em nós uma complexa gama de sentimentos, que vão desde a curiosidade até o medo, e que a cultura desempenha um papel crucial na construção dessas percepções.

O jogo também poderá ser uma plataforma para o conhecimento e celebração das culturas, histórias, por meio da "incorporação" de personagens que reflitam herança cultural, valores e experiências, recuperando e afirmando assim tais identidades dentro do mundo do jogo. Isto pode contribuir para ampliar o repertório de conhecimento dos estudantes sobre as múltiplas visões de mundo, o que, em última análise, poderia também contribuir para a adoção de uma postura valorativa positiva em relação ao "outro".

## **2.2 Educação plural**

Diariamente é percebido uma dinâmica intensa de trocas simbólicas pelos alunos, expressas tanto pelo compartilhamento de saberes considerados tradicionais ou modernos, dentro e fora da escola, como também pelo consumo de bens cuja origem desconhecemos. Além disso, somos influenciados pela circulação de diferentes culturas. Todo esse panorama passa a fazer parte da forma como nos entendemos.

Pensar a diversidade constituinte de “todos nós”, um “nós” que não reivindica uma igualdade homogeneizante tampouco uma diferença plástica e isolada, consiste em entendimentos profícuos e propositivos que construam práticas educativas plurais, sem transpor-se para o campo da dicotomia e polarização (Andrade; Silva, 2016, P. 100-101).

Reconhecendo que a construção de uma sociedade mais plural e digna em humanidade requer mais do que simplesmente estar aberto ao diálogo, é necessário refletir sobre as formas e os fundamentos nos quais esse diálogo se estabelece. É inviável imaginar uma experiência pedagógica que seja desprovida de cultura. Dessa maneira, é preciso reconhecer e sublimar a diversidade de conhecimentos e experiências presentes em nosso cotidiano, dentro e fora da Escola. O compartilhamento de saberes é uma oportunidade para ampliar nossas perspectivas e construir uma sociedade mais inclusiva.

Assim, acreditamos que uma das formas de fazer da escola um espaço mais atraente aos alunos é modificar o estatuto do aluno de receptáculo do conhecimento para coprodutor do mesmo, fazendo com que este se transforme

em protagonista do fazer escolar o que, ainda por cima, trará implementos a sua formação intelectual e cidadã. (Rogério *et al.*, 2018, p. 2).

Nesse contexto, a utilização da ludicidade como estratégia pedagógica visa intrigar e instigar os estudantes, através do estranhamento, estimulando seu interesse e participação ativa no processo de aprendizagem. Através desse enfoque, busca-se não apenas transmitir conhecimentos, mas também cultivar a curiosidade, o pensamento crítico e a valorização das diferenças, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes da pluralidade brasileira.

Ao utilizar a metodologia da aprendizagem baseada em problemas e projetos como recurso educacional, o trabalho busca estimular a imaginação sociológica dos educandos/jogadores, fomentando uma experiência de aprendizagem significativa. Essa abordagem visa introduzir fragmentos de culturas híbridas, proporcionando uma imersão que desafia as percepções pré-estabelecidas. Ao utilizar jogos como uma ferramenta familiar, esse projeto procura promover uma reflexão significativa sobre as complexas relações sociais entre as comunidades indígenas e o meio ambiente.

A abordagem interdisciplinar proposta pelo jogo permite aos alunos aplicar conhecimentos de diferentes áreas, como história, antropologia, geografia e sociologia, para compreender as dinâmicas sociais e culturais. Dessa forma, torna-se uma ponte entre as disciplinas, ampliando a visão dos estudantes sobre a teia social e favorecendo a interação colaborativa e a quebra de paradigmas de aprendizados tradicionais.

Dado o caráter intermitente da prática docente, torna-se cada vez mais essencial a adoção de novas metodologias para o ensino da Sociologia. Esta disciplina, que possui uma forte base teórica, frequentemente parece desconectada da realidade dos alunos. Dessa forma, é responsabilidade do professor adaptar a prática pedagógica para tornar o conteúdo mais relevante e acessível (Alvim *et al.*, 2018).

Nessa técnica, a aplicação de mecânicas de jogos, como sistemas de pontos, placares, rankings, níveis de dificuldade, restrição de tempo e badges<sup>3</sup> para engajar

---

<sup>3</sup> Badges: são recompensas visuais concedidas aos participantes para reconhecer e celebrar conquistas, habilidades ou marcos específicos.

pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas. No entanto, a simples presença desses elementos não garante compromisso; é necessário que esses componentes façam parte de uma lógica maior que motive os indivíduos a superar reveses dentro de um ambiente interativo e dinâmico, com regras claras e estabelecidas.

Diversos enfoques têm sido utilizados para abordar a temática dos povos originários na sociologia, incluindo, portanto, assimilação cultural, mudança social e modernização, conflitos e desigualdades, ênfase na diversidade, na subjetividade e na desconstrução de modelos simplistas. Assim, estranhar a ideia do senso comum, provocar a imaginação sociológica, quando há fuga da raiz do conhecimento inicial, desnaturalizando o conhecimento previamente aprendido, esse é o princípio da Sociologia que busco alcançar com a aplicação deste projeto.

Para que seja possível acompanhar e compreender melhor o conteúdo aqui apresentado, é válido conceituarmos alguns temas relevantes, que são fundamentais para o entendimento das dinâmicas sociais que moldam o mundo (ou parte dele). De acordo com Johnson (1997) contato cultural acontece quando diferentes culturas interagem entre si por meio de diversos meios, como mídia, comércio, imigração ou conquista, resultando em influências mútuas. A assimilação ocorre quando um grupo dominante impõe sua cultura sobre grupos subordinados, levando-os a se tornarem semelhantes à cultura dominante.

Por outro lado, os recém-chegados a uma sociedade muitas vezes se adaptam aos valores e normas locais para se integrarem. Essa integração não implica na total renúncia à cultura de origem, e sim na formação do pluralismo cultural, onde diferentes culturas coexistem. Além disso, a assimilação pode acontecer em ambas as direções, afetando tanto os grupos dominantes quanto os subordinados. O amálgama cultural ocorre quando duas ou mais culturas se fundem em uma nova, que contém elementos das culturas originais e também alguns novos, representando uma síntese das duas.

Malinowski (1975) conceitua cultura como o modo de vida de uma comunidade, englobando desde as necessidades básicas até as mais complexas. O RPG, por sua vez, ao invés de contrastar com essa visão, insere-se como uma expressão cultural específica do mundo moderno e ocidental. Nele, jogadores criam narrativas e vivenciam experiências que dialogam com diversos elementos da cultura contemporânea, como a literatura, o teatro e a música. Uma característica marcante do RPG é a possibilidade de

"jogar" com elementos culturais de outras sociedades, seja de forma real ou fictícia. Essa prática, no entanto, não ocorre de maneira estereotipada, mas sim através de um processo de hibridização cultural, em que os elementos externos são reinterpretados e adaptados à realidade do jogo. Ao jogar, damos significado ao que fazemos.

Assim, o RPG se configura como um espaço de experimentação cultural, onde os participantes podem explorar diferentes identidades. Quando elementos externos são importados para as histórias, narrativas, os jogadores têm a oportunidade de pensar sobre as diferentes culturas. Desse modo, pode ser visto como uma forma de expressão cultural que permite aos participantes experimentar diferentes perspectivas. Em suas práticas é possível "jogar" com elementos compreendidos como artefatos culturais do "outro".

Compreender que as normas, valores e práticas culturais são produtos de contextos históricos e sociais específicos, e, portanto, relativos, é fundamental para promover o reconhecimento em relação a outras culturas. A interação com diferentes culturas, seja no RPG ou na vida real, pode levar à formação de grupos sociais que compartilham valores e identidades comuns. Embora as práticas culturais tenham seus próprios contextos e significados, é preciso reconhecer que essas práticas podem ter diferentes implicações em outros contextos culturais.

### 3 TRILHANDO O CAMINHO DA CRIAÇÃO

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, marketing, publicidade, 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, 2014, 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 (2014, 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”.

Quanto à definição apresentada por Salen e Zimmerman (2012, p. 95-96), temos as seguintes palavras-chave: sistema, jogadores, conflito, artificial, regras, resultado quantificável. É importante dizer que as explicações a seguir foram fornecidas pelos próprios autores em sua obra original<sup>4</sup>. Ou seja, abaixo estou apenas reproduzindo suas próprias explicações em formato de lista para facilitar o entendimento individual de cada palavra-chave.

- Sistema: Conjunto de peças que se inter-relacionam para formar um todo complexo. Há muitas maneiras de enquadrar um jogo como sistema: sistema matemático, social, de representação etc.;

---

<sup>4</sup> Adaptado de: SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1. São Paulo: Blucher, 2012.

- Jogadores: Um jogo é algo em que um ou mais participantes jogam ativamente. Os jogadores interagem com o sistema de um jogo para experimentar sua interação lúdica;
- Conflito: Todos os jogos incorporam uma disputa de poder. A competição pode variar, indo de conflitos individuais entre jogador e sistema a conflitos sociais em sistemas multijogador; de cooperação à competição. O conflito é essencial para os jogos;
- Artificial: Os jogos mantêm um limite da chamada “vida real” no tempo e no espaço;
- Regras: Parte essencial de qualquer jogo. Fornecem a estrutura da qual surge o jogo, delimitando o que o jogador pode ou não fazer;
- Resultado Quantificável: Os jogos têm um objetivo e resultado quantificáveis. Ao final, o jogador vence, perde, recebe algum tipo de pontuação, punição ou bonificação.

Estabelecido, portanto, algumas definições possíveis para o termo “jogo”, o objetivo geral do material didático aqui apresentado é poder aplicar jogos em sala de aula, especificamente se tratando dos povos nativos brasileiros, no que diz respeito ao eco de suas vozes na educação. Assim, este material poderá ser utilizado como um mecanismo prazeroso de aprendizagem, fornecendo uma série de experiências e habilidades que precisam ser adquiridas e/ou conquistadas para se atingir o objetivo.

“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; *et al.*, 2018). A gamificação consiste em utilizar a mecânica dos jogos em atividades que não estão dentro do contexto dos jogos (Salen; Zimmerman, 2012, McGonigal, 2011). Conceitos chaves relacionados à Gamificação<sup>5</sup>:

- Pontuação e recompensas: Pontuação, pontos, níveis e recompensas são elementos comuns na gamificação. Eles ajudam a motivar os participantes, fornecendo feedback tangível sobre seu progresso e incentivando a busca por metas e conquistas.

---

<sup>5</sup> Adaptado de: SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1. São Paulo: Blucher, 2012.

- **Desafios e metas:** envolve a criação de desafios e metas claras que os participantes devem alcançar. Esses desafios podem ser estruturados em diferentes níveis de dificuldade, encorajando a progressão gradual e fornecendo um senso de conquista.
- **Feedback imediato:** Os participantes recebem feedback instantâneo sobre suas ações e decisões, permitindo que ajustem seu comportamento de acordo. Isso promove o aprendizado contínuo e aprimoramento.
- **Competição e colaboração:** Elementos competitivos, como placares de líderes ou rankings, podem ser usados na gamificação para estimular a competição saudável entre os participantes. Da mesma forma, a colaboração pode ser incentivada, permitindo que os participantes trabalhem juntos para alcançar objetivos comuns.
- **Narrativa e contexto:** Incorporar uma narrativa envolvente e um contexto significativo pode aumentar a imersão e o interesse dos participantes. Uma história bem elaborada pode ajudar a conectar as atividades da gamificação a um propósito maior.
- **Personalização e progressão:** A personalização permite que os participantes adaptem sua experiência de acordo com suas preferências individuais, aumentando o engajamento. Além disso, a progressão é fundamental, com participantes sendo recompensados por seu progresso e avanço ao longo do tempo.
- **Feedback social:** pode incorporar recursos sociais, como compartilhamento de conquistas, competições entre amigos ou colaboração em equipe. Esses aspectos sociais podem aumentar a motivação e a interação entre os participantes.
- **Elementos lúdicos:** uso de cores, sons e elementos visuais, para tornar a experiência mais atraente e divertida.

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 através de um sistema de regras que crie um universo específico e imersivo.

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 online. Essa abordagem recebe o nome de "conflito" porque retira o estudante de um estado passivo e o confronta com um problema a ser solucionado, seja respondendo a uma pergunta em sala de aula, realizando testes, pesquisas, trabalhos ou apresentando seminários.

Como já adiantado na introdução, a ideia de construir um jogo que tratasse dos temas relacionados aos grupos indígenas e o meio ambiente, surgiu de algumas experiências vividas enquanto professor. A opção pelo jogo foi tomada a partir da soma da influência de diversos fatores. Inicialmente a experiência familiar com jogos de tabuleiro e RPG despertou o interesse por este caminho. Ligado a isto, foi a experiência que tenho do uso dessa metodologia ativa como revisão de conteúdo em sala de aula, aplicada em algumas escolas como EEM Dr. Cesar Cals e EEFM Paulo Ayrton de Araújo. As aulas durante o curso de Especialização em Educomunicação e as Tecnologias (UNINTER) também tiveram sua contribuição.

A realidade das escolas antes citadas, são completamente diferentes. Enquanto na primeira a sensação é de estar numa bolha onde somente essa escola estadual tem total controle sobre suas decisões, como se fosse uma escola particular de ensino, à exemplo, materiais disponíveis para professores e alunos, disciplina dos educandos frente às normas da escola, proximidade dos pais no contexto escolar dos filhos, na segunda, por estar imersa em uma realidade de comunidade, há precariedade de materiais, o racionamento destes pelos professores, indisciplina dos alunos em desafiar autoridades e pouco controle e contato dos pais.

No entanto, em ambas era comum perceber a presença de atividades lúdicas no cotidiano dos discentes. Embora os estes tenham uma preferência significativa por tecnologias digitais, foi interessante observar que, ao serem introduzidos ao universo dos jogos tradicionais, eles se sentiam ainda mais desafiados e entusiasmados. Após a decisão pela construção de um jogo analógico, restava ainda definir qual tipo de jogo seria a melhor opção para abordar os conteúdos pretendidos. A construção de um jogo físico, em razão de minha paixão por jogos de tabuleiro, levou à decisão final, no entanto, apresentou suas dificuldades, como, por exemplo, a escolha dos materiais adequados para confeccionar o tabuleiro, as peças e as cartas, até mesmo a falta da bolsa, pois a CAPES

só fornece bolsa para professores efetivos. Meu contrato de temporário me impediu de receber a ajuda financeira e por isso, o jogo foi testado diversas vezes através de impressões em preto e branco feitas na escola.

A construção teve início na disciplina Metodologia da Pesquisa do curso de mestrado. Durante esse processo alguns jogos tradicionais foram estudados como forma de elencar algumas possíveis ideias. Dentre as opções avaliadas, os jogos "*Dixit*<sup>6</sup>", "*Zombicide*<sup>7</sup>", *Munchkin*<sup>8</sup> e "*War*<sup>9</sup>", todos "*boardgames*" (tabuleiros), além dos games *Dungeons and Dragons*<sup>10</sup>, *RPGQUEST*<sup>11</sup> e *Tropicália*<sup>12</sup>, que são RPG de mesa e eletrônico respectivamente, serviram de inspiração para pensar a dinâmica do jogo.

A intenção de elaborar um RPG em tabuleiro, foi para que a experiência real de jogar RPG de mesa viesse à tona sem a necessidade das mecânicas, por vezes, complicadas, que são parte da própria história do RPG, por exemplo mecânicas de montagem de fichas de personagens, atribuição de pontos e afins, idade, cor do cabelo, armadura, afins, dessa forma, o tabuleiro deixaria opções já definidas para cada personagem, como suas habilidades, história, povo e cultura.

No resultado final, o jogo apresenta uma mescla entre características dos citados. De maneira geral a ideia foi de produzir um jogo de tabuleiro onde os jogadores controlam personagens indígenas, cada um com sua história e distinção, que estão em busca de se tornarem Guardiões da Floresta Amazônica, sendo a garantia do protagonismo indígena,

---

<sup>6</sup> *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.

<sup>7</sup> *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.

<sup>8</sup> *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.

<sup>9</sup> *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.

<sup>10</sup> *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.

<sup>11</sup> *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 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.

<sup>12</sup> Descrição do Google Play: *Tropicália: a Brazilian Game* é um RPG Tupi-Guarani.

a aplicação de conceitos sociológicos, a valorização do pluralismo cultural do Brasil e a interação dos educandos. Durante a partida, é possível ver o mundo (cenário) pelo olhar do personagem, utilizando suas principais características que são definidas em amuletos de magia, enfrentando desafios e conhecendo histórias que estão inspiradas nos contos de Daniel Munduruku, no folclore indígena.

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 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 pseudo-autônoma, 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.

Além de preservar a identidade cultural, os mitos oferecem narrativas autênticas, desconstrói estereótipos, promove a diversidade cultural e conecta jogadores a elementos tangíveis e tradicionais. Em contraste com a pseudo-autonomia tecnológica, essa abordagem estimula a imaginação, a criatividade e oferece uma experiência educacional mais equilibrada.

A exploração do tabuleiro é representada pela descoberta de novos lugares e culturas, satisfazendo a curiosidade e o espírito aventureiro. A narração de histórias pode ser exemplificada por aplicativos como “Zombies, Run!”, onde os jogadores encarnam personagens em uma história envolvente, correndo para escapar de zumbis, o que combina cooperação, competição, exploração e narrativa para criar uma experiência mais imersiva. Prensky (2001) destaca a importância dos jogos como ferramentas de aprendizagem, analisando suas características e propondo diferentes tipos de jogos para diferentes tipos de engajamento. A lógica dos jogos intensifica comportamentos competitivos e cooperativos, promovendo a superação de desafios dentro de uma experiência prazerosa. Ao considerar como incorporar esses elementos, é possível potencializar a aprendizagem e o desempenho em diversas organizações.

### **3.1 Aluno e professor: o jogo no ensino de Sociologia**

A definição do público-alvo para a aplicação de jogos didáticos é extremamente relevante porque determina como o jogo será desenvolvido e implementado para atender às necessidades específicas dos alunos. Cada faixa etária, nível de conhecimento e perfil social influencia diretamente a escolha das mecânicas de jogo, a complexidade das regras e os objetivos pedagógicos. Consequentemente, público alvo para o jogo educacional em questão, são estudantes de ensino médio, podendo se estender para alunos do fundamental II (anos finais), brasileiros, dado o foco da questão indígena no Brasil. Esses não precisam ter conhecimento prévio sobre sociologia e povos indígenas, pois o jogo busca causar o estranhamento a respeito de suas concepções sobre culturas diferentes e o ato de jogar tão presente no dia a dia dos jovens, além de apresentar conceitos da sociologia que diariamente praticamos, já mencionados anteriormente, fazendo-se necessário apenas a leitura dos contos indígenas, para compreensão básica sobre as narrativas.

Para participar efetivamente do jogo, os alunos precisam assimilar as regras e compreender as histórias por trás das adaptações narradas, assim conseguirão entender a relevância da alteridade e da formação do "Self" na sociologia, além de se familiarizar com a metodologia ativa do RPG como ferramenta de ensino. Esse conhecimento permitirá que eles reconheçam e respeitem as diferenças do outro, compreendam, então, o mundo através de uma lente cultural diferente. A motivação para o aprendizado reside no envolvimento dos alunos de maneira interativa e imersiva, desafiando os métodos tradicionais de ensino.

O aprendizado ocorrerá em ambientes educacionais, tanto em sala de aula quanto fora dela, utilizando o jogo de RPG em tabuleiro como ferramenta central. Para o professor, a metodologia será ativa e participativa, permitindo que os alunos se envolvam em discussões significativas, resolução de problemas e tomada de decisões através dos olhos dos personagens do jogo, sendo guiados pelas Fichas de Missões que serão apresentadas pelo professor ou mestre. Enquanto mestres, os alunos poderão assumir tal papel quando houver a ausência de intervenção direta do professor. Em uma situação em que os alunos estejam jogando de forma autônoma, é essencial que esse jogador-mestre estude previamente os contos. Isso permitirá que ele organize de forma mais eficaz as histórias que irá narrar a partir das fichas, bem como, interpretar cenários e as ações que desejar. Assim, a atividade de explicar as narrativas se torna um pilar fundamental da pedagogia interacionista.

A presença de metas claras e feedback imediato permite que os jogadores monitorem seu progresso e ajustem suas estratégias de aprendizagem conforme necessário. A interação entre estudantes e professores é aprimorada, pois os professores podem utilizar dados e resultados das atividades lúdicas para ajustar suas abordagens pedagógicas e oferecer suporte personalizado. A interação entre aluno e professor se intensifica à medida que o professor atua como facilitador, orientador e narrador, ajudando a moldar a narrativa do jogo e a fornecer feedback contínuo.

O papel do professor na apresentação desse material didático é essencial para assegurar que os objetivos educacionais sejam alcançados e que os alunos se envolvam plenamente com a experiência. É preciso criar um ambiente que estimule a imersão no jogo, organizando a sala de aula de forma adequada, formando grupos e distribuindo os materiais necessários. O professor pode iniciar explicando os objetivos do jogo, suas regras e o contexto cultural dos contos de Daniel Munduruku.

Por conseguinte, é importante fornecer orientações sobre as fichas dos personagens e destacar a importância do detalhamento de cada indivíduo no jogo e da perspectiva indígena. Durante o jogo, o professor deve monitorar e oferecer suporte, esclarecendo dúvidas e garantindo que todos entendam as dinâmicas e objetivos. É adequado estimular a reflexão, fazendo perguntas que levem os alunos a pensar sobre suas ações no jogo e suas implicações sociológicas e culturais. Após a finalização, pode ser conduzida uma discussão reflexiva sobre as experiências vivenciadas, relacionando-as aos conceitos sociológicos e culturais. Ao explorar realidades culturais diferentes, os alunos são sensibilizados para questões de diversidade e inclusão, dessa forma a experiência do jogo estimula os alunos a refletirem sobre suas próprias identidades, valores e responsabilidades sociais.

Jogos didáticos são projetados para facilitar a aprendizagem por meio de atividades lúdicas que envolvem os alunos de forma dinâmica e interativa. Ao contrário do material pedagógico convencional, que pode se limitar a textos e exercícios estáticos, os jogos oferecem um aspecto lúdico que transforma a experiência de aprendizagem. Essa característica não deve ser vista apenas como uma solução para dificuldades específicas, mas como um recurso pedagógico integral que pode ser incorporado regularmente no processo educativo. Incorporar jogos didáticos no ensino de Sociologia é particularmente vantajoso, pois permite aos alunos vivenciar conceitos sociológicos de forma prática e imersiva.

Além disso, ao utilizar jogos, o professor pode desafiar o aluno a se posicionar ativamente na construção do conhecimento, em vez de assumir um papel passivo. Embora os jogos sejam ferramentas poderosas, é essencial reconhecer que o sucesso do processo educativo depende mais do conceito e da metodologia do ensino do que da ferramenta em si. É imperativo refletir sobre as transformações educacionais a fim de que os docentes possam implementar inovações curriculares em uma organização pedagógica contemporânea. Essa abordagem deve mobilizar novas atitudes, competências, valores e práticas, que são essenciais para promover mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem. A fim de promover uma aprendizagem mais significativa, Fregni (2019) defende a necessidade de os professores adotarem novas metodologias de ensino, substituindo a aula expositiva tradicional por atividades mais dinâmicas e contextualizadas.

Destarte, a aplicação do jogo, por si só, não assegura que os objetivos da aula sejam alcançados. É responsabilidade do professor planejar a aplicação de jogos com base nos objetivos desejados, ajustando-o conforme as necessidades da turma. Além disso, o educador deve ser sensível às necessidades de ajustes. Em um ambiente lúdico, o RPG pode servir como um veículo para aplicar os conceitos aprendidos de maneira prática. Por exemplo, um RPG sobre uma época histórica pode ser "ludicizada" com pontos atribuídos por realizações específicas, como a resolução de desafios históricos ou a contribuição para a narrativa. Isso cria uma experiência de aprendizagem que é tanto educativa quanto motivadora, alinhando o conteúdo acadêmico com o prazer e a competição associados aos jogos.

Fregni (2019) destaca o papel crucial do professor como mediador na construção do conhecimento, propondo uma mudança de paradigma que coloca o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem. Ao adotar métodos mais ativos e participativos, o docente pode estimular a reflexão crítica e o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida. O exercício docente na atualidade envolve múltiplos desafios, exigindo um movimento necessário e urgente de adaptação. O professor já não ocupa mais o papel exclusivo de transmissor de conhecimento, uma vez que as tecnologias estão amplamente disponíveis, tornando o acesso à informação mais democrático. Essa nova realidade demanda do educador a capacidade de mediar e orientar o uso dessas ferramentas tecnológicas, promovendo um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e dinâmico. A Sociologia trata de temas complexos devido ao seu foco no estudo da sociedade e de seus fenômenos. Assim, torna-se crucial utilizar metodologias inovadoras de ensino, com

estratégias variadas que auxiliem na explicação, na exemplificação e na compreensão das teorias sociológicas.

Posto isto, a aprendizagem baseada em problemas e projetos fomenta uma abordagem centrada no aluno, onde o aprendizado pode ser autônomo e adaptável às necessidades individuais. Os alunos têm a oportunidade de explorar, experimentar e aprender de forma personalizada, enquanto os professores atuam como facilitadores que guiam o processo e fornecem suporte direcionado. As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do estudante, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor” (Moran, 2018, p. 4). Esse modelo de interação permite uma maior personalização do ensino e um feedback mais eficiente, ajudando os alunos a superar desafios e a atingir seus objetivos de aprendizagem. Filatro e Cavalcanti (2018) afirmam que nas metodologias ativas “o aprendiz é visto como um sujeito ativo, que deve participar de forma intensa de seu processo de aprendizagem (mediado ou não por tecnologias), enquanto reflete sobre aquilo que está fazendo” (p. 16). Conforme Kubo e Botomé (2001), a aprendizagem não se resume à manifestação de comportamentos isolados, mas se expressa nas relações que o indivíduo estabelece com o mundo ao seu redor. Ao observar as modificações nas interações dos alunos com o ambiente, evidencia-se que o processo de aprendizagem se efetivou.

O foco em atividades práticas e desafiadoras ajuda a solidificar o conhecimento e a desenvolver habilidades cruciais para enfrentar problemas complexos. A natureza colaborativa dos jogos exige a contribuição de todos os participantes para enfrentar e resolver os desafios. Na educação, isso se traduz em um estímulo para que os alunos trabalhem juntos, compartilhem conhecimentos e ajudem uns aos outros a encontrar soluções. O trabalho colaborativo não só melhora a eficiência na resolução de problemas, mas também desenvolve habilidades sociais e de cooperação que são essenciais para o sucesso acadêmico e profissional.

### **3.2 Um breve apanhado dos Contos Indígenas utilizados**

Os contos escolhidos do livro do autor Daniel Munduruku, foram:

- Do mundo do centro da Terra ao mundo de cima - Povo Munduruku
- A proeza do caçador contra o curupira - Povo Tukano

- A origem do fumo - Povo Terena
- Por que o sol anda tão devagar? - Povo Karajá
- Depois do Dilúvio - Povo Kaingang
- O roubo do fogo – Povo Guarani

Figura 02 – Livro Contos Indígenas Brasileiros



Fonte: Capa de MUNDURUKU, 2023, ilustração de Borges.

Os contos foram analisados detalhadamente para possibilitar sua adaptação ao universo de fantasia do RPG, tornando-os adequados como material didático. No entanto, algumas das histórias não são exploradas exatamente como foram originalmente escritas. Isso ocorre porque certos elementos abordam temas como violência, estereótipos ou divisões raciais, que, embora relevantes, exigem um contexto adequado para discussão.

A escolha de adaptar ou omitir essas características não significa desconsiderar as culturas em questão ou evitar o exercício do reconhecimento cultural. Pelo contrário, a adaptação busca criar um espaço educativo mais acessível, respeitando a complexidade dos temas e promovendo uma avaliação reflexiva que vá além do padrão moral ocidental e cristão.

Alguns autores da literatura brasileira exploram o sombrio e o chocante ao tocar temas inquietantes para provocar reflexões profundas, no entanto, nem sempre é necessário expor todos os elementos mais perturbadores para promover a compreensão e o reconhecimento cultural. Muitas vezes, a introdução gradual de conceitos complexos,

com sensibilidade ao contexto e à maturidade dos alunos, pode ser mais eficaz em estimular o pensamento autônomo e a curiosidade intelectual.

Para garantir uma narrativa fluida e progressiva, as informações sobre cenários, personagens e missões foram integradas diretamente ao livro de regras, através dos contos indígenas adaptados. Essa abordagem permite que os jogadores tenham acesso direto às informações necessárias para construir suas percepções a respeito dos personagens e desafios, enquanto o mestre atua como facilitador, guiando o desenvolvimento da narrativa, transformando a ficção dos cenários em situações quase reais através da interpretação vivencial, para que os jogadores possam estar imersos no mundo do jogo.

O jogo possui a seguinte dinâmica de apresentação em sala de aula (já com os kits montados, ou seja, recortados do Livro de Recorte):

1. Divisão da turma em grupos de 7 alunos (para cada grupo, um kit do jogo)
2. Apresentação e montagem do tabuleiro.
3. Organização de cartas no tabuleiro.
4. Organização das fichas do Mestre.
5. Distribuição dos indicadores de personagens.
6. Distribuição das Fichas de Personagens.
7. Leitura do livro de Regras.
8. Leitura das Fichas do Mestre (uma por missão).
9. Cada missão possui um NPC que atribui uma narrativa e iniciativa para o jogo.
10. Os alunos devem rolar os dados e alcançar sucesso, ou seja, a potência exigida pela missão, para poder avançar nas fases do tabuleiro.
11. Cada fase é sinalizada pelas Fichas do Mestre e marcadas no tabuleiro.
12. 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.
13. Após o caminho ter sido definido para todos os que chegaram ao final, a culminância a ser aplicada pelo professor poderá ser a solicitação de um trabalho a respeito do tema que o aluno recebeu no jogo.
14. Fica a critério do professor a aplicação e formatação do trabalho.

As nomenclaturas utilizadas no jogo são 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 Tupi, Macro Jê, Aruaque e Caraíba. São palavras que remontam aos primórdios de nossa nação, carregando consigo seus significados linguísticos. Essas palavras, relacionadas à fauna, flora e elementos naturais, são uma parte intrínseca da identidade nacional.

Compreender e utilizar esses termos não apenas enriquece a língua portuguesa, mas também fomenta o desenvolvimento social, cultural e educacional. Além disso, ao integrar essas nomenclaturas indígenas no jogo, proporciona aos jogadores uma oportunidade de mergulhar de forma simples, na diversidade e na riqueza da cultura brasileira, instigando maior apreciação das tradições e modos de vida dos povos originários do Brasil.

### 3.3 Componentes do jogo

O jogo conta com cartas de danos, embasadas na história da Entidade Anhangá<sup>13</sup>, onde os jogadores que não alcançam a potência das missões utilizando os dados indicados, são penalizados com danos que tiram pontos de vida. Cada um desses danos é representado por emblemas (*tokens*<sup>14</sup>). Além disso, existem os *NPCs*<sup>15</sup>, inseridos no próprio tabuleiro, as “Fichas do Mestre” relatam as missões desses personagens, bem como, definem seus critérios, são as responsáveis por guiar os jogadores no tabuleiro em busca de cada um desses *NPCs*. Há também, as “Cartas Desafio”, que são situações extras para variar a jogabilidade e uma tabela que mostra a bonificação dos amuletos usados pelos jogadores. Todos podem avançar contanto que alcancem as potências indicadas e/ou cooperem uns com os outros.

Incluído ao que foi mencionado, há também as peças de indicação dos personagens, e o próprio tabuleiro que representa a Floresta Amazônica. Para facilitar a criação dos indicadores de personagens, utilizei uma ferramenta de edição, disponível na internet, chamada de “*RPGQUEST HERO O’MANTIC*”, que, embora tenha sido útil para

---

<sup>13</sup> Entidade que causa danos àqueles que exploram a floresta sem um preceito ou por diversão e ganância.

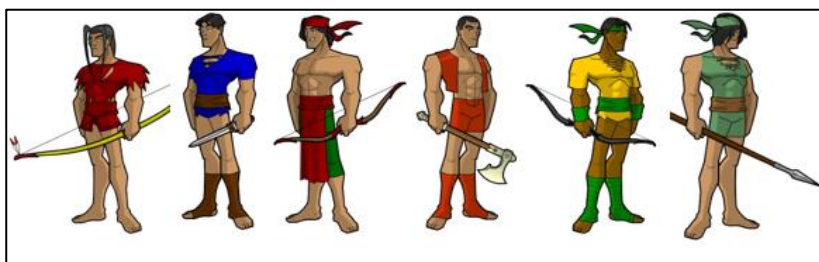
<sup>14</sup> Pequenas peças utilizadas em jogos de tabuleiro para representar diversos elementos do jogo. Eles podem ter formas, tamanhos e materiais variados, e suas funções podem mudar de um jogo para outro.

<sup>15</sup> Sigla que vem do inglês e significa Non-Player Character, ou seja, Personagem Não Jogável. Em jogos, como RPGs de mesa ou videogames, os *NPCs* são todos aqueles personagens que não são controlados diretamente pelos jogadores.

minha finalidade, possuía algumas limitações notáveis. A principal delas é que apenas uma base de personagem está disponível, limitada ao corpo masculino, isso restringe significativamente a diversidade de personagens que podem ser criados, pois é possível que os próprios jogadores/alunos desenhem seu indivíduo. Além disso, a personalização do personagem era limitada às opções predefinidas fornecidas pelo programa, como cabelo, cor do olho, barba, afins. Embora haja uma variedade de escolhas dentro dessas opções, a falta de capacidade para criar elementos completamente originais pode limitar a individualidade dos personagens criados.

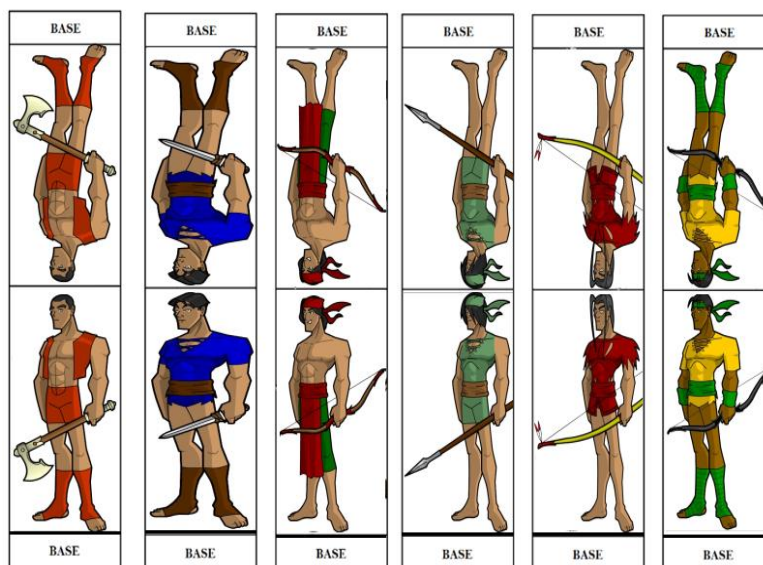
Uma questão adicional é a natureza da propriedade desta ferramenta. Como ela foi obtida pela internet e não foi desenvolvida por mim, não possuo as fontes originais do programa. Isso significa que não tenho controle sobre possíveis atualizações ou manutenções futuras da ferramenta. Além disso, como o jogo de RPG que estou desenvolvendo será distribuído na forma impressa, a ferramenta de edição de personagens não está integrada ao produto final. Dessa forma, os indicadores de personagens podem ser adaptados à minha escolha, para tornarem-se *tokens* do jogo, servindo de indicadores, portanto tal predefinição já estão inseridas no material para impressão e recorte, conforme as imagens abaixo:

Figura 03 – Personagens



Fonte: criados na ferramenta RPGQUEST HERO O'MANTIC.

Figura 04 – Indicadores de Personagens



Fonte: criados na ferramenta RPGQUEST HERO O'MANTIC.

O jogo foi, portanto, desenvolvido com base no conceito de “*print and play*”<sup>16</sup> e oferece uma alternativa acessível e flexível para os jogadores, onde os arquivos para impressão incluem o tabuleiro, as cartas, as peças de indicação dos personagens e o manual do jogo, possibilitando que os professores montem em casa e/ou em sala de aula com auxílio de seus alunos. Os materiais podem ser impressos em folha simples ou papel couchê, para o manual deve seguir a configuração frente e verso estilo livreto, já o livro das peças deve ser impresso apenas no modelo frente ou um lado. Quanto à composição do tabuleiro, o percurso do jogo não segue mecânica de avançar casas, mas os jogadores devem posicionar as peças de indicação nos ambientes informados nas Fichas do Mestre (cartas de missão). O tabuleiro possui espaços indicativos para: as cartas de anhangá, os emblemas de danos, as cartas desafios do curupira, a tabela de bônus dos amuletos e cenários das missões e locais das aldeias.

<sup>16</sup> Esse termo se refere a uma forma de disponibilizar jogos de tabuleiro em formato digital, permitindo que os jogadores façam o download dos arquivos, imprimam as peças e componentes necessários e montem o jogo por conta própria.

Figura 05 – Apresentação e teste do jogo com professor orientador (versão inicial)



Fonte: Produção própria.

Após a aplicação da versão preto e branco e ainda com cópias de imagens retiradas da internet, foi utilizado o aplicativo CANVA<sup>17</sup> para elaboração de um novo design e, também, foi utilizado a inteligência artificial para criação de imagens dos *NPC's*, sendo elas, a Entidade Curupira e os Amuletos, conforme as imagens abaixo:

Figura 06 – Entidade Curupira



Fonte: Criada por Inteligência Artificial (CANVA).

---

<sup>17</sup> CANVA é uma plataforma online de design e comunicação visual que tem como missão colocar o poder do design ao alcance de todas as pessoas do mundo, para que elas possam criar o que quiserem e publicar suas criações onde quiserem.

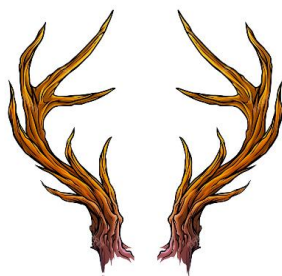
Figura 07 – Amuletos Mutirão



Fonte: Criada por Inteligência Artificial (CANVA).

A formatação gráfica do jogo possui adaptações das artes. As Cartas de danos foram, em parte, inspiradas no próprio livro *Contos Indígenas Brasileiros* de Daniel Munduruku, assim como os *NPC's* Jaguar e Urubu-Rei, enquanto os emblemas de dano foram adaptados apenas os chifres do Anhangá como símbolo.

Figura 08 – Emblemas de Danos



Fonte: Criada por Inteligência Artificial (CANVA).

Figura 09 – Cartas de Danos de Anhangá



Fonte: adaptadas dos Livro de Monstros D&D Edição 3.5.

Figura 10 – Verso das Cartas de Dano



Fonte: Produção própria.

Figura 11 – Jaguar, Boto e Urubu-Rei



Fonte: adaptadas dos Livro de Monstros D&D Edição 3.5.

As Cartas Desafio do Curupira foram criadas também com auxílio da ferramenta CANVA, com uma proposta de diversificar o jogo, tornando-o não repetitivo. Em cada jogada, em cada mesa, haverá seis diferentes cartas a serem selecionadas, permitindo que novos jogadores executem diferentes movimentos e estratégias. Os desafios de iniciativa de dados, como Arqueiro Hábil, Prova de Força e Ponte Perigosa, visam proporcionar prazer e diversão no contexto da gamificação. Por outro lado, as cartas Ritual do Cântico e O Escolhido têm o objetivo de incentivar a interação dos alunos, estimulando-os a se movimentarem, perderem a timidez e expressarem-se criativamente por meio de gestos e movimentos.

Por fim, a carta O Duelo, desafia a romantização da cooperatividade nos jogos. Ela introduz um elemento de confronto direto, um contra o outro (1x1), para enfatizar a realidade das disputas e conflitos presentes em sociedades híbridas como as comunidades indígenas, permitindo aos alunos explorarem essas dinâmicas sociais.

Figura 12 – Cartas Desafio do Curupira



Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

Com uma testagem do jogo com jogadores experientes em RPG, duas novas mecânicas foram inseridas nas regras, são elas o Acerto Crítico e o Símbolo do Cocar. O acerto crítico diz respeito ao lançamento de dados que obtém a pontuação máxima, por exemplo, 1 dado de 6 lados que ao ser lançado, a pontuação obtida foi exatamente 6. Isso faz com que haja uma bonificação extra para a jogada, dessa forma ficou definido alguns parâmetros para esses cenários. O símbolo cocar, também inspirado nos Contos Indígenas Brasileiros, representa a conexão espiritual dos jogadores que será, no jogo, convertido em restauração de pontos de vida, portanto, toda vez que o símbolo surgir nas Fichas de Missão, os jogadores poderão recuperar dois pontos de vida.

A utilização dos dados segue as seguintes regras:

- DADO DE 4 LADOS (02 UNIDADES) – Define SUCESSO ou FRACASSO nos desafios CORINGAS e marca os pontos de danos de Anhangá.
- DADO DE 6 LADOS (05 UNIDADES) - Define SUCESSO ou FRACASSO em Missões, usado no ritual de cura da Árvore do Conhecimento, usado para determinar o caminho do Guardião e escolhe qual DESAFIO CORINGA será cumprido.
- DADO DE 8 LADOS (01 UNIDADE) – Usado somente pelo portador do amuleto da cura, decisão de SUCESSO OU FRACASSO para CURAR e RESSUSCITAR.
- DADO DE 10 LADOS (01 UNIDADES) – Define SUCESSO ou FRACASSO em Missões e ativação de habilidades.
- DADO DE 12 LADOS (01 UNIDADES) – Define SUCESSO ou FRACASSO na ativação de habilidades.
- DADO DE 20 LADOS (02 UNIDADES) - Define SUCESSO ou FRACASSO nos DESAFIOS DO CURUPIRA, também é utilizado pelo jogador portador do amuleto da Sabedoria, define SUCESSO ou FRACASSO na ativação da habilidade.

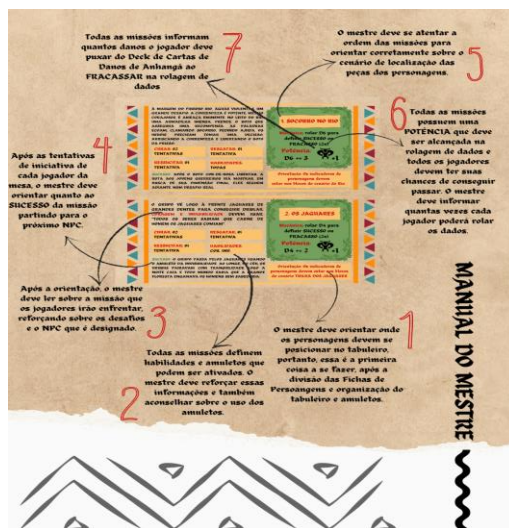
Somam o total de 12 unidades de dados diversos. Em jogos de RPG, a "iniciativa" é um conceito que determina a ordem em que os personagens agem durante um combate ou uma situação que exige rapidez e coordenação. É frequentemente usada para introduzir elementos de imprevisibilidade e dinamismo nos encontros de combate, tornando o jogo mais estratégico e emocionante.

A determinação da iniciativa geralmente envolve rolar dados para cada participante do combate, adicionando um modificador baseado em suas características, como destreza e agilidade. O resultado determina a ordem em que os personagens vão agir durante um turno. Se tratando da mecânica adaptada para o tabuleiro, a utilização dos dados (de diversas faces) foi atribuída para que o elemento da testagem fosse adicionado, ou seja, determinação e sucesso ou fracasso em missões que vão surgindo no decorrer da história.

Quanto às Fichas do Mestre, também criadas no CANVA, cada uma das fichas contém informações a respeito da missão, como obter sucesso e quais as consequências das testagens falhas, além de conter as orientações de onde os Indicadores de Personagens

devem se posicionar, tendo em vista que, o tabuleiro não segue a mecânica de avanço de casas, mas sim no seguimento por cenários e missões indicadas por NPCs.

Figura 13 – Manual do Mestre



Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

O tabuleiro possui cenários que devem ser seguidos conforme as Fichas de Missões pelos jogadores, onde cada um dos cenários será ocupado pelos seus NPCs correspondentes e de acordo com o Sucesso ou Fracasso, os jogadores deverão posicionar suas peças de indicação de personagem.

Figura 14 – Tabuleiro



Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

Figura 15 – Capa Livro de Regras e Livro de Recorte



Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

Na finalização do jogo, os participantes devem rolar o dado D6 para definir quais os caminhos seguirão, sendo eles:

Tabela 2 – Caminhos ou temas da atividade pós jogo

1. Protetor da Fauna	3. Difundir a Cosmovisão	5. Proteger o Território
2. Proteger as Águas	4. Proteger o Pluralismo Cultural	6. Proteger a Flora

Fonte: Produção própria.

Cada um dos temas será transformado em uma atividade para o aluno desenvolver após a conclusão do jogo. Podendo, portanto, ser uma pesquisa com apresentação, elaboração de seminário ou documentário, gravação de podcast, fica a critério do professor, aqui importa captar a síntese mental que o aluno assimilou, assim, efetivando a metodologia, com seu real objetivo: ensinar.

A caixa do jogo contém informações sobre meus dados pessoais como contato e e-mail, também contendo informações sobre quantidade de jogadores, aviso de turnos longos, tempo de duração do jogo e faixa etária recomendada para jogar.

Figura 16 - Caixa do jogo



Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

### 3.4 Fichas do Mestre

Em essência, o RPG trata-se de um jogo em que cada participante assume o papel de um personagem, moldando suas ações de acordo com as características atribuídas a ele. O Mestre, designado entre os jogadores, é encarregado de narrar o ambiente, resolver as consequências das ações dos personagens e interpretar os NPCs (personagens não controlados pelos jogadores). Após a descrição do cenário pelo Mestre, os jogadores expressam verbalmente as ações de seus personagens, mantendo coerência com suas características individuais. O desfecho das ações é então determinado pelo Mestre, seguindo regras previamente estabelecidas pelo sistema, nesse caso, seguindo a ordem abaixo:

1. O mestre deve orientar onde os personagens devem se posicionar no tabuleiro, portanto, essa é a primeira coisa a se fazer, após a divisão das Fichas de Personagens e organização do tabuleiro e amuletos.
2. Todas as missões definem habilidades e amuletos que podem ser ativados. O mestre deve reforçar essas informações e também aconselhar sobre o uso dos amuletos.
3. Após a orientação, o mestre deve ler sobre a missão que os jogadores irão enfrentar, reforçando sobre os desafios e o NPC que é designado.
4. Após as tentativas de iniciativa de cada jogador da mesa, o mestre deve orientar quanto ao SUCESSO da missão partindo para o próximo NPC.
5. O mestre deve se atentar a ordem das missões para orientar corretamente sobre o cenário de localização das peças dos personagens.
6. Todas as missões possuem uma POTÊNCIA que deve ser alcançada na rolagem de dados e todos os jogadores devem ter suas chances de conseguir passar. O mestre deve informar quantas vezes cada jogador poderá rolar os dados.
7. Todas as missões informam quantos danos o jogador deve puxar do Deck de Cartas de Danos de Anhangá ao FRACASSAR na rolagem de dados

Segundo Macedo (1993): “[...] jogos de regras e de construção são essencialmente férteis no sentido de criarem um contexto de observação e diálogo – dentro dos limites da criança – sobre processos de pensar e de construir conhecimento”. A incorporação do RPG como ferramenta educacional é um método recente e pouco discutido na academia.

O estudo realizado e a prática demonstraram a eficácia dessa abordagem, revelando um maior envolvimento dos alunos com os conteúdos abordados em sala de aula.

Figura 17 - Fichas do Mestre (missões)



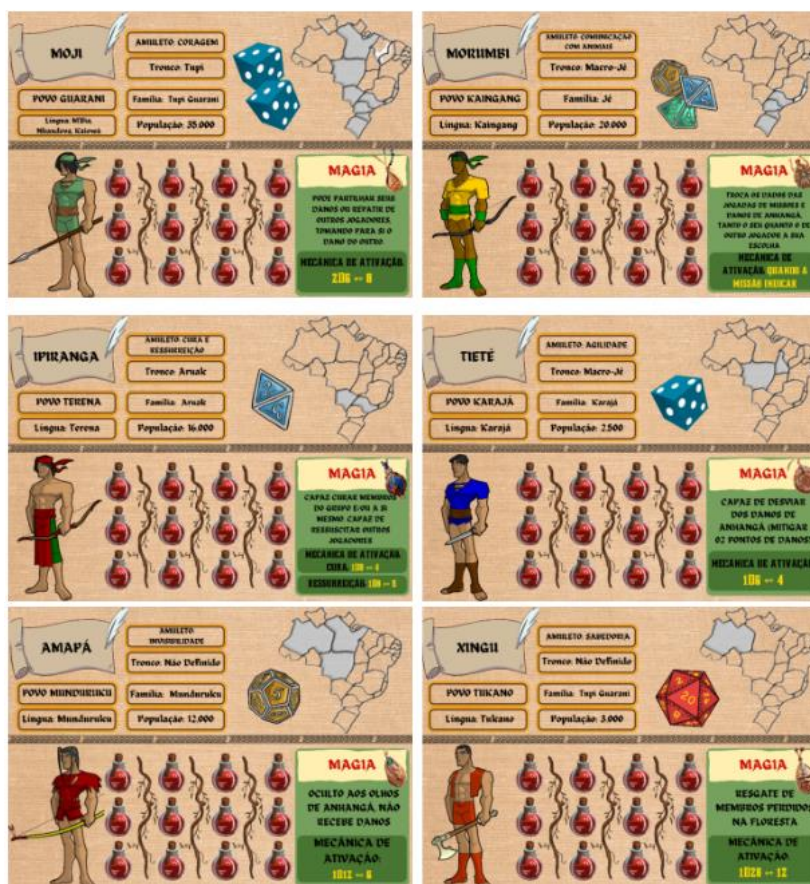
Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

Assim, de maneira descomplicada, visto que o RPG não implica em despesas elevadas, o educador pode conduzir uma narrativa que se alinhe ao conteúdo e permitir que os alunos experimentem aquela situação. Com essa abordagem, o professor tem a oportunidade de desenvolver o pensamento crítico, proporcionando ao aluno a vivência direta das dificuldades enfrentadas por um migrante, ou como uma seca pode impactar uma plantação quando sua estratégia é frustrada por um imprevisto climático.

### 3.5 Fichas dos Personagens

Quanto às Fichas de Personagem, foram adaptadas também no aplicativo CANVA. As Fichas contêm informações sobre os personagens, obedecem às indicações dos contos folclóricos do livro já citado, bem como, apresentam as indicações de pontos de vida que o jogador possui.

Figura 18 – Fichas de personagens



Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

Cada Ficha do Personagem possui orientações específicas do personagem, cabe ao mestre (jogador) orientar a mesa (os jogadores) sobre as habilidades dos personagens, bem como, os demais jogadores se habituarem com as características de seus personagens para que se possa atingir o objetivo final do jogo. Os testes são realizados em situações em que não é possível afirmar com certeza o desfecho de uma ação, ou quando desejamos que o elemento sorte influencie o resultado. A aleatoriedade é um elemento motivador no jogo, proporcionando uma experiência mais divertida, pelo menos para a maioria dos participantes. Dessa forma, foi aplicado nas mecânicas das Fichas do mestre a potência que deve ser alcançada para que os jogadores avancem para os próximos cenários.

Por isso, o mestre deve sempre orientar que todos os jogadores, cada um em sua vez, deve rolar os dados (que também são informados nas fichas), para que seja verificado através da iniciativa de sorte se o jogador avança ou não. Caso não consiga, sofre a penalidade dos danos de Anhangá que remove sua pontuação de vida.

Pontos de Resistência – É a saúde do personagem. Ele começa com seu valor inicial determinado pelo Mestre de acordo com a descrição do personagem. Com o decorrer do jogo, esse valor vai diminuindo, de acordo com as ações dos personagens. Por exemplo, cansaço, fadiga, fome, sede, surras levadas, doenças, estresse emocional, fazem esse valor diminuir (quanto? Depende do mestre). Sono, descanso, curativos, magia, fazem o valor subir (mas quase nunca ultrapassar o valor inicial). Caso os Pontos de Resistência cheguem a zero, o personagem morre. O personagem morre também se ocorrer algo que o mestre julgar adequado. Atropelamento, queimaduras, tiros, pancadas em pontos vitais, asfixia, raios na cabeça fazem o personagem morrer instantaneamente, como seria de se esperar. Porém, em uma aventura pedagógica, esses fatos, praticamente nunca acontecerão, devido ao cuidado que o Mestre provavelmente terá em sua aventura (Riyis, 2004, p.20).

Toda Ficha de Personagem contém doze (12) pontos de vida, essa determinação numérica foi escolhida em razão do tempo do jogo ser equivalente à o tempo de pelo menos duas aulas, já que sua proposta é de um material didática, além disso, diante do cenário de cooperação, é possível que outros jogadores possam auxiliar um personagem que está perdendo seus pontos de resistência ou que perder todos, por exemplo, a magia de Cura e de Ressurreição, que está direcionada ao personagem informações geográficas importantes retiradas do próprio livro Contos Indígenas Brasileiros, cada uma dessas informações serve para explorar o protagonismo indígena e inspirar o desejo de pesquisa por parte do jogador, em conhecer de onde o personagem, que ele está controlando, vem.

Assim os personagens ficam definidos como:

- **Amapá:** O estrategista do grupo. Sua habilidade com a invisibilidade o torna um mestre da infiltração e da espionagem, permitindo que ele obtenha informações cruciais para a equipe. Sua cautela e inteligência são essenciais para superar desafios que exigem discrição e planejamento.
- **Ipiranga:** O curandeiro da equipe. Com seu dom de cura, Ipiranga é capaz de aliviar a dor e restaurar a saúde tanto de humanos quanto de animais. Sua conexão com a natureza e sua capacidade de canalizar energias curativas são fundamentais para a sobrevivência do grupo.
- **Morumbi:** O comunicador. Sua habilidade de se comunicar com os animais o torna um valioso aliado na jornada. Morumbi pode obter informações sobre o ambiente e os perigos que o aguardam, além de estabelecer relações com os seres da floresta.

- **Tietê:** O atleta. Sua agilidade e destreza física permitem que ele se movimente rapidamente pela floresta, superando obstáculos e escapando de perigos. Tietê é um membro indispensável da equipe em situações que exigem velocidade e força.
- **Xingu:** O sábio. Com seu conhecimento ancestral, Xingu é capaz de interpretar sinais da natureza e desvendar os mistérios da floresta. Sua sabedoria é fundamental para guiar o grupo e encontrar soluções para os desafios que surgem, bem como, planejar e recuperar amigos perdidos na floresta.
- **Moji:** O corajoso. Sua determinação e coragem inspiram os demais membros da equipe. Moji não teme enfrentar os desafios e é sempre o primeiro a se voluntariar para as missões mais perigosas.

### 3.6 Resumo das Regras

Tabela 3 – Regras Gerais

<b>FICHAS DE MISSÕES:</b>	<b>FICHAS DOS PERSONAGENS:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Narram a história do jogo.</li> <li>● Determinam a Potência de cada Missão.</li> <li>● Indicam amuletos (bônus e habilidades)</li> <li>● No mesmo turno, magias/habilidades podem ser usadas.</li> <li>● Determinam a continuidade da história em caso de Sucesso.</li> <li>● Sinalizam uso de cura, ressurreição e resgate.</li> <li>● Indicam quantidade de cartas de danos a puxar do baralho de Anhangá no caso de Fracasso.</li> <li>● Devem ser organizadas e lidas pelo jogador Mestre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Contêm informações do personagem (língua, povo, cosmovisão).</li> <li>● Sinalizam 12 pontos de vida.</li> <li>● Indicam amuleto pertencente ao personagem, sua mecânica de uso e habilidade.</li> <li>● Devem ser escolhidas ou embaralhadas pelos jogadores.</li> </ul>
	<p><b>INDICADORES DE PERSONAGEM:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Usados para indicar onde os jogadores estão em cada cenário.</li> <li>● Devem ser posicionados nos ambientes indicados pelas Fichas de Missões.</li> <li>● Amapá (invisibilidade), Ipiranga (cura), Morumbi (comunicação com</li> </ul>

	animais), Tietê (agilidade), Xingu (sabedoria ancestral), Moji (coragem).
<b>CARTAS DANOS DE ANHANGÁ:</b>	<b>DESAFIOS CURUPIRA:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Causam danos aos jogadores em caso de tentativa falha.</li> <li>• Devem ser puxadas e verificadas quais os dados serão rolados.</li> <li>• A pontuação obtida nos dados é a quantidade de danos a receber.</li> <li>• Jogadores plantados podem ser ressuscitados com amuleto da cura.</li> <li>• Fracassos na missão fazem o jogador ficar insano.</li> <li>• Jogadores insanos, quando resgatados, avançam para a missão em que o grupo estiver.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As cartas podem ser puxadas após a invocação da entidade.</li> <li>• Cada carta desafio possui suas instruções.</li> <li>• A leitura das cartas só poderá ser realizada na Missão 07.</li> <li>• Indicam a quantidade de tentativas e as mecânicas do Desafio.</li> <li>• Nenhum desafio poderá ser ignorado, portanto, independentemente da quantidade de jogadores ativos na mesa, os desafios devem ser partilhados até que todos sejam cumpridos.</li> </ul>
<b>BÔNUS DOS AMULETOS:</b>	<b>AMULETO DA CURA:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usados para invocar bônus e habilidades.</li> <li>• Bônus compartilháveis uma vez por turno entre jogadores.</li> <li>• Habilidades individuais, não compartilhadas.</li> <li>• Cada amuleto possui uma mecânica de uso diferente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ressurreição possível com potência maior ou igual a 5 no D8.</li> <li>• Uma tentativa de ressurreição por turno.</li> <li>• Ressuscitado retorna com metade da vida.</li> <li>• Jogadores ressuscitados voltam para a mesma missão em que estava, por isso, devem tentar Sucesso novamente.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cura possível com potência maior ou igual a 4 no D8.</li> <li>● Amuleto não resgata jogadores insanos.</li> </ul>
<b>AMULETO DA SABEDORIA:</b>	<b>AMULETO DA INVISIBILIDADE:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Resgata jogadores insanos.</li> <li>● O resgate ocorre de acordo com a indicação das Fichas de Missão.</li> <li>● Os jogadores ficam insanos quando todas as tentativas de passar a missão são fracassadas.</li> <li>● Pode ser usado no próprio portador.</li> <li>● Mecânica de resgate D20 maior ou igual a 12.</li> <li>● O jogador insano, quando recuperado, retorna ao jogo com a mesma quantidade de danos que já possuía (se possuía).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Habilidade de não receber danos de Anhangá.</li> <li>● Ativado com potência igual a 6 no D12.</li> <li>● Habilidade só poderá ser utilizada quando a Ficha de Missão indicar.</li> </ul>
<b>AMULETO DA COMUNICAÇÃO:</b>	<b>AMULETO DA AGILIDADE:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Habilidade de escolher os dados para lançamento tanto seu quanto de outro jogador.</li> <li>● Ativado antes da rolagem de iniciativa dos jogadores.</li> <li>● Habilidade só poderá ser utilizada quando a Ficha de Missão indicar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Habilidade de mitigar dois pontos de danos recebidos por Anhangá, em caso de fracasso na missão.</li> <li>● Habilidade só poderá ser utilizada quando a Ficha de Missão indicar.</li> <li>● Ativado com potência igual a 4 no D6.</li> </ul>
<b>AMULETO DA CORAGEM:</b>	<b>TABULEIRO:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Habilidade de dividir danos com outro jogador.</li> <li>● O jogador escolhido para partilhar os danos é obrigado a fazer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Indica os cenários das missões e localização dos NPCs.</li> <li>● Percurso não segue mecânica de "avançar casas".</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidade só poderá ser utilizada quando a Ficha de Missão indicar.</li> <li>• Ativado com potência igual a 8 no 2D6.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogadores posicionam peças nos ambientes indicados pelas Fichas de Missões.</li> <li>• É o mapa da Floresta Amazônica.</li> </ul>
<b>TABELAS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicação do bônus dos amuletos.</li> <li>• A escolha do caminho dos Guardiões, com missões específicas para cada papel.</li> </ul> <p>Os jogadores, ao assumirem os papéis de Guardiões, devem elaborar seminários como Síntese Mental da aplicação do jogo, compartilhando aprendizagens sobre a cosmovisão indígena e questões socioambientais. O jogo visa promover reflexão, engajamento e entendimento mais profundo da cultura indígena, contribuindo para decisões mais sustentáveis.</p>	

Fonte: Produção própria

### 3.7 Fase de testes

O primeiro teste foi realizado entre mim e minha esposa Stephane e por se tratar de dois jogadores apenas, o jogo passou pelas missões de forma rápida, a princípio sem usar alguns elementos para análise inicial da jogabilidade e dificuldade, fazendo-se perceber falhas de regras, necessidade de alterações em tentativas de lançamento de dados, bem como, a necessidade de acrescentar mais missões ao jogo, que mesmo já estando em um total de oito missões, ainda se fez necessário atribuir mais detalhes que estão correlacionados aos Contos Indígenas Brasileiros, livro de Daniel Munduruku.

Enfim, foram realizadas alterações a próprio punho nos elementos do jogo (Cartas, tabelas, amuletos). Com a alteração de algumas regras e devido a necessidade de acrescentar mais material dos contos, o jogo passou por uma nova revisão que só foi elaborada após a aplicação de oficinas de RPG com os alunos do 1º ano do Ensino Médio, na EEFM Professor Paulo Ayrton de Araújo, para que assim fosse possível criar personagens indígenas e através da metodologia “*StoryLearning*”, os alunos puderam vivenciar um pouco mais dos folclores contados, atuando como personagens ativos em cada enredo e assim foi possível inserir ao jogo, essas novas aventuras.

Dessa forma, um segundo teste foi realizado, após o uso da metodologia de “*StoryLearning*”, o jogo de tabuleiro foi aplicado com os mesmos alunos do 1º ano. Foi

então registrado que o jogo teve a duração de 56 minutos, porém com um adendo, os alunos tinham acabado de finalizar a Gincana (Feira cultural da escola), onde havia uma rivalidade entre uns e outros que estavam participando do teste, sendo assim, para essa duração, houve intervenção minha para leitura das cartas de missão (que deveria ser lida pelos próprios alunos/jogadores), em que foi preciso chamar atenção para a continuidade do jogo, bem como os demais alunos, por si só, puxavam a atenção dos outros. Nesse teste, não foi levado em consideração o gênero dos alunos envolvidos, no entanto, cabe registrar que participaram quatro meninos e duas meninas.

No terceiro teste, a aplicação do jogo foi com o Professor Alexandre Jeronimo, orientador do projeto, a partida foi enriquecedora, pois a perspectiva sociológica do professor contribuiu para uma visão ainda melhor de cada abordagem das missões, bem como, novas ideias e mais alterações em regras. Ressalta-se que algumas regras foram dificultadas. Considerei este o mais importante teste, pois em decorrência da minha formação ser em Geografia, minha visão sociológica ainda era limitada, para além disso, pude ampliar a justificativa do jogo que antes não visto como um jogo indígena, mas um jogo para valorização desses povos, agora visto como um jogo para mostrar a importância do pluralismo cultural brasileiro.

Uma outra fase foi realizada com alunos da própria eletiva, após diversas atualizações nas regras do jogo. Nessa partida, a sala foi dividida entre os alunos da turma A e da turma B que até então não estavam juntos devido a organização da Escola, que até o mês de setembro não havia respondido quanto à mescla de alunos em sala durante a aplicação das disciplinas eletivas. Por fim, a turma foi devidamente organizada no mês de setembro e com isso, as aulas ocorreram utilizando alunos da turma B como monitores para os alunos da turma A, para que não houvesse atraso de nenhum participante.

Na fase em questão, que ocorreu no mês de outubro, os alunos da turma B foram separados em jogadores, plateias de regras (leitores e orientadores do manual do jogo) e equipes de criadores de fichas de personagens. Com a sala devidamente separada, alguns alunos criaram fichas de personagens de RPG atribuindo pontuações de acordo com um pequeno manual elaborado por mim, utilizando os dados para as iniciativas, bem como, criaram as histórias de seus personagens e desenharam a aparência de cada um. Enquanto isso, os jogadores e a plateia estavam no teste do jogo Jornada dos Guardiões da Floresta.

Nessa divisão e partida, criou-se mais uma regra que recebeu minha admiração, particularmente, os jogadores não queriam que outros ficassem “perdidos na floresta” como orienta o jogo quando o participante não consegue sorte na iniciativa de passar na

missão. Por isso, criaram uma regra na mecânica de uso do amuleto da Sabedoria, que recuperava os guerreiros que ficassem perdidos na floresta. Com isso, não mais o amuleto da Cura tinha interação com todos, mas também o da Sabedoria, enquanto um amuleto salva pontos de vida, o outro recupera jogadores que usaram todas as suas chances de passar na missão, trazendo-os de volta ao jogo, sem mais precisarem tentar iniciativa novamente onde haviam parado, automaticamente sendo levados onde o grupo estiver.

No último teste realizado com os alunos do 1 ano, da eletiva Game Sociológico, os demais amuletos, para além dos amuletos Sabedoria e Cura, ganharam novas regras e habilidades, alinhando assim com suas especificações, sendo, portanto, o amuleto da Agilidade capaz de desviar dos danos de Anhangá, ou seja, o jogador portador do amuleto, quando a missão permitir, poderá optar por não levar dois pontos de danos ao fracassar. Enquanto os jogadores portadores do amuleto da comunicação e coragem, ganharam a habilidade de alterar os dados da jogada, quando a missão permitir, e dividir seus danos ou de outro jogador, assim tomando para si ou distribuindo aos demais, respectivamente.

Por fim, foi observado que durante as missões, jogadores poderiam se perder e não ser resgatado pelo portador do amuleto da Sabedoria, com isso, possivelmente o aluno-jogador que estivesse nesse cenário, poderia se desestimular no jogo, e assim a partida já não seria mais cooperativa, mas sim, competitiva. Dessa forma, uma nova regra foi criada, onde a partir da leitura da missão, se a carta informar algum amuleto necessário e seu portador esteja perdido ou plantado, todos os demais jogadores ativos no turno, levam danos de Anhangá, definidos pelo jogador ausente, ou seja, ele irá lançar o 1D4 (dado de quatro lados) e distribuir danos para todos os que estiverem ativos na missão.

Assim, foi possível “amarrar pontas soltas”, evitando que haja dispersão do aluno-jogador da mesa, sendo, portanto, uma forma de manter sua atenção, presença e participação.

### **3.8 O Enredo**

Como já mencionado, o universo do jogo utiliza o recorte do contexto de algumas comunidades indígenas da Amazônia e seus folclores. Utilizados especialmente para elaboração das narrativas para causar o estranhamento e familiarizar o singular. Por isso, assim ficou a adaptação dos contos já antes dito:

Na gigantesca floresta, as árvores exalavam vida, os rios cantavam canções com o chocar das águas nas pedras, e os espíritos da floresta anunciavam a chegada do Criador. Ao pôr do sol, uma aura sagrada envolveu o leito do rio, suas águas brilhavam e os animais reverenciavam a chegada de Karu-Sakaibê que convocou uma reunião dos espíritos da natureza para decidir quem seria digno de herdar o título de guardião. Diante de todas as criaturas humanas e não humanas, visões do passado surgiam evidenciando a bravura e devoção dos antigos guardiões que foram plantados ou em batalha ou pela velhice que outrora os retirava das aflições. As árvores testemunharam a lealdade destemida ao solo sagrado da Amazônia. Karu-Sakaibê, com seus olhos sábios, observou atentamente cada manifestação da natureza. Então, a prova estava estabelecida: os jovens que demonstram coragem, respeito pela vida e compreensão da delicada harmonia da floresta seriam escolhidos. O desafio do ritual de passagem começou, com trilhas mágicas e criaturas místicas testando as habilidades dos aspirantes.

Bem-vindo ao sagrado domínio da Floresta Amazônica, onde a dança dos mistérios é escrita entre as folhas verdes e os rios sussurram segredos ancestrais. Aqui, seis aprendizes destemidos, provenientes das aldeias Terena, Karajá, Munduruku, Tukano, Guarani e Kaingang, foram escolhidos para uma missão que transcenderam as fronteiras de suas aldeias, uma jornada de proteção e equilíbrio sob a benção de Karú-Sakaibê, o Grande Ser.

Figura 19 - Páginas do livro de regras (Introdução)



Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

### O Chamado dos Espíritos:

Na reunião sagrada dos anciões, guiados pelo respeito aos espíritos da floresta, os destemidos Amapá, Ipiranga, Morumbi, Moji, Tietê e Xingu foram escolhidos para a nobre tarefa. Sob o chamado ancestral, eles foram conduzidos para a Grande da Floresta, onde a luz filtrada pelas densas copas das árvores criava um mosaico de sombras e luz dourada.

### A Bênção dos Espíritos:

No coração da selva, os espíritos se manifestaram, envolvendo os jovens em uma sinfonia de cores. Cada um recebeu um presente único, uma bênção refletindo os dons da natureza e a essência de sua missão. Os amuletos da invisibilidade, cura, comunicação, agilidade, sabedoria ancestral e coragem brilhavam com uma luz etérea, pulsando em harmonia com a natureza, como um coração.

Cada jovem, agora agraciado e escolhido pelos espíritos, teriam de adentrar a Grande Floresta como uma equipe, que seria a prova de sua bravura e lealdade a Karu-Sakaibê. Se provarem sua grandeza, serão, portanto, os novos guardiões do Grande Ser, que auxiliam na proteção da fauna, flora, das águas, da cultura e do território.

Guiados pelos espíritos, os aprendizes embarcaram na jornada sagrada, onde a floresta revelaria mistérios e desafios. Amapá, o astuto, foi presenteado com o amuleto da invisibilidade e assim conseguiria passar por quaisquer desafios sem ser visto, porém sentido. Dessa forma, o uso de tal ferramenta exigia cautela e inteligência. Ipiranga, o destemido, recebeu o amuleto da cura, trazendo alívio e equilíbrio para aqueles que estavam doentes ou feridos. Seu poder permitia que ele canalizasse energias de cura, tanto para os seres humanos quanto para os seres da natureza, trazendo alívio e restauração em momentos de doença ou desequilíbrio, mas era preciso executar um ritual de liberação, e, por isso, seu portador não poderia ter fraquezas.

Morumbi (o curioso), tinha uma ligação profunda com os elementos da natureza e, por isso, Karú-Sakaibê lhe ofereceu o amuleto da comunicação, tornando-o capaz de falar com os animais. Sua voz ecoava pelos pássaros, jaguares, macacos e todas as criaturas não humanas da floresta. Já Tietê, o corajoso, era capaz de saltar entre galhos e cipós facilmente. Ao notar tamanha destreza, Karú lhe entregou o Amuleto da Agilidade,

enquanto Xingu, o sábio, foi agraciado com o amuleto da sabedoria ancestral. Com esse dom, ele possuía um conhecimento profundo sobre os segredos da floresta, as tradições antigas e os ensinamentos transmitidos pelos xamãs ao longo das gerações.

Moji, o determinado, ganhou o amuleto da coragem. Com tamanha força interior, ele enfrentava desafios e adversidades sem hesitação, inspirando os demais guerreiros com sua bravura e vontade. Diante da imensidão da Floresta, embarcaram em uma jornada que os levaria aos recantos sagrados, cruzando com espíritos, animais e entidades que os desafiaram.

Guiados pelos xamãs mais sábios de suas tribos, eles mergulharam em rituais profundos, aprendendo a se conectar com a natureza e a respeitar o equilíbrio sagrado entre todas as formas de vida. Portanto, precisavam perceber que a separação entre o mundo espiritual e o material não existia; os animais, as plantas e os elementos da natureza possuíam intenções, sentimentos e consciência unificados e fortificados pela pluralidade.

Prepare-se para a aventura: neste livro, você, participante da jornada, desempenha um papel vital. Seu conhecimento o guiará através de rituais profundos, conectando-o com a natureza e ensinando-o a respeitar o sagrado equilíbrio entre todas as formas de vida. Desvende os mistérios da Floresta Amazônica e prepare-se para uma jornada de aprendizado, respeito e conexão com os espíritos da natureza. Que sua sabedoria ilumine esta jornada!

- **MISSÃO 01: A MÃE SERPENTE**

Mãe Serpente é uma figura traiçoeira e sábia, conhecida por sua ligação com a natureza e sua capacidade de mudar de pele. Ela é vista como uma guardiã dos segredos antigos da floresta e uma protetora dos que buscam sabedoria nas trilhas. Para o caminho revelar, os tucanos devem encontrar. Reza a lenda que para voltar a ser linda, a Mãe Serpente precisa de um cocar. Dizem que a Mãe Serpente testemunhou eventos que levaram à maldição de sua pele. Os viajantes que buscam os conselhos de Mãe Serpente geralmente se aventuram nas profundezas da floresta em busca de respostas para questões antigas ou problemas que assolam suas vidas. Ela pode oferecer orientação através de enigmas e testes de coragem.

Contudo, a presença malévola de Anhangá, uma entidade maligna que castiga aqueles que exploram a floresta sem razão necessária, traz desafios adicionais. Os jovens, ao falharem, serão vulneráveis aos danos causados por Anhangá. A maldição desta entidade se manifestará como obstáculos, testando a resiliência e a determinação dos guerreiros. Aqueles que são dignos de receber a bênção de Mãe Serpente podem ganhar acesso a trilhas ocultas na imensidão da Grande Floresta. No entanto, aqueles que a desrespeitam ou tentam enganá-la podem enfrentar sua ira ou se encontrar presos em testes de habilidade e sabedoria.

- **MISSÃO 02: OS JAGUARES**

À medida que avançam pela densa floresta, os heróis deparam-se com uma visão ameaçadora: jaguares de grandes dentes bloqueiam o caminho. Para driblar essa ameaça, a coragem e a invisibilidade eram ferramentas necessárias. Todos os seres sabiam que carne de homem os jaguares comiam. A floresta silenciava, enquanto os aventureiros se preparavam para a prova que se desenhava diante deles.

Com destemor e habilidade, o grupo conseguiu passar pelos jaguares, utilizando o amuleto da invisibilidade para se ocultar dos olhares predatórios. Ao alcançar a segurança, uma visão intrigante se revelava: urubus pairavam no céu, testemunhando o sucesso dos guerreiros. A noite caía e todo mundo sabia que a Grande Floresta enganava os homens sem sabedoria. O desafio não terminava sem deixar marcas. A presença sinistra de Anhangá faz-se sentir, e todos temiam suas ações malignas.

- **MISSÃO 03: O ROUBO DO FOGO**

O grupo avança pelo caminho e avista uma brasa acesa — era o urubu-rei, portador do fogo. Reza a lenda que essa ave voou tão perto do sol que um de seus raios foi parar em seu bico, tornando-os as únicas aves capazes de comer cozidos. Um plano astuto deveria ser traçado para o roubo do fogo ser acertado, exigindo agilidade e sabedoria para uma conquista perfeita. O enigma dos urubus que mantêm a brasa acesa iluminando o caminho da mata é um mistério que o grupo precisava decifrar.

Os guerreiros se reuniram, para criar o plano engenhoso. Agilidade e sabedoria foram fundamentais para superar os obstáculos e alcançar a brasa enganando o Urubu-rei. Executado o plano com maestria a brasa foi retirada, proporcionando alimentação, calor e visão. A floresta testava a habilidade dos guerreiros e Anhangá exibia as

consequências aos que não demonstravam firmeza. A jornada continuava, e a floresta revelava mais lições.

- **MISSÃO 04: O ACORDO COM OS URUBUS**

Após o êxito no roubo do fogo, os guerreiros sabiam que argumentar era preciso. Com sabedoria e comunicação, buscavam um pacto que os levaria à próxima missão. "Todo homem sabia que o urubu a estrada conhecia". Assim, um acordo se desenhava: devolver o fogo e conseguir um guia. Compreendendo a importância de uma negociação habilidosa, se aproximaram dos urubus, propondo devolver o fogo em troca de orientação. Guiados pelos urubus, caminharam e avistaram ao longe uma árvore grandiosa, com escrituras misteriosas.

Ao se aproximarem da árvore, percebem que ela está doente e apodrecida. As escrituras estavam confusas e embaralhadas enquanto seu tronco desmoronava, as palavras ali escritas precisavam ser desvendadas. O urubu-rei revelou que era o fim dos passos de Karu-Sakaibê. A espreita, Anhangá observava cada movimento.

- **MISSÃO 05: O RITUAL DA ÁRVORE DO CONHECIMENTO**

Diante da árvore do conhecimento doente, Ipiranga, portadora do amuleto da cura, compreendeu a necessidade de um ritual para restaurar a vitalidade da árvore. Seu dom de cura a guiou na identificação das práticas necessárias para reverter o estado debilitado da árvore lendária. Era preciso harmonia e trabalho em equipe para o ritual sagrado ser efetivado. Ipiranga liderava o grupo na execução do ritual que combinava suas habilidades de cura com a sabedoria ancestral de Xingu.

Com a condução sábia de Ipiranga, o ritual é bem-sucedido. A árvore do conhecimento resplandece com vitalidade renovada, revelando um portal que conduz os jovens guerreiros à próxima etapa da jornada. Nesse novo trecho da floresta, uma estátua majestosa se destacava Era Curupira, o guardião do poder, o símbolo da harmonia selvagem.

- **MISSÕES 06 e 07: OFERTA NA ARENA E OS DESAFIOS CURUPIRA**

A Arena guardava sua estátua adormecida, mantendo equilíbrio entre a luz e a escuridão. Para liberar a energia do guardião, uma invocação precisava ser realizada. No entanto, todo homem sabia que Curupira, um ser perigoso, enlouquecia aquele que se aproximava medroso. Sabedoria, coragem e comunicação eram essenciais para desvendar

os desafios desta missão. Cada guerreiro contribuiu com suas habilidades específicas, e Morumbi, o curioso, destacou-se como líder nesse momento crucial.

Com o ritual sagrado executado, a estátua no centro se ilumina, revelando o guardião Curupira. Conhecendo as habilidades individuais de cada um, propôs desafios específicos para testar suas capacidades mais profundas. Após superarem todos os desafios, os guerreiros descobrem que o tesouro não era material, mas sim a conexão espiritual. Ligados à natureza e à ancestralidade, tornaram-se defensores da mata com lealdade.

- **MISSÕES 08 e 09: APUCARANA E O FALAR DAS LÍNGUAS**

Os bravos guerreiros se veem envoltos pela exuberante floresta, onde Karú-Sakaibê, o Grande Criador, e seu fiel companheiro Rairu surgem. Rairu, com sua sabedoria animal, indica o local no solo por onde os jovens devem descer. Coragem e sabedoria são requisitadas para cumprir com sucesso o que lhes será confiado. Os guerreiros avançam pelo caminho traçado, guiados por Rairu e inspirados pela presença de Karú-Sakaibê, chegando ao centro da terra.

Um local místico e repleto de segredos ancestrais, avistam um grupo de pessoas distintas, cada uma com suas línguas e costumes únicos. A necessidade de comunicação tornava-se evidente, para unir esses povos e seguir o caminho em paz, cautela e persuasão são fundamentais. O entendimento mútuo é estabelecido, e um acordo comum é alcançado. Essa união traz consigo uma grande missão: povoar a terra e expandir a cosmovisão.

- **MISSÃO 10: A ESCOLHA DO CAMINHO**

Entre as árvores gigantes, os aprendizes marchavam, sentindo a magia dos espíritos que começavam a despertar. Espíritos surgiram sorridentes, enchendo o ar de encanto e tornando tudo mais envolvente. Com vozes suaves e melódicas, eles falavam com discernimento: é preciso todas as habilidades conquistadas ao longo da jornada para entender que a floresta é um organismo vivo, e cada caminho escolhido desempenha um papel vital na harmonia do ecossistema.

A cosmovisão indígena, a preservação da água, o respeito à fauna, a manutenção dos territórios e a proteção da flora são peças fundamentais na valorização do pluralismo cultural. O sucesso nessa missão não é apenas uma vitória pessoal; é a celebração do

compromisso dos guerreiros com a preservação ambiental e o respeito à riqueza cultural da Amazônia. A floresta responde à sua dedicação com um espetáculo de renascimento, onde cada árvore, rio e criatura se torna testemunha do comprometimento dos Guardiões. A conclusão da jornada não marca o fim, mas o início de uma nova fase.

### **3.9 Síntese do Jogo**

O RPG "Jornada dos Guardiões da Floresta" tem como objetivo principal promover a educação intercultural e a valorização da diversidade cultural, especialmente das culturas indígenas brasileiras. Portanto, busca desmistificar estereótipos e promover a empatia, desenvolver o pensamento crítico e a resolução de problemas, fortalecer a identidade cultural, desenvolver habilidades socioemocionais, promover a interdisciplinaridade. Ao apresentar elementos da cultura indígena de forma lúdica e acessível, o jogo ajuda a desmistificar e aproximar essas culturas do público em geral.

A jornada tem como objetivo final a transformação dos jovens aprendizes em guardiões da floresta, resultando na união de diferentes povos e na compreensão da importância da preservação ambiental. A narrativa conduz os jogadores por uma trajetória de autoconhecimento e conexão com a natureza, até que atinge seu ponto mais alto quando os aprendizes assumem seu papel como protetores do ecossistema. Todos os participantes devem colaborar para chegarem a esta culminância, no entanto, os desafios propostos poderão criar obstáculos nessa caminhada, levando até mesmo a “morte” do personagem, que no universo do jogo será chamado de “plantado”.

As missões propostas no RPG conduzem os jogadores por uma jornada de autodescoberta e conexão com a natureza. Cada desafio apresentado – desde a busca pela sabedoria ancestral até a interação com entidades míticas – exige a mobilização de habilidades específicas e a compreensão de princípios ecológicos e espirituais. Além de promover a conscientização sobre a importância da preservação ambiental e da valorização da diversidade cultural, o material didático oferece uma experiência de aprendizado imersiva no ensino da sociologia. A mecânica de "morte" do personagem, embora possa parecer drástica, serve como um recurso pedagógico para estimular a reflexão sobre as consequências das escolhas e a importância da colaboração para o sucesso das missões.

A relevância social do RPG "Jornada dos Guardiões da Floresta" vai além da experiência lúdica. Ao abordar temas como a preservação ambiental, a diversidade cultural e a importância da espiritualidade, o jogo contribui para a formação de cidadãos mais conscientes e engajados com as questões socioambientais. As habilidades desenvolvidas durante a jornada podem ser aplicadas em diversas áreas da vida, desde a escola até o mercado de trabalho, principalmente se tratando dos desafios do século XXI.

O grupo deverá passar por todas as missões para cumprirem o jogo e tornarem-se guardiões da Floresta. Totalizando 10 missões, todas narradas pelo Mestre do jogo, responsável por interpretar o universo e obedecer fielmente às regras, bem como, repassá-las aos demais participantes para que não haja furos ou brechas no sistema do jogo.

#### **4 A LICENÇA**

A licença do projeto foi criada através da plataforma *Creative Commons* gratuitamente, sendo essa uma organização internacional sem fins lucrativos dedicada a ajudar a construir e sustentar um bem comum próspero de conhecimento e cultura compartilhados. A Creative Commons Corporation (“Creative Commons”) não é um escritório de advocacia e não fornece serviços jurídicos ou aconselhamento jurídico. A distribuição de licenças públicas Creative Commons não cria um relacionamento advogado-cliente ou outro relacionamento.

A Creative Commons disponibiliza suas licenças e informações relacionadas "no estado em que se encontram". Creative Commons não oferece garantias em relação às suas licenças, qualquer material licenciado sob seus termos e condições ou qualquer informação relacionada. Creative Commons isenta-se de qualquer responsabilidade por danos resultantes de seu uso em toda a extensão possível. A licença recebida no projeto foi a CC BY-NC-ND 4.0, que permite que os reutilizadores copiem e distribuam o

material em qualquer meio ou formato apenas em forma não adaptada, apenas para fins não comerciais, desde que a atribuição seja dada ao criador. Portanto, sendo definida como: RPG EM TABULEIRO: JORNADA DOS GUARDIÕES DA FLORESTA (JGF) está licenciado sob CC BY-NC-ND 4.0© 2 por Y ou Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-ND 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/© 2 por Y>.

Figura 20 – Licença recomendada *Creative Commons*



Fonte: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>


Essa licença torna o projeto livre para compartilhar (copie e redistribua o material em qualquer meio ou formato e o licenciante não pode revogar essas liberdades desde que você siga os termos da licença), nos seguintes termos:

- **Atribuição** — Você deve dar o devido crédito, fornecer um link para a licença e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer maneira razoável, mas não de forma que sugira que o licenciante endossa você ou seu uso.
- **Não Comercial** — Você não pode usar o material para fins comerciais.
- **Sem Derivados** — Se você remixar, transformar ou desenvolver o material, não poderá distribuir o material modificado.
- **Sem restrições adicionais** — Você não pode aplicar termos legais ou medidas tecnológicas que restrinjam legalmente outras pessoas de fazerem qualquer coisa que a licença permita.

## **5 TESTE BETA: COLETA E ANÁLISES**


Figura 21 – Questionário Inicial

Nome: \_\_\_\_\_ Gênero: ( ) MASCULINO ( ) FEMININO ( ) NÃO BINÁRIO  
Turma: ( ) 1 ANO A ( ) 1 ANO B






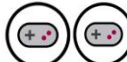
## QUIZZ RÁPIDO



### DESNATURALIZANDO O SENSO COMUM




- 1 QUAL DAS SEGUINTE OPÇÕES MELHOR DEFINE UM INDÍGENA?
  - a) Uma pessoa que nasceu no Brasil, assim como todos os brasileiros.
  - b) Uma pessoa que vive em tribos indígenas e preserva sua cultura ancestral.
  - c) Uma pessoa que tem ascendência indígena, mas não necessariamente se identifica como indígena.
- 2 QUANTOS POVOS INDÍGENAS DIFERENTES EXISTEM NO BRASIL?
  - a) Apenas um grupo homogêneo de povos indígenas.
  - b) Aproximadamente 50 povos indígenas, cada um com suas próprias línguas, tradições e costumes.
  - c) Mais de 500 povos indígenas, cada um com uma rica diversidade cultural.
- 3 QUAL DAS SEGUINTE AFIRMAÇÕES É VERDADEIRA SOBRE A CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA?
  - a) Todos os povos indígenas têm as mesmas crenças e tradições.
  - b) Cada povo indígena possui suas próprias crenças, línguas e tradições, que são transmitidas de geração em geração.
  - c) Os indígenas não têm línguas próprias, pois utilizam o português como língua principal.
- 4 O QUE É UMA ALDEIA INDÍGENA?
  - a) Uma área florestal protegida pelo governo onde os indígenas vivem em isolamento.
  - b) Um local onde os indígenas moram, praticam suas tradições e mantêm sua relação com o ambiente natural.
  - c) Uma comunidade urbana onde os indígenas se adaptaram à vida na cidade.
- 5 QUAIS SÃO ALGUMAS DAS ATIVIDADES ECONÔMICAS TRADICIONAIS DOS POVOS INDÍGENAS?
  - a) Pesca e agricultura, que são práticas comuns a todas as comunidades indígenas.
  - b) Indústria, pois os povos indígenas também se adaptaram a essas atividades econômicas.
  - c) Pesca, agricultura, artesanato e outras atividades que são parte fundamental da cultura e subsistência dos povos indígenas.
- 6 OS POVOS INDÍGENAS BRASILEIROS SÃO TODOS IGUAIS E POSSUEM AS MESMAS CARACTERÍSTICAS CULTURAIS?
  - a) Sim, todos compartilham as mesmas tradições e costumes, pois são uma única identidade cultural.
  - b) Não, cada povo indígena tem sua própria cultura, língua, costumes e modos de vida distintos, refletindo a diversidade presente no Brasil.
- 7 OS INDÍGENAS BRASILEIROS VIVEM APENAS EM ÁREAS RURAIS E ISOLADAS?
  - a) Sim, eles vivem exclusivamente em aldeias remotas, afastados das cidades e da sociedade em geral.
  - b) Não, eles podem viver em áreas urbanas, rurais e também em aldeias, preservando sua cultura e identidade.
- 8 OS INDÍGENAS BRASILEIROS TÊM UMA RELAÇÃO ESPECIAL E ANCESTRAL COM A TERRA?
  - a) Sim, eles possuem uma conexão profunda com o território em que vivem, considerando-o sagrado e parte integrante de sua identidade cultural.
  - b) Não, eles não têm uma relação diferenciada com a terra em comparação com outras pessoas, pois todos compartilham uma relação similar com o ambiente.





Fonte: Imagens criadas no Canva, com elementos da plataforma.

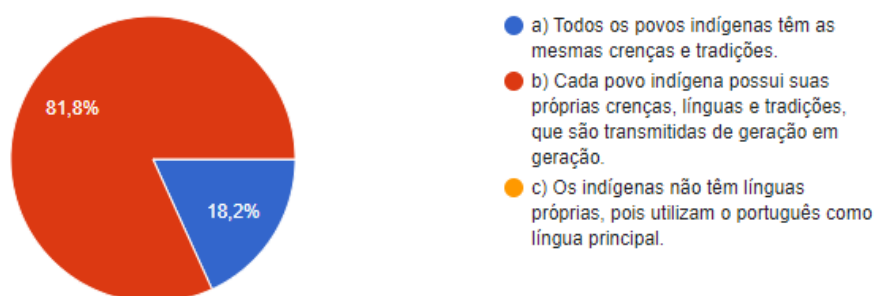
O jogo foi aplicado em um total de nove grupos de sete alunos nas escolas EEFM Paulo Ayrton de Araújo (como eletiva Game Sociológico), na EEM Dr. Cesar Cals como oficina de jogos e na EEM Liceu de Messejana foi aplicado Grupo focal após a experiência com o jogo. A aplicação do questionário inicial foi realizada somente com a turma da eletiva em questão, com os alunos do 1 ano do Ensino Médio da EEFM PROF. PAULO AYRTON DE ARAÚJO, totalizando, no dia da aplicação, 28 alunos presentes, assim, buscou-se verificar o conhecimento de senso comum, a respeito dos povos indígenas, que os alunos/jogadores possuíam antes de jogarem o Jornada dos Guardiões da Floresta (JGF), tendo em vista, a aplicação de um novo questionário posterior, para analisar se houve alterações em sua base de conhecimento após jogarem.

Em razão do questionário ter sido impresso e virtual, por motivos de alguns alunos estarem sem smartphones, os resultados obtidos serão aqui analisados somente de 11 alunos que responderam virtualmente. Inicialmente, foi possível observar que as respostas foram atribuídas ao óbvio em algumas questões, como por exemplo, a questão 03 que indica que todos os povos indígenas teriam as mesmas crenças, é possível concluir que, todos os alunos que responderam verdadeiramente o questionário, optaram pela

alternativa B que responde “Cada povo indígena possui suas próprias crenças, línguas e tradições, que são transmitidas de geração em geração”, dessa forma, nota-se que a maioria dos participantes, compreendem que há grande diversidade entre os povos nativos.

Gráfico 1 – Questão 03: Qual das seguintes afirmações é verdadeira sobre a cultura brasileira?

11 respostas

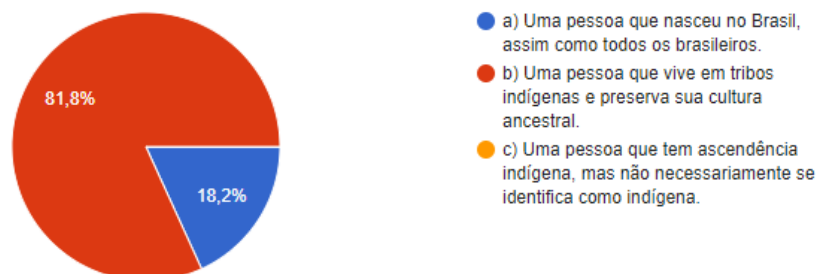


Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

Na questão 01, foi possível notar baixo conhecimento a respeito do conceito “ser indígena”, em que quase 82% dos alunos optaram pela alternativa B que responde “Uma pessoa que vive em tribos indígenas e preserva sua cultura ancestral” – ressalta-se que o termo “tribo” utilizado no questionário, foi empregado de forma equivocada, pois o conhecimento a respeito de seu uso se deu no decorrer dessa pesquisa.

Gráfico 2 – Questão 01: Qual das seguintes opções melhor define um indígena?

11 respostas



Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

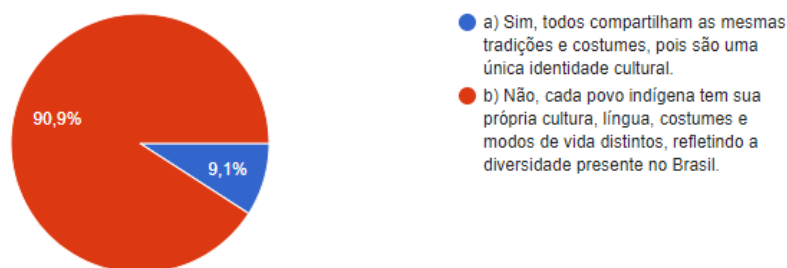
A palavra “tribo” representa o povo indígena como pequenos grupos incapazes de viver sem a intervenção do estado e por isso, não deve ser utilizada – precisamente o questionário realizado foi feito antes mesmo do início das aulas da eletiva, sendo assim,

novas sínteses foram trazidas à tona no decorrer das aulas e da aplicação de algumas teorias como cultura, diversidade, cultura de massas, identidade, indivíduo e sociedade, sociedade moderna, entre outros.

É possível notar um entendimento da existência da diversidade, por parte dos educandos, quando se observa as respostas da questão 06, pois optaram pela alternativa que define que cada povo originário tem sua própria cultura e costumes.

Gráfico 3 – Questão 06: Os povos indígenas brasileiros são todos iguais e possuem as mesmas características culturais?

11 respostas

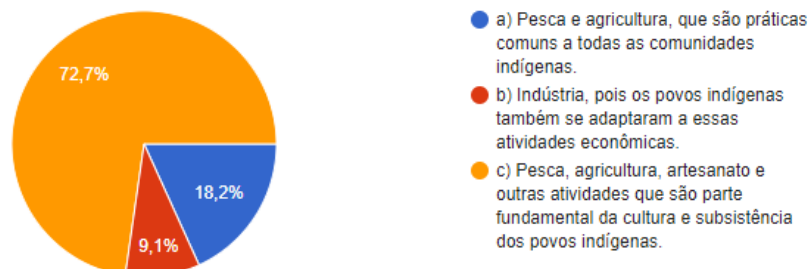


Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

Na questão 05, as respostas indicam uma variedade de percepções entre os alunos sobre as atividades econômicas tradicionais dos povos indígenas. 18,2% dos alunos refletem uma compreensão parcial, identificando duas atividades econômicas importantes, mas generalizando que são comuns a todas as comunidades indígenas. Além de 9,1% demonstrarem visão mais abrangente ao reconhecer a capacidade de adaptação dos povos indígenas às atividades econômicas modernas, incluindo a indústria. Enquanto quase 73% dos participantes optaram pela alternativa C, que reconhece não apenas as práticas básicas, como pesca e agricultura, mas também aspectos culturais e de subsistência, como o artesanato.

Gráfico 4 – Questão 05: Quais são algumas das atividades econômicas tradicionais dos povos indígenas?

11 respostas

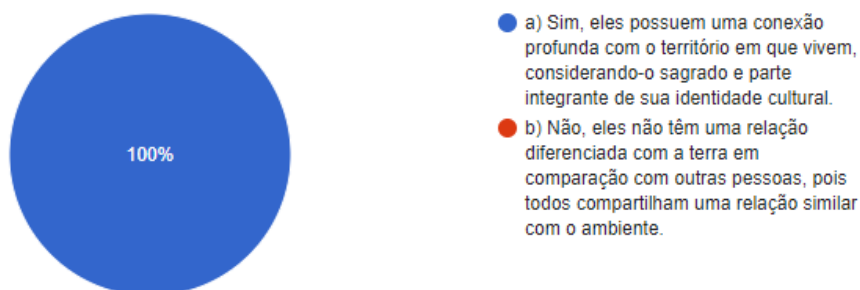


Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

Em atenção à última questão, é percebido que há unanimidade quanto ao reconhecimento dos alunos de que os povos nativos têm uma relação intrínseca com a terra em que vivem, com seus territórios.

Gráfico 5 – Questão 08: Os indígenas brasileiros têm uma relação especial e ancestral com a terra?

11 respostas



Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

Essa unanimidade pode ser interpretada como uma compreensão mais acurada e sensível à importância da terra para essa população. A resposta escolhida destaca a percepção de uma conexão profunda e sagrada, reconhecendo a terra como parte essencial de uma identidade cultural e história ancestral.

Finalmente, após diversas mesas de teste do jogo, foi então aplicado o questionário final. Realizado não somente com as turmas de 1 ano, mas também, com alunos do PIBID – UFC da área de ciências humanas, alunos graduandos, em formato de Grupo Focal, onde foi possível realizar alterações nas regras do jogo, bem como, obter

análises mais detalhadas a respeito de sua aplicação. Analisando inicialmente as respostas dos participantes do PIBID, totalizando 10 pessoas e quanto aos 28 alunos inscritos na Eletiva, 14 responderam ao formulário final.

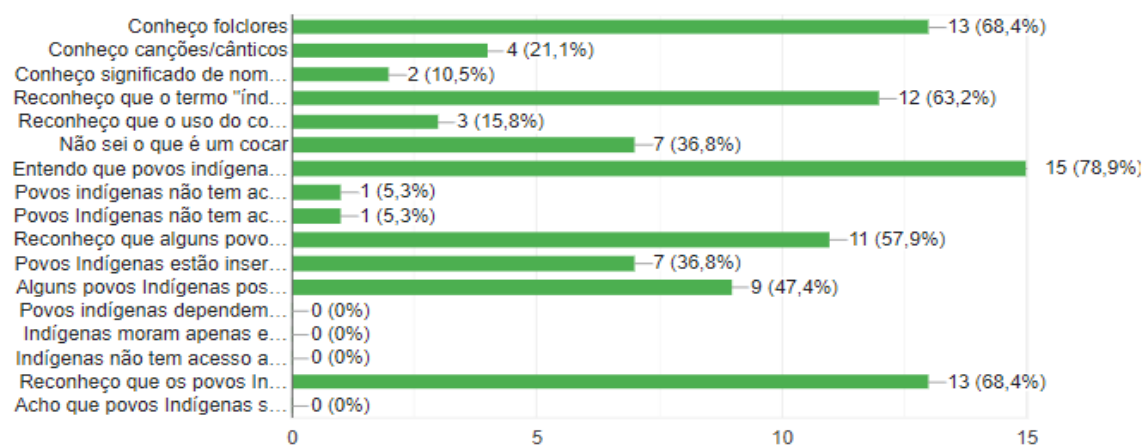
Foram selecionadas algumas questões para análise,

### Gráfico 6 - Análise das respostas sobre familiaridade com a cultura indígena

Em relação ao seu nível de familiaridade com a cultura indígena brasileira, marque até três opções abaixo:

 Copiar

19 respostas



Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

As respostas indicam um espectro variado de conhecimento e conscientização sobre a cultura indígena, destacando a importância de promover a educação e o entendimento mais amplo sobre a diversidade cultural presente no Brasil. Além disso, sugerem que existe uma compreensão crescente sobre a necessidade de abordar tal tema de maneira respeitosa e livre de estereótipos.

### Gráfico 7 - Questão sobre conhecimento de RPG

Você já tinha ouvido falar sobre RPG antes? Qual é o seu nível de familiaridade com os jogos de RPG?

[Copia](#)

19 respostas



Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

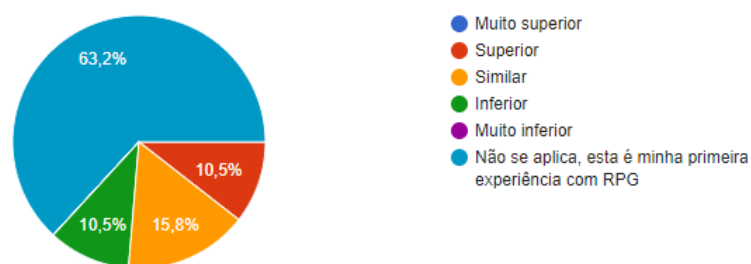
Considerando esse gráfico, as respostas refletem a diversidade de experiências e conhecimentos dos participantes, sugerindo que há um grupo com diferentes níveis de familiaridade com o RPG.

### Gráfico 8 - Experiência com jogos de RPG

Se você já tinha jogado RPG antes, como você compararia a experiência de jogar "Jornada dos Guardiões da Floresta" com outros jogos de RPG que você tenha jogado em termos de imersão, mecânica e envolvimento?

[Co](#)

19 respostas

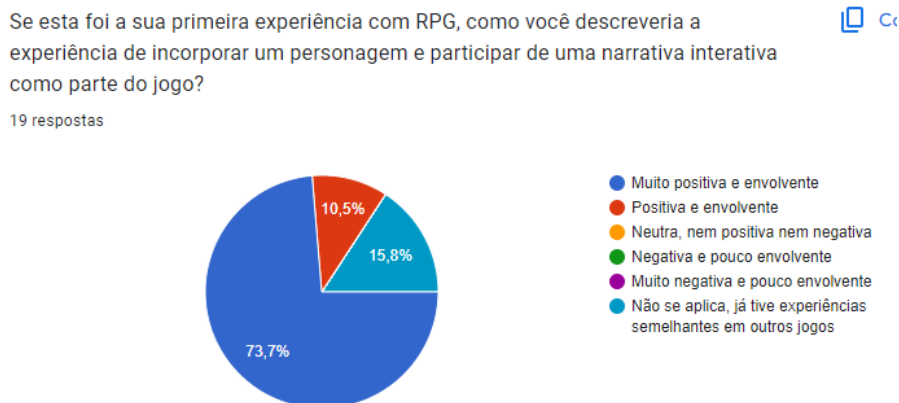


Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

Muitos participantes indicaram que era sua primeira experiência com RPG, o que sugere que "Jornada dos Guardiões da Floresta" foi a introdução deles a esse tipo de jogo. Alguns participantes que têm experiência anterior com RPGs oferecem comparações em termos de imersão, mecânica e envolvimento. Dois participantes indicaram como inferior suas percepções sobre a qualidade da experiência em relação a outros jogos jogados

anteriormente, elemento importante, se tratando do número de respostas, pois a intenção do jogo, para além de proporcionar uma real experiência de um jogo de RPG de mesa, é ser um material didático satisfatório a comunidade escolar.

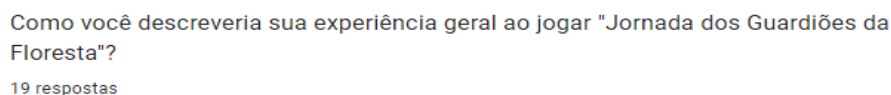
Gráfico 9 - Primeira experiência com RPG



Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

A grande maioria dos participantes descreve a experiência como "Muito positiva e envolvente", indicando uma resposta extremamente positiva à incorporação de personagens e participação na narrativa interativa. Não há respostas que indiquem uma experiência negativa, sugerindo que a introdução ao RPG "Jornada dos Guardiões da Floresta" foi bem recebida pelos participantes. Alguns indicaram "Não se aplica, já tive experiências semelhantes em outros jogos", o que pode sugerir que esses jogadores têm familiaridade com RPGs e encontraram a experiência semelhante a outras que tiveram anteriormente.

Gráfico 10 - Experiência de jogar o Jornada dos Guardiões da Floresta



Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

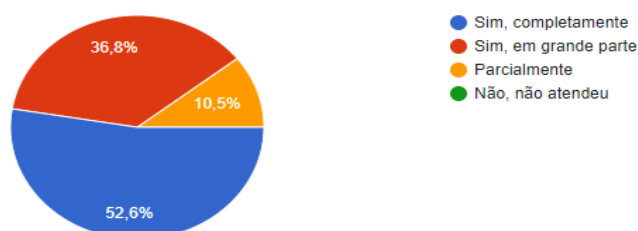
Todas as respostas indicam avaliações muito positivas da experiência geral ao jogar "Jornada dos Guardiões da Floresta". A maioria dos participantes escolheu a opção "Excelente", destacando um alto nível de satisfação com o jogo. Não há respostas que indiquem uma avaliação negativa ou abaixo da média, sugerindo que, globalmente, os participantes tiveram uma experiência bastante satisfatória com o jogo.

Na questão "Quais aspectos do jogo mais chamaram sua atenção ou lhe causaram impacto?", em resumo, a variedade de aspectos destacados pelos participantes reflete a riqueza e a diversidade de elementos presentes no jogo. A opção "Narrativa fantástica" foi o aspecto mais escolhido, aparecendo em várias respostas. Esse destaque indica que a história do jogo teve um impacto significativo e foi apreciada pelos participantes. A mecânica de RPG também foi mencionada com frequência, mostrando que a forma como o jogo foi estruturado e as regras envolvidas foram aspectos importantes para os jogadores.

Gráfico 11 - Expectativas sobre o JGF

O jogo atendeu às suas expectativas em termos de entretenimento e aprendizado?

19 respostas



Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

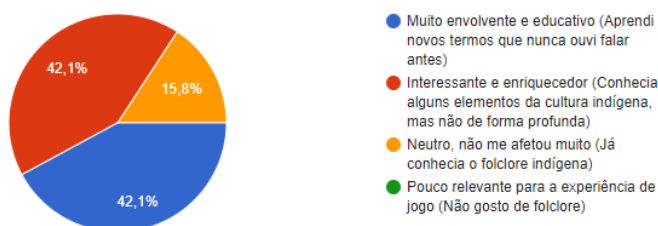
Foi analisado também, quais os momentos mais desafiadores destacados pelos participantes durante o jogo, que incluíram a ressurreição, o Desafio Coringa, atingir a potência das missões, decidir usar os bônus dos amuletos, sofrer muitos danos, lidar com a estratégia dos outros jogadores, a sorte nos dados e as Cartas Desafio. Essa variedade de desafios indica a complexidade e diversidade de elementos que contribuiram para a experiência lúdica, proporcionando momentos desafiadores e envolventes aos participantes.

### Gráfico 12 - Sentimento sobre o estranho

Como você se sentiu ao interagir com os elementos da cultura indígena brasileira e os conceitos socioambientais durante o jogo?



19 respostas



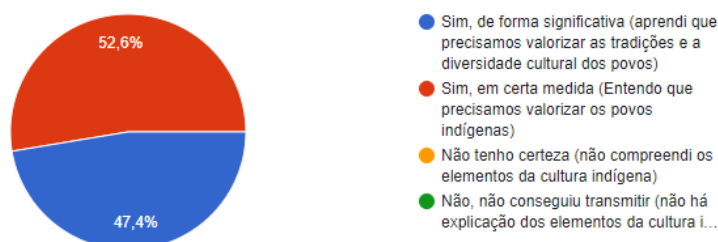
Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

### Gráfico 13 - Atingindo objetivos

Você acredita que o jogo conseguiu transmitir a importância da cosmovisão dos povos indígenas e a inter-relação com as questões socioambientais?



19 respostas



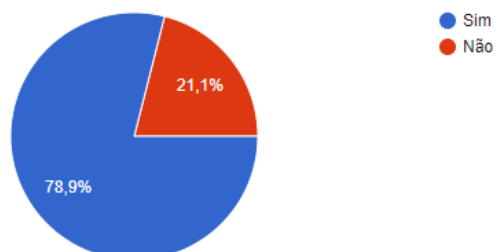
Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

A maioria dos participantes acredita que o jogo "Jornada dos Guardiões da Floresta" conseguiu transmitir de forma significativa a importância da cosmovisão dos povos indígenas e sua inter-relação com as questões socioambientais. Muitos participantes expressaram que aprenderam sobre a necessidade de valorizar as tradições e a diversidade cultural dos povos indígenas. Alguns indicaram que, em certa medida, entenderam a importância de valorizar os povos indígenas. Essas respostas sugerem que o jogo foi eficaz em transmitir mensagens relacionadas à cultura indígena e às questões socioambientais de maneira impactante para os jogadores.

### Gráfico 14 - Novas perspectivas

Você acha que sua perspectiva em relação aos povos indígenas brasileiros e às questões ambientais foi afetada de alguma forma após jogar?

19 respostas



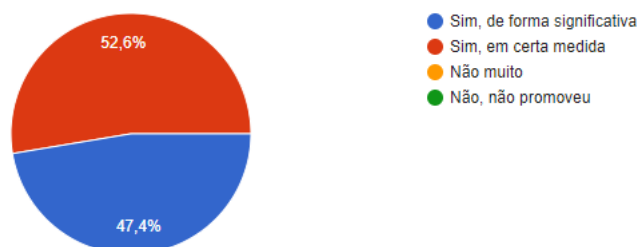
Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

Aproximadamente 90% dos participantes afirmaram que sua perspectiva em relação aos povos indígenas brasileiros e às questões ambientais foi afetada de alguma forma após jogar, 2 alunos responderam "Não". O fato de a maioria afirmar que sua perspectiva em relação aos povos indígenas brasileiros e às questões ambientais foi afetada de alguma forma após jogar "Jornada dos Guardiões da Floresta" sugere que o jogo desempenhou um papel impactante na forma como esses temas foram percebidos pelos jogadores. Portanto, proporciona efeito educativo, engajamento, sensibilização, potencializa debates e discussões e diversifica experiências.

### Gráfico 15 - Promovendo compreensão

Você sentiu que o jogo promoveu a compreensão e o respeito pelas diferenças étnicas e culturais?

19 respostas



Fonte: Produção própria, uso da ferramenta Google Forms

A análise permite sugerir que o jogo teve um impacto positivo na promoção da compreensão e respeito pelas diversidades étnicas e culturais. A maioria dos participantes sentiu que o jogo promoveu a compreensão e o respeito pelas diferenças étnicas e

culturais. Isso indica que o jogo conseguiu transmitir efetivamente mensagens relacionadas à valorização da diversidade cultural e étnica.

A aplicação desses questionários buscou aprofundar o entendimento sobre a experiência dos participantes que interagiram com o jogo. Nesse sentido, procurou-se capturar a síntese mental dos participantes, com o propósito de analisar em profundidade como essa experiência influenciou suas percepções, reflexões e compreensão das temáticas abordadas.

Através das questões, pretendo explorar as diversas dimensões da experiência dos jogadores, desde a imersão na narrativa e interação com mecânicas de RPG até a reflexão sobre os elementos culturais e socioambientais presentes no jogo. Além disso, avaliar o impacto da experiência sobre a percepção dos jogadores em relação aos contos indígenas, que abordam um pouco de suas cosmovisões e sua relação com as questões ambientais, bem como, o impacto na educação como elemento lúdico para fins educacionais. Aplicado no formato formulário, foi atribuído tanto para alunos do ensino básico e superior, quanto para professores.

As respostas obtidas foram analisadas de maneira qualitativa, contribuindo para o enriquecimento da discussão acerca do uso de jogos como estratégias pedagógicas e sua capacidade de promover a compreensão intercultural, já percepções coletadas aqui serviram como subsídio fundamental para a reflexão crítica sobre a eficácia do jogo como um instrumento de educação sociocultural, bem como para o refinamento contínuo do jogo em si, pois muitas ideias atribuídas ao tabuleiro foram sugeridas pelos próprios alunos e/ou professores. Portanto, convidei os participantes a compartilharem suas experiências, percepções e reflexões, sabendo que suas contribuições são de vital importância para a evolução deste projeto e para a promoção de uma educação mais engajada, inclusiva e consciente e das múltiplas dimensões culturais e ambientais que permeiam nossa sociedade.

É preciso ressaltar que o jogo já foi aplicado em um total de nove grupos de sete alunos nas escolas EEM Dr. Cesar Cals (o jogo foi aplicado na intenção de realizar uma oficina de jogos no evento Mostra Científica e Cultural, o formulário em questão não pode ser aplicado) e EEM Liceu de Messejana (onde foi aplicado um Grupo focal com um dos grupos testes e que será detalhado na próxima sessão), totalizando 69 alunos.

## 5.1 Grupo Focal: percepção do aluno

Os participantes demonstraram animação e interesse em aprender mais sobre os povos indígenas e o sistema do jogo antes de jogar. Mesmo com algumas frustrações durante o jogo, a experiência foi considerada educativa por eles. Nas fichas dos personagens, perceberam uma representação detalhada dos povos indígenas no jogo, com informações sobre origem, línguas e população das tribos, contribuindo para imersão na temática, incluindo a leitura prévia do livro de regras, somente a seção da Introdução, que possui a história prévia do jogo e dos personagens. O RPG foi classificado pelos atores como uma oportunidade de aprendizado sobre os povos indígenas, incluindo mitos, lendas e estratégias de jogo.

Mesmo para aqueles sem experiência prévia com jogos de RPGs, a experiência foi descrita como positiva. O jogo estimulou discussões e reflexões sobre a temática abordada, promovendo um ambiente de aprendizado interativo. Destaca-se, portanto, a relevância do RPG como uma ferramenta educativa para explorar e aprender sobre culturas e outras temáticas diversas, cumprindo, portanto, como metodologia ativa. No tópico sobre o interesse do jogador na temática indígena, uma das respostas que chamou atenção foi “Interesse eu nunca tive não, mas agora que eu estou tendo por causa do jogo, ele se saiu bem melhor do que eu esperava”. Enquanto na pergunta “Vocês já haviam estudado ou se interessado por essa temática antes de jogar o RPG?” foram unânimes as respostas do grupo em dizer que não tinham interesse prévio sobre, mas após a leitura da introdução do RPG e a exploração do tabuleiro, dos personagens e de suas habilidades, sentiram-se propensos a leitura dos Contos Indígenas Brasileiros, para conhecerem melhor a base histórica de inspiração para cada uma das missões.

Portanto, é importante ressaltar a necessidade de o professor, como mediador, aplique em sala de aula uma dinâmica de leitura dos contos antes de aplicar o jogo, para que o processo de aprendizado dos atores sociais seja imersivo de fato e consequentemente leve ao verdadeiro entendimento por trás da técnica de gamificação inserida no Jornada dos Guardiões da Floresta. “A definição de jogo educativo está essencialmente associada às suas utilizações no processo de ensino” (Connolly *et al.*, 2009). O desenvolvimento de jogos educativos pode ser considerado uma ferramenta complementar na programação de ensino. “O objetivo não é apenas criar um jogo, mas estabelecer um ambiente de aprendizagem que esteja alinhado com princípios

educacionais em todas as suas dimensões, incluindo a motivacional, onde os jogos frequentemente demonstram um bom desempenho” (Connolly *et al.*, 2009).

Com base nas leituras vigotskianas, a imaginação desempenha um papel crucial no desenvolvimento, ajudando na fixação psíquica do aprendizado. Nesse contexto, o RPG se apresenta como uma ferramenta valiosa na educação, pois as situações imaginárias, mediadas pelo educador, proporcionam aos alunos importantes exercícios de moral e ética, contextualizados por meio de experiências vividas em cenários imaginários de épocas e culturas diferentes. Conforme mencionado por Schmidt (2008, p. 73), “[...] o jogo de RPG possibilita um pensamento dialético e mais abrangente da realidade [...]”. Grando e Tarouco (2008, p. 1) destacam que “o RPG contribui para o desenvolvimento de várias competências, como criatividade, leitura, escrita, expressão verbal, organização do pensamento, além de promover a convivência em grupo e argumentação, mantendo viva a imaginação e a fantasia”.

De acordo com essa perspectiva, a capacidade de imaginar e simular cenários não apenas facilita a internalização de conhecimentos, mas também contribui significativamente para a aplicação e compreensão de conceitos complexos. O papel do professor como mediador é essencial para maximizar o impacto do aprendizado enquanto o jogo permite que os alunos exercitem tais habilidades através de situações imaginárias, mediadas pelo educador. Essas experiências podem promover um pensamento dialético e abrangente sobre a realidade.

## **5.2 Oficinas de Jogos: aplicação em sala de aula**

A oficina de jogos aplicada nas turmas de segundo ano do ensino médio, da EEM LICEU DE MESSEJANA, no ano de 2024, com foco na temática da industrialização e seus efeitos (a Geografia é minha disciplina de base, por isso, é a área em que mais trabalho nas escolas), proporcionou uma experiência de aprendizado dinâmica. A atividade, que culminou na criação de jogos pelos próprios alunos, combinou elementos lúdicos e pedagógicos, tornando o estudo da geografia mais significativo. Antes da aplicação do projeto de criação dos jogos, foi realizada uma atividade chamada de "*escape room*" (sala de fuga) que serviu como um excelente aquecimento, preparando os alunos para o trabalho colaborativo e a resolução de problemas. Cada desafio proposto –

preencha a lacuna, caça-palavras, quebra-cabeça, chave de segredos, charada e ligue as colunas – exige diferentes habilidades cognitivas e conhecimentos sobre a temática da industrialização que previamente foi abordada em sala de aula durante o terceiro bimestre letivo. A competição amistosa entre as turmas, marcada pelo cronômetro, intensificou a participação dos alunos e proporcionou um ambiente de aprendizado colaborativo e divertido.

Ao trabalharem em equipe, os alunos tiveram a oportunidade de pesquisar e aprofundar seus conhecimentos, explorar a criatividade e resolver problemas. A necessidade de criar um jogo sobre a industrialização exigiu que os alunos pesquisassem sobre o tema, aprofundando seus conhecimentos e compreendendo as complexidades da industrialização e seus impactos, bem como, exigiu que os alunos utilizassem sua criatividade para desenvolver mecanismos de jogo, regras e elementos visuais. Durante o processo de criação, os alunos enfrentam desafios, como divergência de ideias, falta de recursos financeiros para impressões, elaboração de desenhos manuais, desafios que precisaram ser resolvidos de forma colaborativa, ou seja, foi necessário agir em comunidade - em equipe - para conciliar ideias e acordos para apresentar um jogo original demonstrando a diversidade de abordagens. A apresentação dos jogos foi um momento importante para avaliar o aprendizado dos alunos, tanto em relação aos conteúdos de geografia quanto em relação às habilidades desenvolvidas durante o processo.

Figura 22 - Oficina de Jogos 2 ano C, EEM Liceu de Messejana



Fonte: Produção própria

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este projeto, que busca integrar a ludicidade e a gamificação como estratégias pedagógicas para abordar temas sociológicos, a partir da metodologia ABP e ABPj, é importante destacar o papel fundamental da educação plural na formação de cidadãos conscientes e críticos em uma sociedade cada vez mais diversa. A partir das reflexões proporcionadas ao longo deste trabalho, é possível compreender que a educação plural não se limita apenas à transmissão de conhecimentos, mas também envolve o reconhecimento da diversidade de experiências presentes em nosso cotidiano. A valorização da diversidade de saberes promove o diálogo intercultural, ou seja, o encontro entre diferentes culturas e formas de pensar. Esse diálogo é necessário para superar o etnocentrismo (a visão que considera a própria cultura como superior) e o egocentrismo (a visão que coloca os próprios interesses acima de tudo).

Nesse sentido, essa busca por uma educação plural encontra um aliado poderoso na ludicidade, que, ao propor experiências de aprendizagem significativas, contribuem para a construção de uma sociedade mais equitativa, ou seja, essas estratégias pedagógicas se mostram relevantes para engajar os estudantes de forma lúdica e prazerosa no processo de aprendizagem. Ao incorporar elementos de jogos educacionais de RPG em tabuleiro, este projeto proporciona uma experiência de aprendizagem significativa, provocando o estranhamento através do familiar (os jogos). É importante ressaltar que a abordagem interdisciplinar proposta pelo jogo permite aos alunos aplicar conhecimentos de diferentes áreas, como história, antropologia, geografia e sociologia, para compreender as dinâmicas sociais e culturais dos povos indígenas.

Ao agregar elementos familiares, como jogos, o objetivo não é apenas ensinar sobre as tradições indígenas, mas sim provocar um estranhamento que leve à reflexão e compreensão mais profunda da diversidade cultural. Portanto, o uso dessas ferramentas não apenas proporciona uma experiência imersiva, mas também incentiva os alunos a questionarem suas próprias perspectivas e preconceitos, promovendo uma visão mais ampla e sensível das diferentes realidades.

Dessa forma, é possível observar a importância do referencial sócio construtivista na educação, que enfatiza que o processo de desenvolvimento é potencializado pelo aprendizado e pela colaboração de outras pessoas. Portanto, a Escola e o professor desempenham um papel essencial na promoção do desenvolvimento dos alunos, atuando como mediadores entre seus significados pessoais e os culturalmente estabelecidos.

Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem colaborativo e inclusivo, a escola se torna um espaço privilegiado para a construção de identidades e a promoção do diálogo intercultural. A avaliação neste tipo de projeto deve ser pensada de forma a acompanhar o desenvolvimento dos alunos de maneira contínua e formativa. Além de se concentrar em notas finais, o foco também pode estar em como os alunos interagem com o jogo, quais conhecimentos estão construindo e como estão desenvolvendo suas habilidades socioemocionais. Essa avaliação permite identificar as dificuldades dos alunos e ajustar as atividades para atender às suas necessidades específicas. Através de observações, registros em diários de bordo, apresentações e discussões em grupo, é possível acompanhar a evolução de cada aluno e celebrar suas conquistas.

A culminância do projeto visa a aplicação de um seminário onde os alunos, após receberem seus legados como guerreiros (finalizarem o jogo), poderão realizar pesquisas, coletar informações e até mesmo serem levados para aulas de campo em escolas indígenas ou comunidades, proporcionadas pelos professores à frente do projeto, para exercer alteridade, tornar o outro familiar através da valorização de si respeitando quem é o outro e adquirir conhecimentos de outras culturas, portanto, assumindo um novo Self ou complementando o Self já em formação.

Nunca associe a participação do aluno, o desempenho do personagem ou o resultado da aventura a notas, conceitos ou qualquer medida de avaliação do aprendizado. O RPG deve ser usado como instrumento auxiliar de ensino e não como instrumento de avaliação. Uma das maiores contribuições do RPG ao ensino é tornar o ato de estudar e aprender uma diversão, mas não há diversão quando estamos sendo avaliados (Marcatto, 1996, p. 60-61).

O seminário poderá ser utilizado como forma de avaliação dos educandos, sendo apresentado pelos alunos em equipes ou duplas, podendo ser em formato livreto, cartum, slides, documentários curtos - todo material que puderem coletar desde entrevistas, fotografias, vídeos (se permitidos), da vivência das comunidades indígenas próximas, pessoas indígenas conhecidas, líderes indígenas, podendo ser levado em consideração aulas de campo em escolas indígenas – serão utilizados e apresentados na Escola, em oficinas ou feiras culturais, atraindo a comunidade escolar para novos olhares e perspectivas sobre a diversidade cultural brasileira.

O RPG provou ser uma ferramenta versátil e eficaz para desenvolver empatia, reduzir a inibição e melhorar a socialização entre os alunos.

Na perspectiva de que o processo de desenvolvimento é otimizado pelo aprendizado e que a presença ou a colaboração de outra pessoa mais capaz conduz este processo, o referencial sócio construtivista situa a educação e a escola como tendo um papel essencial na promoção do desenvolvimento dos indivíduos, e o professor, como planejador, observador, promotor e desafiador do desenvolvimento dos mesmos. (Boiko, Zamberlan, 2011. p. 51)

Ao assumirem papéis de personagens dentro dessas narrativas, os alunos têm a oportunidade de experimentar em primeira mão os desafios, valores e visões de comunidades diversas. Além disso, os jogos de RPG incentivam a colaboração, e a criatividade, habilidades essenciais para a aprendizagem significativa. Os alunos são desafiados a resolver problemas complexos, tomar decisões éticas e trabalhar em equipe, tudo enquanto exploram e aprendem sobre diversidade cultural.

No entanto, é importante ressaltar que o sucesso desse projeto não depende apenas da implementação de jogos de RPG no currículo. Uma abordagem holística e integrativa é essencial para garantir que os alunos não apenas absorvam informações, mas também se integrem na experiência educacional. Dessa forma, a gamificação se torna uma ponte entre as disciplinas, ampliando a visão dos estudantes sobre a complexidade da temática abordada e favorecendo a interação colaborativa. Em suma, este projeto representa um esforço significativo para promover uma educação plural e inclusiva, que reconhece e valoriza a diversidade de saberes e experiências presentes em nossa sociedade. Os saberes não são apenas informações, mas também fontes de poder. Ao dominar um determinado saber, o indivíduo adquire a capacidade de agir sobre o mundo, de transformar a realidade. Essa ideia conecta o conhecimento com a ação e a transformação social.

O lúdico tem uma longa história como elemento social e cultural. No entanto, no ambiente escolar, é uma noção que ainda requer uma exploração mais profunda e um maior envolvimento por parte de educadores e pesquisadores. A implementação de projetos como este, que envolvem a criação de materiais didáticos e a realização de atividades extracurriculares, enfrenta diversos desafios. Um dos principais obstáculos é a falta de recursos, e por isso, a elaboração foi pensada na técnica imprima e recorte, conhecida também como “*print and play*” (imprima e jogue), a fim de tornar a aplicação do jogo mais acessível. Ademais, é fundamental fornecer formação adequada aos professores e desenvolver recursos pedagógicos relevantes e culturalmente sensíveis. As possibilidades de pesquisa e desenvolvimento de projetos que exploram a ludicidade na educação são vastas. Futuras pesquisas podem investigar o impacto de diferentes tipos de jogos e narrativas na aprendizagem de diferentes conteúdos e em diferentes faixas etárias.

A incorporação de jogos de interpretação de papéis (RPGs) às atividades da Olimpíada, por exemplo, demonstra o potencial da Sociologia para tornar o aprendizado mais dinâmico. Sabendo que, ao simular situações sociais complexas, os RPGs permitem que os estudantes vivenciem de forma prática os conceitos teóricos trabalhados nessa ciência. A criação de narrativas específicas possibilita a exploração de temáticas contemporâneas e relevantes para a sociedade, como as desigualdades sociais e as relações de poder. Desse modo, a Olimpíada se configura como um espaço privilegiado para a experimentação de novas metodologias de ensino e aprendizagem, contribuindo para a formação de futuros pesquisadores e agentes de transformação social. Além disso, outra perspectiva promissora é a criação de redes de colaboração entre pesquisadores, professores e desenvolvedores de jogos para compartilhar experiências, recursos e desenvolver projetos inovadores. A gamificação tem o potencial de transformar a educação, tornando-a significativa e acessível a toda a comunidade escolar. Em última análise, espera-se que esse projeto contribua para práticas educativas mais inclusivas e significativas, reconhecendo e valorizando as culturas híbridas que compõem a pluralidade brasileira e promovendo uma sociedade que respeite a multiplicidade de saberes, tradições e identidades existentes no país.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, L. R. G., MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. **Gamificação**: diálogos com a educação. In: Fadel, L. M. *et al.* (org.). **Gamificação na Educação**. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014.
- ALVES, M. M; TEIXEIRA, O. **Gamificação e Objetos de Aprendizagem**: elementos da gamificação no design de objetos de aprendizagem. *In: Gamificação na Educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- AMARAL, R. **RPG Na Escola**: Aventuras Pedagógicas. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013. 150p.
- ANDRADE, J. A. de; SILVA, T. A. A. (org.). **O ensino da temática indígena**: subsídios didáticos para o estudo das sociodiversidades indígenas. Recife: Edições Rascunhos, 201. 242 p.
- ALVIM, Adriano Simioni *et al.* A importância da Sociologia para o desenvolvimento do aluno no Ensino Médio. **Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online**, [S.l.], v. 7, n. 1, mar. 2019. Disponível em: [http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais\\_linguagem\\_tecnologia/article/view/15024](http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/15024). Acesso em: 30 jul. 2024
- BASTOS B, Daniel. **Dicionário Indígena para o Turismo**: Toponímias das Cidades. 2ª ed. Gráfica e Editora Canindé, 2023.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- BOIKO, V. A. T., & ZAMBERLAN, M. A. T. **A perspectiva socioconstrutivista na psicologia e na educação**: brincar na pré-escola. *Psicologia em Estudo*, 2001. p. 51-58. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/f3FJJkXGVQL5JnsL7J5JP3C/?format=pdf>. Acesso em: 03 Abr 2024
- BOROCHOVICIUS, Eli; TORTELLA, Jussara Cristina Barboza. Aprendizagem Baseada em Problemas: um método de ensino-aprendizagem e suas práticas educativas. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 22, p. 263-294, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/QQXPb5SbP54VJtpmvThLBTc/?lang=pt&format=pdf> Acesso 10 de ago 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-basica/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 17 ago. 2024.
- BRASIL. **Constituição (1988)**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm). Acesso em: 14 fevereiro 2023.

BRASIL. **Lei n. 11.645**, de 10 de março de 2008. Diário Oficial da União, Poder Legislativo, Brasília, DF, 11 mar. 2008. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm)> Acesso em: 14 fevereiro 2023.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROUGÈRE, G. **Lúdico e Educação**: novas perspectivas. Linhas Críticas, v. 8, n. 14, p. 5-20, jan/jun., 2002.

BRUNETTA, Antônio Alberto (org.); BODART, Cristiano das Neves (org.); CIGALES, Marcelo Pinheiro (org.). **Dicionário do Ensino de Sociologia**. 1 ed. Maceió, AL: Editora Café com Sociologia, 2020.

CARDOSO, J. B. Hibridismo cultural na América Latina. **ITINERÁRIOS – Revista de Literatura**, 4 dez. 2008.

CARVALHO, C. V. **Aprendizagem baseada em jogos**. In: II WORLD CONGRESS ON SYSTEMS ENGINEERING AND INFORMATION TECHNOLOGY, 2015, Vigo. Anais... Vigo: COPEC, 2015. p. 176-181. DOI: 10.14684/WCSEIT.2.2015.176-181.

CREATIVE COMMONS. **Quem Somos**. Disponível em: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/?ref=chooser-v1>. Acesso em: 29 março 2024.

CONNOLLY, T.; STANSFIELD, M.; BOYLE, L. **Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfaces**: techniques and effective practices. New York: Information Science Reference, 2009.

CUNHA, Marcia Borin da. **Jogos no ensino de química**: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. Pesquisa em Ensino, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 45-60, 2012.

DA MATTA, Roberto. **O ofício de etnólogo, ou como ter anthropological blues**. Boletim do Museu Nacional: Antropologia, n. 27, maio de 1978. P.1-12.

DICKMANN, I. **Gamificação e Jogo Educativo**. Porto Alegre: Livrologia, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREGNI, F. **Critical thinking in teaching and learning**: the nonintuitive new science of effective learning. Edição Kindle, 2019.

KAPP, K. **Barnes & Noble Presentation Resources**: Learning Games. Disponível em: <http://karlkapp.com/learning-games/>. Acesso em: 04 ago. 2014.

KAPP, K.M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**, John Wiley & Sons, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KUBO, O.; BOTOMÉ, S. **Ensino-aprendizagem: uma interação entre dois processos comportamentais**. InterAção, v.5, p. 133-171, 2001.

GRANDO, A. TAROUCO, L. **O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação**. Artigo (Pós-Graduação Informática na Educação). UFRS. 2008. p. 1-11.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada**. Rio de Janeiro: Zahar, 1963.

GOMES M.V.A, NETO P.C.M, FIALHO S.S. **O Role Playing Game Como Ferramenta de Ensino da História**, UFJF, 2017, Disponível em: <http://www.ufjf.br/lili/files/2017/11/O-RolePlaying-Game-Como-Ferramenta-de-Ensino-da-História.pdf>.

HUZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JOHNSON, A. G. **Dicionário de Sociologia: Guia Prático da Linguagem Sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Uma teoria científica da cultura**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1975.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game**. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.

MARCATTO, Alfeu. **RPG como Instrumento de Ensino e Aprendizagem: Uma Abordagem Psicológica**. In: ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir. 2004.

MARTINS, P. L. O. **Didática teórica/didática prática: para além do confronto**. 8. ed. São Paulo: Loyola, 2006.

MARINHO, R. B. et. al. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: InterSaberes, 2012.

MEAD, G. H. **Mind, Self and Society: From the standpoint of a social behaviorist**. Chicago, IL, USA: University of Chicago Press, 1934.

- MESSINA, G. Mudança e inovação educacional: notas para reflexão. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 114, p. 225-233, 2001.
- MOTA, A.; WERNER DA ROSA, C. **Ensaio sobre metodologias ativas**: reflexões e propostas. *Revista Espaço Pedagógico*, v. 25, n. 2, p. 261-276.
- MONTEIRO, Paulo. **Homo Ludens**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- MUNDURUKU, Daniel. **Coisas de índio**. Global, São Paulo, 2005.
- MUNDURUKU, Daniel. **Contos indígenas brasileiros**. 4. ed. São Paulo: Global, 2013.
- MUNANGA, Kabengele. **Rediscutindo a Mestiçagem no Brasil**: Identidade Nacional versus Identidade Negra. São Paulo: Editora 34, 1999.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning**. McGraw-Hill, 2001 SILVA, Mozart Linhares da. **Novas tecnologias – educação e sociedade na era da informação / organizado por Mozart Linhares da Silva**. Belo Horizonte. Autêntica. 2001.
- RESENDE, Muriel L. M. **Vygotsky**: um olhar sociointeracionista do desenvolvimento da língua escrita. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=1195>. Publicado em: 25/11/2009.
- RIYIS, M. T. **Simples, manual para uso do RPG na Educação**. São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 88p
- ROGÉRIO, R. de M.; GONÇALVES, I. R.; PINTO, A. L. M. de S.; BESSA, M. S. Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relato de uma experiência. **Iniciação Científica CESUMAR**, Maringá, v. 20, n. 1, p. 5-15, jan./jun. 2018. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/iccesumar/article/view/5625>. Acesso em: 29 set. 2024.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- SCHMIDT, W. L. **RPG e educação**: alguns apontamentos teóricos. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. 268 p.
- SESC. Departamento Nacional. **Culturas indígenas, diversidade e educação**. Rio de Janeiro: Sesc, 2019. (Educação em rede; v. 7).
- SOUSA, Roque de. **Educação intercultural no Brasil**: reflexões a partir de uma experiência com os povos indígenas. *Revista Brasileira de Educação*, v. 18, n. 53, p. 31-44, 2013.

STADLER, G; ROMANOWSKI, J. P.; LAZARIN, L; ENS, R. T.; VASCONCELLOS, S. **Proposta pedagógica interacionista**. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/23861975-Proposta-pedagogica-interacionista.html>>. Acesso em: 04 abr. 2024

STRECK, D. R.; REDIN, E.; ZITKOSKI, J. J. (Orgs.). **Dicionário Paulo Freire**. 2. ed. ver. e ampl. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

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. p. 13-30. v. 1.

VERGARA, C. R. G.; MARTÍNEZ, F. E. B. **Jogos de Tabuleiro: Uma Proposta para Sala de Aula**. Museu da Matemática UF-MG. Disponível em: [https://www.mat.ufmg.br/museu/wp-content/uploads/2021/12/Jogos\\_de\\_Tabuleiro.pdf](https://www.mat.ufmg.br/museu/wp-content/uploads/2021/12/Jogos_de_Tabuleiro.pdf). Acesso em: 24 jun 2023.

VYGOTSKY, Lev Semynovich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semynovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WOODCOCK, J. **Marx no fliperama: videogames e luta de classes**. Tradução de Guilherme Cianfarani. São Paulo: Autonomia Literária, 2019. 174 p.

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO FINAL

“Caros participantes,

Agradeço por sua participação neste questionário, que tem como objetivo compreender a sua experiência ao jogar “Jornada dos Guardiões da Floresta: Jogando com o Familiar e o Estranho”. Este jogo de tabuleiro foi desenvolvido como um produto educacional para explorar a cosmovisão dos povos indígenas brasileiros e sua interação com questões socioambientais, por meio da narrativa envolvente e da mecânica inspirada no RPG.

Sua opinião sincera é fundamental para avaliar o impacto do jogo em relação à compreensão cultural, ambiental e à mecânica de RPG. As informações coletadas serão utilizadas exclusivamente na dissertação de mestrado do Programa PROFSOCIO da Universidade Federal do Ceará (UFC), contribuindo para o desenvolvimento contínuo deste projeto educacional.

Encorajamos você a responder de forma honesta e completa, compartilhando suas percepções sobre a experiência de jogo, a relação com a cultura indígena e as reflexões sobre questões socioambientais. Suas respostas serão tratadas com confidencialidade e utilizadas apenas para fins acadêmicos.

Agradeço imensamente por sua contribuição e por fazer parte deste processo de pesquisa e aprendizado.

Atenciosamente,

Yanka Moreira – Mestrando em Sociologia – Programa PROFSOCIO UFC”.

### **PARTE 1: Informações Gerais – Seção dedicada às respostas de Professores e Alunos**

01. Qual é o seu papel na experiência com o jogo?

- a) Sou aluno do Ensino Básico
- b) Sou professor do Ensino Básico
- c) Sou aluno do Ensino Superior
- d) Sou professor do Ensino Superior

02. Idade:

- a) Menos de 18 anos
- b) 18-25 anos
- c) 26-35 anos
- d) 36-45 anos
- e) 46 anos ou mais

03. Gênero:

- a) Masculino
- b) Feminino
- c) Não-binário
- d) Trans
- e) Outros

04. Qual é o seu nível de familiaridade com a cultura indígena brasileira e as questões socioambientais antes de jogar este jogo?

- a) Muito familiarizado
- b) Familiarizado
- c) Pouco familiarizado
- d) Nada familiarizado

05. Você já tinha ouvido falar do termo “RPG” (Role-Playing Game) antes de jogar “Jornada dos Guardiões da Floresta”?

- a) Sim
- b) Não

06. Se você já tinha ouvido falar sobre RPG antes, qual é o seu nível de familiaridade com os jogos de RPG?

- a) Muito familiarizado (já joguei vários)
- b) Familiarizado (conheço a ideia, mas nunca joguei)
- c) Pouco familiarizado (ouvi falar, mas não sei como funciona)
- d) Nada familiarizado (nunca ouvi falar sobre RPG)

07. Se você já tinha jogado RPG antes, como você compararia a experiência de jogar “Jornada dos Guardiões da Floresta” com outros jogos de RPG que você tenha jogado em termos de imersão, mecânica e envolvimento?

- a) Muito superior
- b) Superior
- c) Similar
- d) Inferior
- e) Muito inferior
- f) Não se aplica, esta é minha primeira experiência com RPG

08. Se esta foi a sua primeira experiência com RPG, como você descreveria a experiência de incorporar um personagem e participar de uma narrativa interativa como parte do jogo?

- a) Muito positiva e envolvente
- b) Positiva e envolvente
- c) Neutra, nem positiva nem negativa
- d) Negativa e pouco envolvente
- e) Muito negativa e pouco envolvente
- f) Não se aplica, já tive experiências semelhantes em outros jogos

09. Como você descreveria sua experiência geral ao jogar “Jornada dos Guardiões da Floresta”?

- a) Excelente
- b) Muito boa
- c) Boa
- d) Regular
- e) Fraca
- f) Não gostei

10. Quais aspectos do jogo mais chamaram sua atenção ou lhe causaram impacto? Marque até três opções.

- a) Narrativa envolvente
- b) Mecânica de RPG

- c) Uso dos amuletos
- d) Desafios emocionantes
- e) Elementos da cultura indígena (folclore)
- f) Reflexões socioambientais
- g) Uso de dados diferentes
- h) Danos recebidos
- i) Uso de magias

11. Qual foi o momento mais desafiador do jogo para você? Marque até três opções.

- a) Decidir usar os bônus dos amuletos
- b) As Cartas Desafio
- c) A sorte nos dados
- d) Lidar com a estratégia dos outros jogadores
- e) Conseguir ressuscitar
- f) Ter sofrido muitos danos
- g) O Desafio Coringa
- h) Atingir a Potência das Missões

12. Houve algum momento particularmente empolgante durante o jogo? Descreva-o.

---

13. Como você se sentiu ao interagir com os elementos da cultura indígena brasileira e os conceitos socioambientais durante o jogo?

- a) Muito envolvente e educativo (Aprendi novos termos que nunca ouvi falar antes)
- b) Interessante e enriquecedor (Conhecia alguns elementos da cultura indígena, mas não de forma profunda)
- c) Neutro, não me afetou muito (Já conhecia o folclore indígena)
- d) Pouco relevante para a experiência de jogo (Não gosto de folclore)

14. Você acredita que o jogo conseguiu transmitir a importância da cosmovisão dos povos indígenas e a inter-relação com as questões socioambientais?

- a) Sim, de forma significativa (aprendi que precisamos valorizar as tradições e a diversidade cultural dos povos)
- b) Sim, em certa medida (Entendo que precisamos valorizar os povos indígenas)

- c) Não tenho certeza (não compreendi os elementos da cultura indígena)
- d) Não, não consegui transmitir (não há explicação dos elementos da cultura indígena no jogo)

15. Você acha que sua perspectiva em relação aos povos indígenas brasileiros e às questões ambientais foi afetada de alguma forma após jogar?

- a) Sim
- b) Não

16. Quais reflexões você ganhou sobre a relação entre a natureza, a cultura e a sustentabilidade por meio deste jogo? Descreva.

---

17. Você sentiu que o jogo promoveu a compreensão e o respeito pelas diferenças étnicas e culturais?

- a) Sim, de forma significativa
- b) Sim, em certa medida
- c) Não muito
- d) Não, não promoveu

18. O jogo atendeu às suas expectativas em termos de entretenimento e aprendizado?

- a) Sim, completamente
- b) Sim, em grande parte
- c) Parcialmente
- d) Não, não atendeu

**PARTE 2: Feedback e Melhorias – Seja sincero e honesto em suas respostas, para que seja possível melhorar ainda mais a jogabilidade e os elementos presentes no jogo**

19. Você achou as regras e as instruções do jogo claras e fáceis de entender?

- a) Sim, completamente
- b) Sim, em geral
- c) Mais ou menos

d) Não, foram confusas

e) Não, foram muito confusas

20. Houve alguma parte do jogo que você achou confusa ou que poderia ser melhorada?  
Descreva.

21. Você tem interesse em jogar novamente ou recomendaria este jogo para outras pessoas?

a) Definitivamente jogaria novamente e recomendaria

b) Provavelmente jogaria novamente e recomendaria

c) Estou indeciso(a)

d) Provavelmente não jogaria novamente ou recomendaria

e) Definitivamente não jogaria novamente ou recomendaria

22. Que sugestões você teria para tornar o jogo ainda mais envolvente e educativo?

---

## APÊNDICE B – GRUPO FOCAL

**ALUNO:** [00:00:01] Bora, Bora lá galera! Ó, a gente não conseguiu terminar a mesa porque vocês foram horríveis, não vou mentir. Vocês simplesmente a única pessoa que usou minimamente bem a habilidade foi a invisibilidade. Então bora lá! Perguntinhas Respondam por favor, todas com muita sinceridade. Vai ter outra mesa, tá bom? Interesse antes de jogar JGF. Qual era seu nível de interesse na temática sobre os povos indígenas?

**ALUNO:** [00:00:34] Era mais ou menos. Não tinha muito interesse não, mas eu gostei.

**ALUNO:** [00:00:37] E eu também não tinha um interesse tão grande, mas foi bom

**ALUNO:** [00:00:40] Eu não tinha interesse tão grande assim em aprender sobre.

**ALUNO:** [00:00:45] Rapaz, eu também não tinha muito interesse.

**ALUNO:** [00:00:47] Não, mas eu acho o assunto bacana.

**ALUNO:** [00:00:49] Interesse eu nunca tive não, mas agora que eu estou tendo por causa do jogo, ele saiu bem melhor do que eu esperava.

**ALUNO:** [00:00:57] Vocês já haviam estudado ou se interessado por essa temática antes de jogar o RPG?

**TODOS:** [00:01:03] Não.

**ALUNO:** [00:01:07] Quais eram suas expectativas em relação ao jogo antes de jogá-lo? Por que é assim? Do que a gente passou na sala para explicar que ia ter um RPG que não sei o que a gente mandou no grupo, as coisas. O que vocês acharam? Antes de se quer jogar antes dessa sessão aqui, o que vocês estavam achando do RPG?

**ALUNO:** [00:01:32] Ah, eu achei \*\*\*\* pra caramba.

**ALUNO:** [00:01:35] Eu estava bem animada, apesar de eu não assistir tanto RPG,

**ALUNO:** [00:01:36] Eu estava animado também, estava bem animado antes mesmo de jogar.

**ALUNO:** [00:01:35] Não assisto muito RPG, mas estava animado pra jogar.

**ALUNO:** [00:01:40] Rapaz, também estava.

**ALUNO:** [00:01:46] O problema é que eu não me saí tão bem como eu queria, né? Mas foi bom. Pra mim foi legal, mas eu não entendia nada de RPG, nada. Pela primeira vez até que me saí bem.

**ALUNO:** [00:01:59] O que você espera aprender ou experimentar jogando esse jogo?

**ALUNO:** [00:02:06] Eu acho que eu vou aprender mais sobre os povos indígenas lendo essas coisas.

**ALUNO:** [00:02:10] Assim aprendi alguns mitos e jogabilidade. Aprendi a nunca confiar em peso-morto (risos). Eu vou aprender sobre os povos indígenas e vou aprender sobre o sistema do jogo também.

**ALUNO:** Nunca acreditar em ninguém, confiar em ninguém e aprendi que tem que ler as regras antes pra saber mais estratégia (risos).

**ALUNO:** [00:02:33] Se esta foi sua primeira experiência com RPG. Como você descreveria essa experiência?

**ALUNO:** [00:02:46] Eu vou descrever que você foi muito, muito legal, além de ter passado muita raiva, né, com certas coisas. Mas foi da hora e foi.

**ALUNO:** [00:02:55] Foi uma experiência legal, Eu esperava fazer muito mais coisas, porque joguei bem mal (risos).

**ALUNO:** [00:03:04] O jogo em si foi legal, tirando o fato que tem dois peso-morto na \*\*\* do jogo que atrapalhou tudo. Mas o jogo foi muito legal. Gostei.

**ALUNO:** [00:03:36] Se você já tinha, se você já tinha experiência com RPGs como você, como esta experiência você. Alguns de vocês já tinham jogado RPG antes?

**ALUNO:** [00:03:46] Eu não jogo, mas eu assisto.

**ALUNO:** [00:03:48] Nunca.

**ALUNO:** [00:03:50] Eu jogava pelo celular, jogo eletrônico.

**ALUNO:** [00:04:07] Como é que vocês perceberam a representação dos povos indígenas?

**ALUNO:** [00:04:36] Eu achei muito bacana muito profundo lá na parte dos povos e línguas nas fichas dos personagens. Foi muito bem estudado.

**ALUNO:** [00:04:44] Foi bem identificado na ficha. Na origem e nas línguas também usadas.

**ALUNO:** [00:04:52] Do personagem, mas se não me engano a tribo dele tinha 12.000 de população, dava para aprender um pouco sobre ele. E todos os personagens tinham o nome da sua tribo. Eu achei legal a representação deles dentro do RPG, achei que ficou mais interessante de aprender sobre.

**ALUNO:** [00:05:35] O jogo incentivou discussões ou debates sobre a temática abordada? Descreva como foi sua experiência ao jogar o jogo.

**ALUNO:** [00:05:49] Eu passei muita raiva e vacilei.

**ALUNO:** [00:05:52]. Mesmo passando raiva com dois peso-morto, numa escala de 0 a 10 eu dou seis porque minha mão também estava ruim. O pessoal também não ajuda não. Foi muito bom (risos). Agora, minha equipe, que era pra ser boa, muito boa, foi a pior que eu já vi na vida.

**ALUNO:** [00:06:14] Quais foram os aspectos mais positivos? Repetindo quais foram os aspectos mais positivos do jogo para você e por que foi?

**ALUNO:** [00:06:22] Os personagens Por causa da história.

**APÊNDICE C – MATERIAL DIDÁTICO**

# RPG EM TABULEIRO - JORNADA DOS GUARDIÕES DA FLORESTA



JOGANDO COM O FAMILIAR  
E O ESTRANHO



**“Acertos e falhas têm a mesma importância no processo de aprendizado. O que deve ser evitado não é o erro, mas a inação.” (MARCATTO, 1996, p. 59).**




# APRESENTAÇÃO

Caro (a) professor (a),

Apresento o produto educacional intitulado 'Jornada dos Guardiões da Floresta: Um RPG em Tabuleiro para Transformar o Singular em Familiar', desenvolvido como parte do Mestrado Profissional em Ensino de Sociologia. O escopo deste trabalho concentra-se na criação de um material didático que visa contribuir para o exercício da capacidade dos estudantes (ou qualquer público interessado) de tornar elementos, histórias e formas de ser que não lhes sejam familiares em algo mais próximo. No caso, elementos culturais de povos indígenas específicos, conforme retratados nos contos escritos por Daniel Munduruku (2004). Ao assumir o papel de uma entidade e enfrentar desafios semelhantes aos dispostos nos contos, os jogadores serão estimulados a pensar para além de seus referenciais culturais mais imediatos.

O contexto sociocultural brasileiro é reconhecido por sua pluralidade cultural; diante dessa condição, com o objetivo de desenvolver um recurso didático e promover reflexões sobre sua aplicação em sala de aula, decidimos adaptar narrativas indígenas à linguagem do jogo de RPG de tabuleiro. Esse recurso pedagógico não apenas expressa o hibridismo cultural, mas também se propõe a contribuir para os processos de reconhecimento do valor do 'outro' no âmbito educacional, bem como, o reconhecimento e valorização de culturas minoritárias numa sociedade multicultural.






# APRESENTAÇÃO

Mais do que fazer uma réplica de costumes ou de elementos culturais puramente indígenas, o trabalho mistura elementos de uma cultura global, pop, recortada e universal com elementos das mitologias exploradas por Daniel Munduruku. A ideia de construir esse material surgiu da análise da sociedade gamificada atual, onde aplicativos e plataformas digitais estão presentes em praticamente todas as áreas de nossas vidas, desde o trabalho até o lazer. Com o avanço das tecnologias e a crescente influência dos jogos digitais em nossa sociedade, torna-se cada vez mais importante explorar estratégias pedagógicas que envolvam elementos lúdicos e interativos para engajar os estudantes.

Partindo da premissa da alteridade, os alunos são imersos em papéis diferentes do que o senso comum destes, reflete. O jogo busca engajar os participantes, estimular o pensamento crítico e desafiar os paradigmas tradicionais de aprendizado. Por isso, a opção pelo jogo foi tomada a partir da soma da influência de diversos fatores. Inicialmente a experiência familiar com jogos de tabuleiro e RPG despertou o interesse por este caminho. Ligado a isto, foi a experiência que tenho do uso dessa metodologia ativa como revisão de conteúdo em sala de aula, aplicada em algumas escolas como EEM Dr. Cesar Cals e EEFM Paulo Ayrton de Araújo e por fim, as aulas durante o curso de Especialização em Educomunicação e as Tecnologias (UNINTER) também tiveram sua contribuição.

Além disso, é comum perceber a presença de atividades lúdicas no cotidiano escolar, especialmente quando se nota que muitos alunos aproveitam o recreio para jogar UNO, dominó, RPG, ping pong e jogos competitivos ou colaborativos no celular. Embora os alunos tenham uma preferência significativa por tecnologias digitais, foi interessante observar que, ao serem introduzidos ao universo dos jogos tradicionais, eles se sentem ainda mais desafiados e entusiasmados, especialmente se tratando de trabalho em equipe, ou jogo cooperativo.





# APRESENTAÇÃO

A aplicação desta pesquisa se justifica pela necessidade de promover o respeito e 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 reconhece e garante os direitos dos povos indígenas, incluindo a demarcação e proteção de suas terras, e a Lei n. 11.645 de 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 cultura lúdica híbrida, e ampliação do acervo do aluno, jogador, professor e comunidade envolvida.

Por meio dessa abordagem, o jogo traz elementos da cultura indígena com o objetivo de causar estranhamento e, ao mesmo tempo, torná-los familiares. Essa dinâmica busca estimular o debate e a reflexão sobre a inter-relação entre a cultura indígena e o meio ambiente em sala de aula e em outros espaços educativos. Este trabalho, portanto, tem o propósito de despertar o interesse em utilizar o produto educacional, promovendo experiências enriquecedoras para estudantes e professores.

Vannka Penha Moreira






# INTRODUÇÃO

Na gigantesca floresta, as árvores exalavam vida, os rios cantavam canções com o chocar das águas nas pedras, e os espíritos da floresta anunciavam a chegada do Criador. Ao pôr do sol, uma aura sagrada envolveu o leito do rio, suas águas brilhavam e os animais reverenciavam a chegada de Karu-Sakaibê que convocou uma reunião dos espíritos da natureza para decidir quem seria digno de herdar o título de guardião.

Diante de todas as criaturas humanas e não humanas, visões do passado surgiam evidenciando a bravura e devoção dos antigos guardiões que foram plantados ou em batalha ou pela velhice que outrora os retirava das aflições. As árvores testemunharam a lealdade destemida ao solo sagrado da Amazônia. Karu-Sakaibê, com seus olhos sábios, observou atentamente cada manifestação da natureza.

Foi, então, estabelecida a prova: os jovens que demonstrassem coragem, respeito pela vida e compreensão da delicada harmonia da Grande Floresta, seriam os escolhidos para se tornarem os Guerreiros do Grande Ser. O desafio do ritual de passagem começou, com trilhas mágicas e criaturas místicas testando as habilidades dos aspirantes.





# OS PASSOS

Bem-vindo ao sagrado domínio da Floresta Amazônica, onde a dança dos mistérios é escrita entre as folhas verdes e os rios sussurram segredos ancestrais. Aqui, seis aprendizes destemidos, provenientes das aldeias Terena, Karajá, Mundurucu, Tukano, Guaraní e Kaingang, foram escolhidos para uma missão que transcenderam as fronteiras de suas aldeias, uma jornada de proteção e equilíbrio sob a bênção de Karú-Sakaibê, o Grande Ser.

## **O Chamado dos Espíritos:**

Na reunião sagrada dos anciões, guiados pelo respeito aos espíritos da floresta, os destemidos Amapá, Ipiranga, Morumbi, Moji, Tietê e Xingu foram escolhidos para a nobre tarefa. Sob o chamado ancestral, eles foram conduzidos para a Grande da Floresta, onde a luz filtrada pelas densas copas das árvores criava um mosaico de sombras e luz dourada.

## **A Bênção dos Espíritos:**

No coração da selva, os espíritos se manifestaram, envolvendo os jovens em uma sinfonia de cores. Cada um recebeu um presente único, uma bênção refletindo os dons da natureza e a essência de sua missão. Os amuletos da invisibilidade, cura, comunicação, agilidade, sabedoria ancestral e coragem brilhavam com uma luz etérea, pulsando em harmonia com a natureza, como um coração.

Cada jovem, agora agraciado e escolhido pelos espíritos, teriam de adentrar a Grande Floresta como uma equipe, que seria a prova de sua bravura e lealdade a Karú-Sakaibê. Se provarem sua grandeza, serão, portanto, os novos guardiões do Grande Ser, que auxiliam na proteção da fauna, flora, das águas, da cosmovisão, pluralidade e do território.






# A JORNADA SAGRADA

Guiados pelos espíritos, os aprendizes embarcaram na jornada sagrada, onde a floresta revelaria mistérios e desafios. **Amapá**, o astuto, foi presenteado com o amuleto da invisibilidade e assim conseguiria passar por quaisquer desafios sem ser visto, porém sentido. Dessa forma, o uso de tal ferramenta exigia cautela e inteligência. **Ipiranga**, o destemido, recebeu o amuleto da cura, trazendo alívio e equilíbrio para aqueles que estavam doentes ou feridos. Seu poder permitia que ele canalizasse energias de cura, tanto para os seres humanos quanto para os seres da natureza, trazendo alívio e restauração em momentos de doença ou desequilíbrio, mas era preciso executar um ritual de liberação, e, por isso, seu portador não poderia ter fraquezas.

**Morumbi**, o curioso, tinha uma ligação profunda com os elementos da natureza e, por isso, Karú-Sakaibê lhe ofereceu o amuleto da comunicação, tornando-o capaz de falar com os animais. Sua voz ecoava pelos pássaros, jaguares, macacos e todas as criaturas não humanas da floresta. Já **Tietê**, o corajoso, era capaz de saltar entre galhos e cipós facilmente. Ao notar tamanha destreza, Karú lhe entregou o Amuleto da Agilidade, enquanto **Xingu**, o sábio, foi agraciado com o amuleto da sabedoria ancestral. Com esse dom, ele possuía um conhecimento profundo sobre os segredos da floresta, as tradições antigas e os ensinamentos transmitidos pelos xamãs ao longo das gerações.





# A JORNADA SAGRADA

**Moji**, o determinado, ganhou o amuleto da coragem. Com tamanha força interior, ele enfrentava desafios e adversidades sem hesitação, inspirando os demais guerreiros com sua bravura e vontade. Diante da imensidão da Floresta, embarcaram em uma jornada que os levaria aos recantos sagrados, cruzando com espíritos, animais e entidades que os desafiaram.

Guiados pelos xamãs mais sábios de suas tribos, eles mergulharam em rituais profundos, aprendendo a se conectar com a natureza e a respeitar o equilíbrio sagrado entre todas as formas de vida. Portanto, precisavam perceber que a separação entre o mundo espiritual e o material não existia; os animais, as plantas e os elementos da natureza possuíam intenções, sentimentos e consciência unificados e fortificados pela pluralidade.

Neste livro, você, participante da jornada, desempenha um papel vital. Seu conhecimento o guiará através de rituais profundos, conectando-o com a natureza e ensinando-o a respeitar o sagrado equilíbrio entre todas as formas de vida. Desvende os mistérios da Floresta Amazônica e prepare-se para uma jornada de aprendizado, respeito e conexão com os espíritos da natureza.

**Que sua sabedoria ilumine esta jornada!**





# AS MISSÕES DE KARU

## A MÃE SERPENTE

Mãe Serpente é uma figura traiçoeira e sábia, conhecida por sua ligação com a natureza e sua capacidade de mudar de pele. Ela é vista como uma guardiã dos segredos antigos da floresta e uma protetora dos que buscam sabedoria nas trilhas. Para o caminho revelar, os tucanos devem encontrar. Reza a lenda que para voltar a ser linda, a Mãe Serpente precisa de um cocar. Dizem que Mãe Serpente testemunhou eventos que levaram à maldição de sua pele. Os viajantes que buscam os conselhos de Mãe Serpente geralmente se aventuram nas profundezas da floresta em busca de respostas para questões antigas ou problemas que assolam suas vidas. Ela pode oferecer orientação através de enigmas e testes de coragem.

Contudo, a presença malévola de Anhangá, uma entidade maligna que castiga aqueles que exploram a floresta sem razão necessária, traz desafios adicionais. Os jovens, ao falharem, serão vulneráveis aos danos causados por Anhangá. A maldição desta entidade se manifestará como obstáculos, testando a resiliência e a determinação dos guerreiros. Aqueles que são dignos de receber a bênção de Mãe Serpente podem ganhar acesso a trilhas ocultas na imensidão da Grande Floresta. No entanto, aqueles que a desrespeitam ou tentam enganá-la podem enfrentar sua ira ou se encontrar presos em testes de habilidade e sabedoria.





# AS MISSÕES DE KARU

## A TRILHA DOS JAGUARES

À medida que avançam pela densa floresta, os heróis deparam-se com uma visão ameaçadora: jaguares de grandes dentes bloqueiam o caminho. Para driblar essa ameaça, a coragem e a invisibilidade eram ferramentas necessárias. Todos os seres sabiam que carne de homem os jaguares comiam. A floresta silenciava, enquanto os aventureiros se preparavam para a prova que se desenhava diante deles.

Com destemor e habilidade, o grupo conseguiu passar pelos jaguares, utilizando o amuleto da invisibilidade para se ocultar dos olhares predatórios. Ao alcançar a segurança, uma visão intrigante se revelava: urubus pairavam no céu, testemunhando o sucesso dos guerreiros. A noite caía e todo mundo sabia que a Grande Floresta enganava os homens sem sabedoria. O desafio não terminava sem deixar marcas. A presença sinistra de Anhangá faz-se sentir, e todos temiam suas ações malignas.

## ROUBOU DO FOGO

O grupo avança pelo caminho e avista uma brasa acesa - era o urubu-rei, portador do fogo. Reza a lenda que essa ave voou tão perto do sol que um de seus raios foi parar em seu bico, tornando-os as únicas aves capazes de comer cozidos. Um plano astuto deveria ser traçado para o roubo do fogo ser acertado, exigindo agilidade e sabedoria para uma conquista perfeita. O enigma dos urubus que mantêm a brasa acesa iluminando o caminho da mata é um mistério que o grupo precisava decifrar.

Os guerreiros se reuniram, para criar o plano engenhoso. Agilidade e sabedoria foram fundamentais para superar os obstáculos e alcançar a brasa enganando o Urubu-rei. Executado o plano com maestria a brasa foi retirada, proporcionando alimentação, calor e visão. A floresta testava a habilidade dos guerreiros e Anhangá exibía as consequências aos que não demonstravam firmeza. A jornada continuava, e a floresta revelava mais lições.





# AS MISSÕES DE KARU

## O ACORDO

Após o êxito no roubo do fogo, os guerreiros sabiam que argumentar era preciso. Com sabedoria e comunicação, buscavam um pacto que os levaria à próxima missão. "Todo homem sabia que o urubu a estrada conhecia". Assim, um acordo se desenhava: devolver o fogo e conseguir um guia. Compreendendo a importância de uma negociação habilidosa, se aproximaram dos urubus, propondo devolver o fogo em troca de orientação. Guiados pelos urubus, caminharam e avistaram ao longe uma árvore grandiosa, com escrituras misteriosas.

Ao se aproximarem da árvore, percebem que ela está doente e apodrecida. As escrituras estavam confusas e embaralhadas enquanto seu tronco desmoronava, as palavras ali escritas precisavam ser desvendadas. O urubu-rei revelou que era o fim dos passos de Karu-Sakaibé. A espreita, Anhangá observava cada movimento.

## O RITUAL

Diante da árvore do conhecimento doente, Ipiranga, portadora do amuleto da cura, compreendeu a necessidade de um ritual para restaurar a vitalidade da árvore. Seu dom de cura a guiou na identificação das práticas necessárias para reverter o estado debilitado da árvore lendária. Era preciso harmonia e trabalho em equipe para o ritual sagrado ser efetivado. Ipiranga liderava o grupo na execução do ritual que combinava suas habilidades de cura com a sabedoria ancestral de Xingu.

Com a condução sábia de Ipiranga, o ritual é bem-sucedido. A árvore do conhecimento resplandece com vitalidade renovada, revelando um portal que conduz os jovens guerreiros à próxima etapa da jornada. Nesse novo trecho da floresta, uma estátua majestosa se destacava. Era Curupira, o guardião do poder, o símbolo da harmonia selvagem.





# DESAFIOS CURUPIRA

## ARENA E OS DESAFIOS CURUPIRA

A Arena guardava sua estátua adormecida, mantendo equilíbrio entre a luz e a escuridão. Para liberar a energia do guardião, uma invocação precisava ser realizada. No entanto, todo homem sabia que Curupira, um ser perigoso, enlouquecia aquele que se aproximava medroso. Sabedoria, coragem e comunicação eram essenciais para desvendar os desafios desta missão. Cada guerreiro contribuiu com suas habilidades específicas, e Morumbi, o curioso, destacou-se como líder nesse momento crucial.

Com o ritual sagrado executado, a estátua no centro se ilumina, revelando o guardião Curupira. Conhecendo as habilidades individuais de cada um, propôs desafios específicos para testar suas capacidades mais profundas. Após superarem todos os desafios, os guerreiros descobrem que o tesouro não era material, mas sim a conexão espiritual. Ligados à natureza e à ancestralidade, tornaram-se defensores da mata com lealdade.

## APUCARANA VAI DAR NO QUE FALAR

Os bravos guerreiros se veem envoltos pela exuberante floresta, onde Karú-Sakaibê, o Grande Criador, e seu fiel companheiro Rairu surgem. Rairu, com sua sabedoria animal, indica o local no solo por onde os jovens devem descer. Coragem e sabedoria são requisitadas para cumprir com sucesso o que lhes será confiado. Os guerreiros avançam pelo caminho traçado, guiados por Rairu e inspirados pela presença de Karú-Sakaibê, chegando ao centro da terra.

Um local místico e repleto de segredos ancestrais, avistam um grupo de pessoas distintas, cada uma com suas línguas e costumes únicos. A necessidade de comunicação tornava-se evidente, para unir esses povos e seguir o caminho em paz, cautela e persuasão são fundamentais. O entendimento mútuo é estabelecido, e um acordo comum é alcançado. Essa união traz consigo uma grande missão: povoar a terra e expandir a cosmovisão.





# ACABA AQUI?

## O FIM DE UM COMEÇO

Entre as árvores gigantes, os aprendizes marchavam, sentindo a magia dos espíritos que começavam a despertar. Espíritos surgiram sorridentes, enchendo o ar de encanto e tornando tudo mais envolvente. Com vozes suaves e melódicas, eles falavam com discernimento: é preciso todas as habilidades conquistadas ao longo da jornada para entender que a floresta é um organismo vivo, e cada caminho escolhido desempenha um papel vital na harmonia do ecossistema.

A cosmovisão indígena, a preservação da água, o respeito à fauna, a manutenção dos territórios e a proteção da flora são peças fundamentais na valorização do pluralismo cultural. O sucesso nessa missão não é apenas uma vitória pessoal; é a celebração do compromisso dos guerreiros com a preservação ambiental e o respeito à riqueza cultural da Amazônia. A floresta responde à sua dedicação com um espetáculo de renascimento, onde cada árvore, rio e criatura se torna testemunha do comprometimento dos Guardiões. A conclusão da jornada não marca o fim, mas o início de uma nova fase.

Os jovens aventureiros se tornaram guardiões eternos, responsáveis por transmitir os ensinamentos adquiridos e preservar o equilíbrio delicado entre a humanidade e a natureza.

Ainda não é o fim...





## FICHAS DO MESTRE

- Narram a história das missões e NPCs do jogo. Servem de guia para interpretação do Mestre.
- Determinam a **Potência** de cada Missão.
- Indicam os **amuletos** que devem ser utilizados como **bônus e habilidades**.
- Enquanto estiver no mesmo **turno (missão)**, as magias/habilidades ficam **ativadas**, por isso, o jogador **pode optar por usá-las** (ver regras específicas) mesmo que sua tentativa de rolagem de dados na missão já tenha sido realizada.
- Determinam a **história** se obtiver Sucesso na Missão
- Sinalizam o uso da **CURA, RESSURREIÇÃO e RESGATE**.
- Deverão ser **organizadas e lidas ou interpretadas pelo jogador Mestre**.
- Todas as missões devem ser **lidas ou interpretadas em voz alta** para que todos da mesa consigam compreender a **Potência**, os **dados** que serão utilizados, os **danos** que podem receber em caso de Fracasso, bem como, a quantidade de **tentativas** (iniciativa) e as **habilidades** ativas.
- O **Sucesso** só poderá ser interpretado/lido se todos conseguirem alcançar a Potência da Ficha.
- Sinalizam a quantidade de **tentativas de rolagem de dados** (iniciativa).
- Obedecem à sequência de cenários presente no tabuleiro, podendo ser embaralhadas. Exceto a 10 missão, essa sempre será a última. Não é obrigatório iniciar o jogo pela ordem estabelecida.
- Sinalizam em quais **cenários** os **Indicadores de Personagem** devem ficar durante a missão.
- Durante todas as missões **os jogadores podem pedir por Mutirão** (Ver regras específicas)
- Jogadores que **não conseguem cumprir as missões** são considerados **insanos** (quando fracassam em suas tentativas) ou **plantados** (caso percam todos os seus pontos de vida).



- Somente o portador do amuleto da sabedoria pode **remover a insanidade** de outro jogador.
- Missão 08:** se acaso não houver o portador da Cura para realizar o ritual, o dado D8 deverá ser ignorado. O Mestre poderá adaptar a regra dos dados a serem utilizados pelos jogadores.
- Sinalizam **quantas cartas de Danos** o jogador deve receber do Deck de Anhangá.
- As regras **podem ser adaptadas** pelo Mestre, respeitando o **nivelamento** do jogo.
- O jogador Mestre **deve narrar novamente as Missões** para os jogadores ativos que são **ressuscitados** a partir do ponto de onde o jogador parou.
- As Fichas do Mestre são uma orientação sobre a missão e o NPC, a **interpretação** do mundo, do NPC e mitos fica a critério do Mestre, devendo sempre **obedecer** as regras aqui fixadas.
- Se a Ficha do Mestre apontar **"todas as habilidades"** na missão, jogadores que estiverem **plantados ou insanos** deverão rolar **1D4** para atribuir danos aos jogadores ativos na mesa.
- Se a missão indicar habilidades de **jogadores plantados/insanos**, os jogadores ativos na mesa irão receber danos através da rolagem do **1D4 dos jogadores inativos**.
- Caso haja **mais de um jogador fora da mesa** (insano ou plantado), **todos deverão lançar 1D4 cada e somar** os pontos obtidos no lançamento para serem atribuídos somente aos jogadores ativos na mesa.



# MANUAL DO MESTRE

Todas as missões informam quantos danos o jogador deve puxar do Deck de Cartas de Danos de Anhangá ao FRACASSAR na rolagem de dados

7

O mestre deve se atentar a ordem das missões para orientar corretamente sobre o cenário de localização das peças dos personagens.

5

6 Todas as missões possuem uma POTÊNCIA que deve ser alcançada na rolagem de dados e todos os jogadores devem ter suas chances de conseguir passar. O mestre deve informar quantas vezes cada jogador poderá rolar os dados.



4

Após as tentativas de iniciativa de cada jogador da mesa, o mestre deve orientar quanto ao SUCESSO da missão partindo para o próximo NPC.



Após a orientação, o mestre deve ler sobre a missão que os jogadores irão enfrentar, reforçando sobre os desafios e o NPC que é designado.

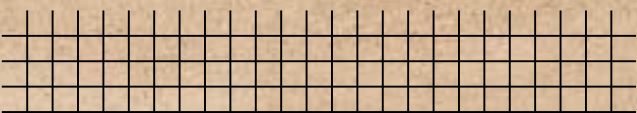
3

Todas as missões definem habilidades e amuletos que podem ser ativados. O mestre deve reforçar essas informações e também aconselhar sobre o uso dos amuletos.

2

O mestre deve orientar onde os personagens devem se posicionar no tabuleiro, portanto, essa é a primeira coisa a se fazer, após a divisão das Fichas de Personagens e organização do tabuleiro e amuletos.

1



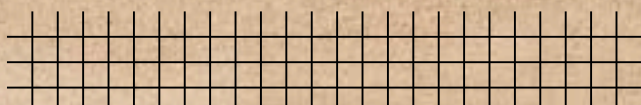
# MISSÕES E NPC'S

- MISSÃO 1: MÃE SERPENTE
- MISSÃO 2: OS JAGUARES
- MISSÃO 3: O ROUBO DO FOGO
- MISSÃO 4: ACORDO COM OS URUBUS
- MISSÃO 5: ÁRVORE DO CONHECIMENTO
- MISSÃO 6: A OFERTA A CURUPIRA
- MISSÃO 7: OS DESAFIOS CURUPIRA
- MISSÃO 8: APUCARANA - CENTRO DA TERRA
- MISSÃO 9: O FALAR DAS LÍNGUAS
- MISSÃO 10: A ESCOLHA DO CAMINHO



## LISTA DE DADOS

- DADO DE 4 LADOS (02 UNIDADES)
- DADO DE 6 LADOS (05 UNIDADES)
- DADO DE 8 LADOS (01 UNIDADE)
- DADO DE 10 LADOS (01 UNIDADES)
- DADO DE 12 LADOS (01 UNIDADE)
- DADO DE 20 LADOS (02 UNIDADES)



# FICHAS DOS PERSONAGENS

- Contém as **informações do personagem** (língua, povo, cosmovisão).
- Contém **12 pontos de vida** (simbolizados pelos potes de porções).
- Indica o amuleto** pertencente ao personagem.
- Cada jogador deverá **escolher ou embaralhar** uma Ficha de Personagem.
- Após a divisão das Fichas, **todos devem ler sobre suas características** em voz alta.
- A impressão das Fichas deve seguir a regra **LARGURA 15cm X ALTURA 12cm**.
- É ideal que a impressão seja em um **papel mais espesso**.

The diagram shows a character card for 'Tietê' with the following fields and annotations:

- NOME DO PERSONAGEM:** Tietê
- DESCRIÇÃO DO PERSONAGEM:**
  - AMULETO: AGILIDADE
  - Tronco: Macro-Jé
  - POVO KARAJÁ
  - Família: Karajá
  - Língua: Karajá
  - População: 2500
- DADO UTILIZADO PELO PERSONAGEM (SE HOUVER):** Represented by a blue die.
- MAPA DA LOCALIZAÇÃO DO POVO NO BRASIL:** A map of Brazil with the state of Mato Grosso do Sul highlighted.
- PERSONAGEM:** An illustration of a man in a blue tunic holding a sword.
- PONTOS DE VIDA:** 12 red potion bottles and 12 brown roots.
- MECÂNICA DE ATIVAÇÃO DA HABILIDADE/MAGIA:**
  - MAGIA:** CAPAZ DE DESVIAR DOS DANOS DE ANHANGÁ (MITIGAR 02 PONTOS DE DANOS)
  - MECÂNICA DE ATIVAÇÃO: 1D6 +- 4
- AMULETO:** A small circular icon representing the Agility amulet.
- DESCRIÇÃO DO EFEITO DA HABILIDADE:** Description of the magic effect.

# INDICADORES DE PERSONAGEM

- Devem ser usados para indicar onde os jogadores estão em cada cenário.
- Devem ser posicionados em cada cenário indicado pelas Fichas do Mestre..
- Podem ser impressos usando frente e verso e base de apoio ou como bottons

**Amapá**, o astuto, recebeu o amuleto da invisibilidade.

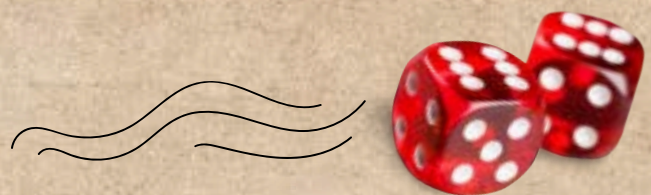
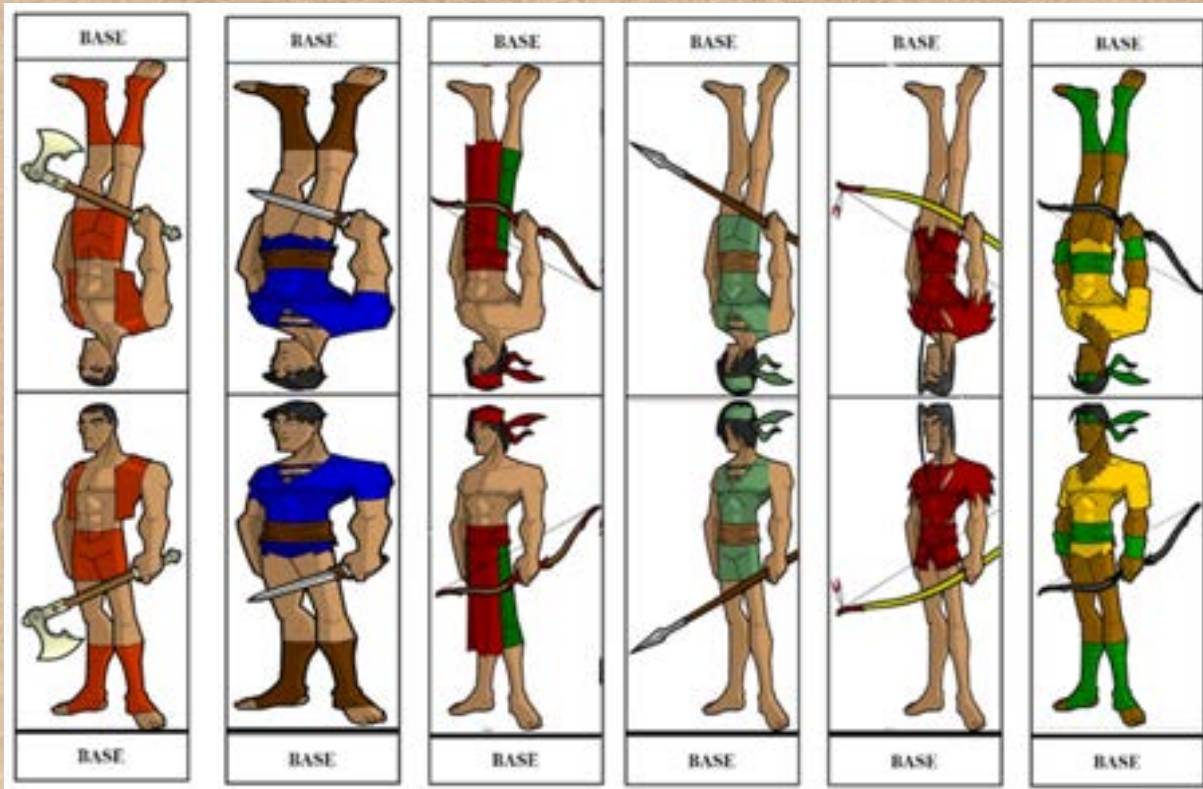
**Ipiranga**, o destemido, recebeu o amuleto da cura.

**Morumbi**, o curioso ganhou o amuleto da comunicação com os animais..

**Tietê**, o corajoso, recebeu o amuleto da agilidade



**Xingu**, o sábio, foi agraciado com o amuleto da sabedoria ancestral.

**Moji**, o determinado, ganhou o amuleto da coragem.



# CARTAS DANOS DE ANHANGÁ



- Cada **tentativa falha** do jogador lhe causa danos.
- Após o lançamento do dado, o jogador **deverá registrar seus danos** em sua Ficha do Personagem **usando os Marcadores de Danos**.
- Os **símbolos**   representam a **quantidade de Cartas de Danos** que o jogador deve sofrer em caso de **Fracasso na missão**.
- Indicam os **dados** que o jogador irá **lançar** para definir a pontuação de dano. A pontuação obtida no dado **é o valor de danos recebidos**.
- Se o jogador **perder todos os pontos de vida** é considerado **plantado** (fora do jogo), podendo ser ressuscitado (ver as regras do Amuleto da Cura).
- No caso de **todas as tentativas gastas sem Sucesso**, o jogador é considerado **insano** e só poderá seguir no jogo se for recuperado (ver as regras do Amuleto da Sabedoria).
- O jogador insano, **após recuperado**, seguirá a **partir da missão** em que o grupo já estiver.
- O jogador Mestre é o **responsável** por narrar as Cartas de Danos e **lançar os dados** para distribuição de danos nos jogadores ativos.

**PRESO EM ARBUSTOS**



Me  
D4



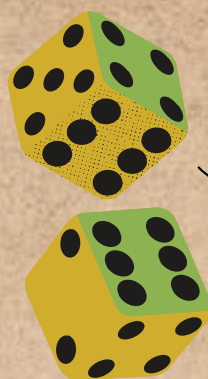
**MORDIDA DE COBRA**



Mecânica: rolar  
D4 para definir  
os danos



MARCADOR  
DE DANO



# DESAFIOS CURUPIRA



- Cada Carta Desafio possui **instruções a serem cumpridas** pelos jogadores.
- As Cartas Desafio devem ser puxadas pelos jogadores **após a interação de SUCESSO** com a Entidade Curupira.
- Cada jogador possui **duas tentativas** de SUCESSO/FRACASSO nos Desafios.
- Em cada tentativa Fracassada, o jogador **deverá puxar Cartas de Danos**.
- A leitura das Cartas Desafio deve ser feita em **voz alta somente na Missão 07**.
- Jogadores que não conseguem vencer seus Desafios **são considerados insanos** e podem ser resgatados.
- Os desafios **não cumpridos** em razão da ausência de um ou mais jogadores plantados ou insanos, **devem ser divididos** entre os demais jogadores **ativos** na Missão.
- **Nenhum Desafio do Curupira deve ser ignorado.**
- Se o jogador **não consegue** realizá-lo, deverá passar para outro jogador ativo, (somente após a rolagem de dados Fracassar), ou seja, **todos os Desafios são obrigatórios**

**ARQUEIRO HÁBIL**



**POTÊNCIA:**  
D20+12



Você foi chamado para provar sua habilidade como arqueiro no **Tiro do Arqueiro Hábil**. Teste sua precisão e destreza. Role o D20 para determinar a precisão de seus tiros em alvos em movimento.

**PROVA DE FORÇA**




**POTÊNCIA:**  
D20+12




Você precisa demonstrar sua resistência e habilidade na **Corrida de toras**, carregando uma tora pesada por uma distância de 12 metros. Role o D20 para determinar sua força.

**PONTE PERIGOSA**



**POTÊNCIA:**  
D20+15




Diante de uma ponte estreita e instável, suspensa sobre um abismo profundo, você terá que atravessá-la com segurança. Role o D20 para manter o equilíbrio diante dos ventos fortes que balançam a ponte.

**RITUAL DO CÂNTICO**


Tuxana, cadê Curupira? Vou chamar Curupira Lá vem Curupira! Tuxana, cadê Curupira?  
Já chegou Curupira! Vamos tomar paiari Curupira.  
Vamos dançar, Curupira!  
Vamos dar voltas, Curupira!  
Vamos embora, Curupira!  
Vamos dar adeus a Curupira!

**POTÊNCIA: AÇÃO OBRIGATORIA, SE NÃO CUMPRIDA, JOGADOR LEVA DANO**




Você foi convocado para enfrentar o Desafio do **RITUAL DO CÂNTICO DOS ESPÍRITOS**, Zana makatipa, Kurupira.

**O DUELO**




**POTÊNCIA:**  
ID20 (CADA JOGADOR)  
Ganha aquele que obtiver mais pontos. Em caso de empate, os jogadores deverão lançar um Id6 acrescentado ao d20 já lançado, assim, somando os pontos para definir o vencedor.




Escolha um jogador aleatório para uma batalha 1x1 (um contra um) para testar suas habilidades, seja sábio, o outro jogador poderá utilizar suas habilidades e bônus do amuleto que recebeu de Karu-Sakaibé.

**O ESCOLHIDO**



**POTÊNCIA: AÇÃO OBRIGATORIA, SE NÃO CUMPRIDA, JOGADOR LEVA DANO**



Você foi escolhido para **DANÇAR o CÂNTICO do CURUPIRA**. Assim que o cântico iniciar, dê seus passos para o desafio superar. Aguarde o outro jogador iniciar o cântico para que o desafio possa ser iniciado e cumprido.



# A CARTA DUELO

- O jogador que puxar a **CARTA DUELO**, deverá convidar **outro jogador da mesa** para duelar um contra o outro (**1x1**).
- Para realizar o combate, ambos os jogadores deverão **lançar o 1D20** cada.
- Antes do lançamento dos dados, o jogador desafiador **deverá informar ao mestre quem será seu desafiado**, assim o mestre irá distribuir os dados conforme a regra.
- Ao soar do Mestre, ambos devem lançar os dados juntos e o Mestre deverá calcular quem tirou a maior pontuação, em caso de empate, os jogadores deverão lançar mais 1D6 para adicionar a pontuação obtida no 1D20, assim o Mestre deverá contabilizar e anunciar o vencedor.
- Se o jogador desafiado **perder no duelo**, **NÃO** perderá seus **pontos de vida**. Também não ganhará ou receberá nada.
- Se o jogador ganhador for o desafiador, **receberá a habilidade do amuleto do jogador derrotado**, podendo assim ficar **até o final do jogo**.
- O jogador derrotado **NÃO** perde sua habilidade e nem seu bônus.
- O jogador vencedor do duelo **NÃO** perderá sua habilidade inicialmente recebida, portanto, ele deterá até o final do jogo do **bônus e habilidade de dois amuletos**, o seu (que previamente havia ganhado de Karu-Sakaibê) e do jogador derrotado.
- O jogador que convocar o duelo **poderá escolher qualquer jogador da mesa** mesmo que ele esteja insano **ou plantado**.
- Nesse momento do jogo, **é importante elaborar uma boa estratégia** para escolher corretamente uma habilidade que poderá auxiliar nos próximos turnos.



# BÔNUS DOS AMULETOS

- Todas as Fichas do Mestre **indicam os amuletos que podem ser invocado.**
- Os jogadores podem usar o bônus de seus Amuletos ou **compartilhar esse bônus** com outros jogadores (porém, se compartilhar, **perderá sua oportunidade de uso próprio**).
- Para utilizar o bônus do amuleto de outro jogador, o participante deverá anunciar **"Preciso de Mutirão"**
- Bônus e Habilidade **são diferentes**. Bônus está relacionado a **pontos extras** descritos na tabela presente no tabuleiro, que auxilia o jogador na testagem de Sucesso ou Fracasso da Missão, enquanto a Habilidade, está **relacionada ao poder** que cada personagem possui.
- O compartilhamento do bônus só poderá ocorrer **uma vez por turno**, independente de quem compartilhou. Ou seja, só é permitido **um MUTIRÃO por turno**.
- O uso do bônus do Amuleto de outro jogador, só poderá ser feito a partir da **segunda tentativa de alcançar a potência da missão** (segundo lançamento de dado).
- Após usar o bônus do amuleto, o jogador **não poderá emprestar** por Mutirão.
- Cada amuleto **possui uma habilidade que é ativada** conforme designado pela Ficha do Mestre.
- As habilidades dos amuletos **não são compartilhadas** entre os jogadores, todas são individuais.
- Caso o jogador **informe ao Mestre** que irá **ativar seu bônus na iniciativa**, o bônus **também será válido no recebimento de danos** de Anhangá.



COMUNICAÇÃO  
COM ANIMAIS



AGILIDADE



CORAGEM



SABEDORIA E  
RESGATE



INVISIBILIDADE



CURA E RESSURREIÇÃO

# CARTA EXTRA DO MESTRE

- A carta **BONIFICAÇÃO** é narrada pelo NPC Curupira.
- A bonificação **acrescenta 1D4** na rolagem de iniciativa do **turno seguinte**.
- O mestre **deverá oferecer aos jogadores o fruto guaraná** para que comam.
- Os jogadores que **optarem por comer** ganharam a bonificação.
- O mestre **NÃO** pode revelar qual a bonificação **antes da escolha** dos jogadores de comerem ou não o fruto guaraná.
- No turno seguinte, **àqueles que possuem a bonificação**, na testagem de dados correspondente a Mecânica da missão, **irão rolar também o 1D4 para acrescentar** mais pontos na iniciativa, ou seja, os jogadores irão rolar o dado indicado pela Ficha de Missão + 1D4 **para ajudar a alcançar a Potência da missão**.

Ex: Mecânica: **1D6 >= 4 (+1D4)**



# ACERTO CRÍTICO

Em caso de acerto crítico no dado (jogador obter o maior número no dado) algumas observações devem ser feitas pelo Mestre:

- No caso de iniciativa para **CURA** (1D8 = 8), o acerto crítico cura **quatro** pontos de vida de somente um jogador ou **dois** pontos de vida de dois jogadores
- No caso de iniciativa para **RESSURREIÇÃO** (1D8 = 8), poderá reviver **dois** jogadores se houver.
- No caso da **AGILIDADE** (1D6 = 6), a habilidade poderá mitigar **quatro** pontos de danos
- No caso da **SABEDORIA** (1D20 = 20), **dois** jogadores insanos poderão ser resgatados ao mesmo tempo.
- Os demais jogadores (**Invisibilidade e Coragem**), não tem alteração mesmo se houver acerto crítico.

# O COCAR



- Quando a Ficha do Mestre indicar o símbolo da Pena, os jogadores terão a bonificação de **CURAR dois pontos de vida**.
- Somente **algumas** Fichas do Mestre mostram o símbolo.
- A pena simboliza o **cocar**, item que representa a conexão espiritual.
- O jogador Mestre deverá atentar-se ao símbolo para sempre **informar aos jogadores ativos** na mesa sobre a **recuperação** dos pontos de vida.
- Jogadores insanos ou plantados **não recuperam** os pontos de vida.
- Caso o jogador portador do Amuleto da Comunicação **não estiver na missão** (por estar insano ou plantado), o Cocá **só irá recuperar um ponto de vida** nos jogadores ativos.





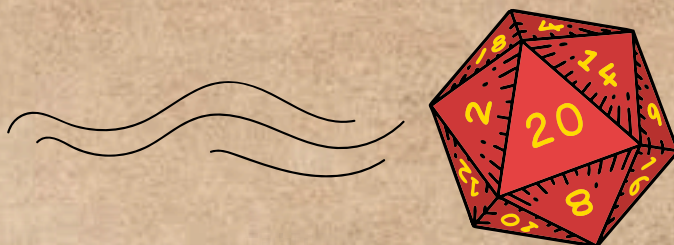
# AMULETO DA CURA

- RESSURREIÇÃO:** o portador do amuleto poderá ressuscitar um jogador que perdeu todos os pontos de vida, porém somente se alcançar **Potência maior ou igual a 5 no lançamento do DS.**
  - O portador do amuleto da Cura **não pode se auto ressuscitar.**
  - As tentativas de Ressurreição são orientadas pelas Fichas do Mestre.
  - Ao Ressuscitar o jogador **retorna com metade da vida.**
  - Caso a Ressurreição **não** seja efetivada, o jogador é ainda considerado **plantado**, portanto, **não segue no jogo, outras tentativas podem ser realizadas** em outras Missões, conforme as Fichas do Mestre indicarem.
  - Jogador ressuscitado, **retorna ao jogo na missão em que foi plantado.** O grupo deverá **aguardar as novas tentativas** e caso o jogador não consiga passar novamente, volta a ser plantado ou insano. Na missão seguinte, **poderá novamente ser ressuscitado** se houver indicação nas Fichas do Mestre.
  - A ressurreição **pode ocorrer independente do cenário** em que o jogador portador do amuleto da Cura estiver, sendo assim, o jogador ressuscitado poderá lançar **1D20 maior ou igual a 12** para tentar localizar o grupo e seguir para missão em que o grupo se encontrar.
  - Caso a iniciativa de encontrar o grupo seja falha, o jogador sofrerá 1 ponto de dano em sua Ficha de Personagem e fica insano. Após a tentativa falha, somente o portador do amuleto da sabedoria poderá resgata-lo (ver regras do amuleto da Sabedoria).
  - A tentativa de encontrar o grupo só poderá ser realizada **uma única vez por ressurreição.**
- 
- CURA:** para ser efetivada o jogador deverá **lançar o DS e obter Potência maior ou igual a 4.**
  - Só é possível curar **dois pontos de vida** por jogada.
  - O amuleto da Cura **não resgata jogadores insanos.**
  - O portador do amuleto pode curar de acordo com as **indicações** de tentativas nas Fichas do Mestre.
  - Só pode ser efetivada em jogadores na mesma missão.**



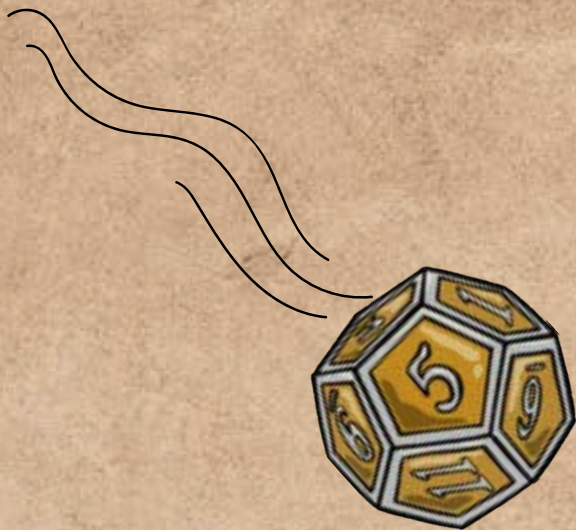
# AMULETO DA SABEDORIA

- O portador do amuleto da Sabedoria **pode resgatar** jogadores que ficaram insanos, a **qualquer momento** durante o turno/missão.
- Jogadores ficam insanos quando suas **tentativas de passar na missão são todas fracassadas**.
- Não é válido** para o jogador que perdeu todos os seus pontos de vida (foi plantado).
- A quantidade de uso do resgate **é determinada na Ficha do Mestre**.
- Se o portador do amuleto da Sabedoria ficar insano (perder suas tentativas de sucesso na missão), poderá rolar o **D20 uma única vez para recuperar sua mente**, alcançando a **Potência maior ou igual a 12**.
- Para recuperar um jogador insano, o portador do amuleto da Sabedoria deverá lançar o **D20 obtendo Potência maior ou igual a 12**. Obedecendo a **quantidade de tentativas** presente na Ficha do Mestre.
- Se o portador do amuleto ficar insano, **ele só poderá tentar recuperar outro jogador, se, primeiro, conseguir se recuperar**.
- O jogador insano, **quando recuperado**, retorna ao jogo com a **mesma quantidade de danos** que já possuía (se possuía).
- O jogador insano, **quando recuperado**, retorna ao jogo **na missão em que o grupo já estiver**.
- Não é necessário tentar iniciativa (rolagem de dados) na missão que fracassou.
- Na **Missão 07**, o jogador resgatado **não precisa rolar iniciativa** para receber o Desafio Curupira, mas deve tentar o Desafio até alcançar Sucesso de acordo com a quantidade de tentativas designadas nas cartas.



# AMULETO DA INVISIBILIDADE

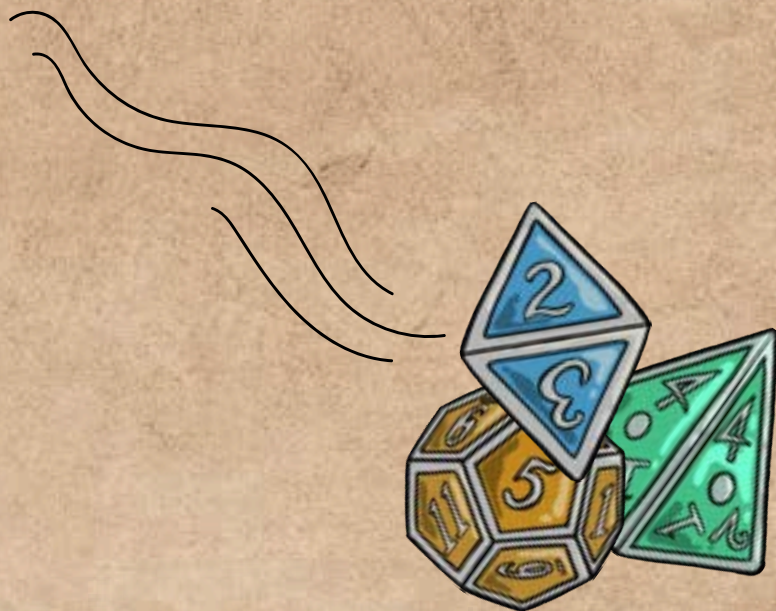
- O portador do amuleto da invisibilidade poderá ativar sua habilidade **somente** quando a Missão indicar.
- Bônus e Habilidade são diferentes.
- Habilidade **individual**, ou seja, o jogador não pode dividir com outro jogador ou emprestar a outro jogador.
- O amuleto possui habilidade de **não receber danos de Ahangá**.
- Para **ativar** essa habilidade o portador deverá **lançar 1D12 com potência maior ou igual a 6, uma única vez por turno** se a Missão indicar.
- A ativação do amuleto pode ser realizada **a qualquer momento** durante o turno/missão antes ou depois da iniciativa.





# AMULETO DA COMUNICAÇÃO

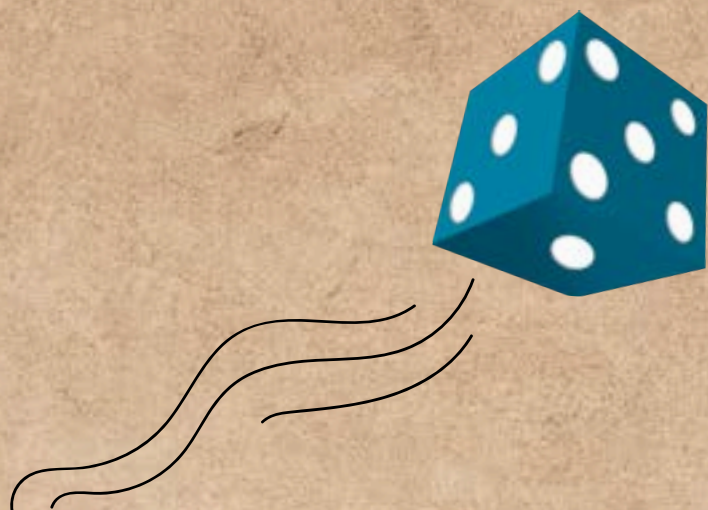
- O portador do amuleto da Comunicação poderá ativar sua habilidade somente quando a Missão indicar.
- Habilidade **individual**, ou seja, o jogador não pode dividir com outro jogador ou emprestar a outro jogador.
- Bônus e Habilidade são diferentes.
- O amuleto possui habilidade de **escolher o dado para lançar** ou para **outro jogador lançar** para alcançar a **Potência da Missão** ou alterar os dados dos **Danos de Anhangá**.
- Essa habilidade NÃO pode ser usada** para trocar os dados da CURA, RESSURREIÇÃO ou SABEDORIA.
- A ativação do amuleto deve ser feita **antes da rolagem da iniciativa** somente **UMA ÚNICA VEZ** por turno.





# AMULETO DA AGILIDADE

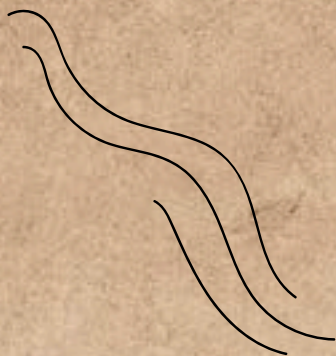
- O portador do amuleto da Agilidade **podará ativar** sua habilidade somente **quando a Missão indicar**.
- Bônus e Habilidades são diferentes.
- Habilidade **individual**, ou seja, o jogador **não pode dividir com outro jogador ou emprestar** a outro jogador.
- O amuleto possui habilidade de **mitigar o dano recebido**, ou seja, ao ativar sua habilidade, o jogador **não receberá dois dos pontos de danos que levou ao Fracassar** na missão após puxar a Carta de Dano.
- Para testagem da habilidade deve rolar o **1D6 maior ou igual a 4**.
- Observação: o jogador não pode remover danos que já sofreu, somente os novos danos recebidos.





# AMULETO DA CORAGEM

- O portador do amuleto da Coragem poderá ativar sua habilidade **somente quando a Missão indicar**.
- Bônus e Habilidade são diferentes.
- Habilidade **individual**, ou seja, o jogador não pode repassar a outro jogador ou emprestar.
- O amuleto possui habilidade de **dividir os danos com o jogador que desejar**.
- Essa divisão só **podará ser realizada uma única vez por turno se a Missão indicar**.
- O(s) jogador(es) escolhido(s) para repartir os danos **não tem opção de escolha ou aceitação**, sendo **obrigado(s)** a receber(em) os danos partilhados.
- Para a ativação do amuleto deve rolar **2D6 obtendo valor maior ou igual a 8**. Em caso de sucesso, o jogador poderá **repartir** seus danos com qualquer outro jogador ou **tomar para si** os danos de outro jogador à sua escolha.



# MISSÕES OU DESAFIOS EXTRAS

- O jogador Mestre **pode adaptar** as narrativas.
- Algumas missões **podem ter casos atípicos**, por exemplo, situações em que o jogador cuja habilidade é necessária para realizar a missão não estará disponível e somente algum outro está ativo na mesa, **o mestre poderá adaptar cenários**.
- Cenários que podem ser usados como desafios extras, testagem extras, iniciativas extras, são os **Pantanos**.
- O jogador Mestre poderá **enviar o jogador/os jogadores para os Pantanos** para vivenciar **situações extras a campanha** (história) original do jogo.
- Nessas situações, o jogador Mestre **poderá criar suas próprias regras**, escolhendo os dados a serem lançados e as Potências de cada desafio/missão.


MÃE SERPENTE É UMA FIGURA TRAIÇOEIRA E SÁBIA, CONHECIDA POR SUA LIGAÇÃO COM A NATUREZA E SUA CAPACIDADE DE MUDAR DE PELE. ELA É VISTA COMO UMA GUARDIÃ DOS SEGREDOS ANTIGOS DA FLORESTA E UMA PROTETORA DOS QUE BUSCAM **SABEDORIA** NAS TRILHAS PARA O CAMINHO REVELAR. OS TUCANOS DEVEM ENCONTRAR. REZA A LENDA QUE PARA VOLTAR A SER LINDA, A MÃE SERPENTE PRECISA DE UM COCAR.

<b>CHURAR:</b> 01 TENTATIVAS	<b>RESSUCITAR:</b> -	<b>RESGATAR:</b> 01 TENTATIVA	<b>HABILIDADES:</b> TODAS
------------------------------	----------------------	-------------------------------	---------------------------

**SUCESSO:** APÓS DESVENDAREM O ENIGMA, OS AVENTUREIROS RECEBEM A BENÇÃO DA MÃE SERPENTE E A TRILHA SE REVELA O CAMINHO DO

**1. MÃE SERPENTE**

**Mecânica:** rolar D6 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (2x)

**Potência:** D6  $\pm$  3  +1

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário do Rio.

GUARDIÃO SURTE NA IMENSIDÃO


O GRIPO VÊ LOGO À FRENTE JAGHARES DE GRANDES DENTES. PARA CONSEGUIR DRIBLAR, **CORAGEM** E **INVISIBILIDADE** DEVEM USAR. "TODOS OS SERES SABIAM QUE CARNE DE HOMEM OS JAGHARES COMIAM".

<b>CHURAR:</b> 02 TENTATIVAS	<b>RESSUCITAR:</b> 01 TENTATIVA	<b>RESGATAR:</b> 01 TENTATIVA	<b>HABILIDADES:</b> COR. INV.
------------------------------	---------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

**SUCESSO:** O GRIPO PASSA PELOS JAGHARES USANDO O AMULETO DA INVISIBILIDADE. AO LONGE, NO CÉU, OS URBIBUS FAIRAVAM COM TRANQUILIDADE. LOGO A NOITE CAÍ E TODO MIUNDO SABIA QUE A GRANDE FLORESTA ENGANAVA OS HOMENS SEM SABEDORIA.

**2. OS JAGHARES**

**Mecânica:** rolar D4 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (2x)

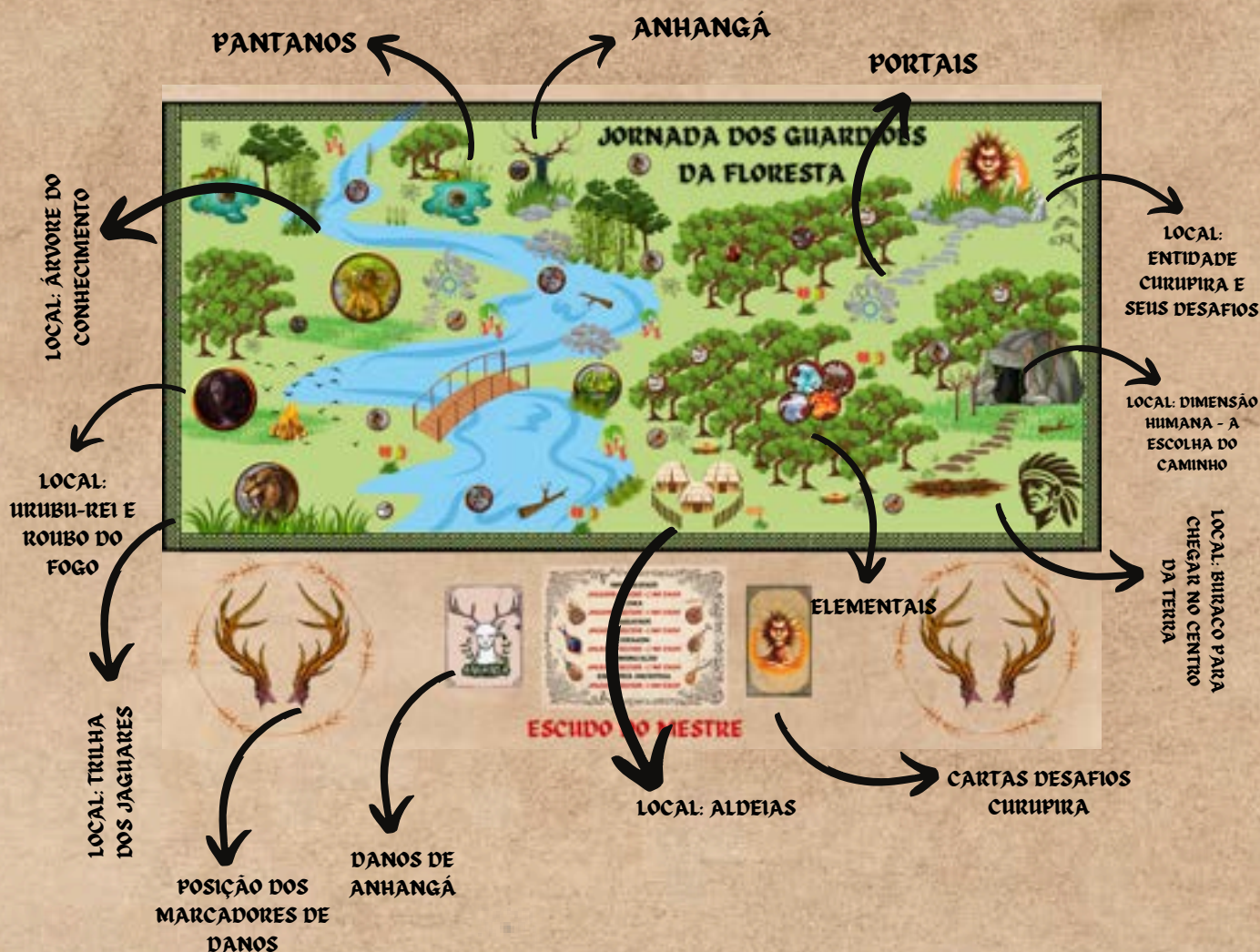
**Potência:** D4  $\pm$  2  +1

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário TRILHA DOS JAGHARES



# TABULEIRO

- Indica o **Cenário** das missões.
- Indica onde estão os **NPC's**.
- O percurso do jogo **não segue a mecânica de "avançar casas"**  
Os jogadores devem posicionar suas peças de indicação nos **ambientes sinalizados** pelas Fichas do Mestre.
- O tabuleiro é a representação do mapa da **Floresta Amazônica**.
- Contém o **Escudo do Mestre**, região do tabuleiro em que o Jogador Mestre se posiciona, para que **consiga controlar os elementos do jogo**.
- A **impressão** do Tabuleiro deve ser no tamanho 60 cm x 42 cm em folha Vinil Adesiva ou em 2 folhas A3 metade/metade. Também é possível imprimir repartido em 4 folhas A4, fica a critério do professor.



# TABELA 1

- Indica a **bonificação** dos Amuletos.
- O jogador deve **verificar** nas Fichas do Mestre **qual amuleto poderá usar em cada missão**.
- A **indicação dos amuletos permitidos** consta em todas as Fichas do Mestre.
- Ao usar o Amuleto, o jogador **atribui sua pontuação à que foi obtida no lançamento do dado**, seja para tentativa de Sucesso ou Fracasso, seja no recebimento dos danos de Anhangã.
- O amuleto é um buff** (bônus de iniciativa para o jogador).
- Jogadores podem **doar seus bônus uns aos outros**, mas **perdem o uso em seu turno**.
- Compartilhar** o bônus do amuleto por **mutirão** com outro jogador, **NÃO compartilha a magia/habilidade** do amuleto com o mesmo.
- Para solicitar o Bônus de outro jogador, os jogadores ativos devem anunciar **"Preciso de Mutirão"**.
- Só é possível utilizar o bônus do amuleto **uma única vez por turno**.
- Cada amuleto possui um bônus descrito na tabela e uma magia/habilidade.

	<b>INVISIBILIDADE</b> JOGADOR RECEBE +2 NO DADO	
	<b>CURA</b> JOGADOR RECEBE +1 NO DADO	
	<b>AGILIDADE</b> JOGADOR RECEBE +1 NO DADO	
	<b>CORAGEM</b> JOGADOR RECEBE +3 NO DADO	
	<b>COMUNICAÇÃO</b> JOGADOR RECEBE +2 NO DADO	
	<b>SABEDORIA ANCESTRAL</b> JOGADOR RECEBE +1 NO DADO	

**Ex.: Invisibilidade acrescenta +2 no lançamento dos dados, ou seja, se o jogador obtiver 3 no dado, ele terá 5 na soma do bônus. No entanto, também acrescenta no recebimento de danos, pois se ao Fracassar, o jogador puxar uma carta de dano e obtiver no dado pontuação 3, com +2 do amuleto, receberá 5 pontos de danos.**

# TABELA 2

- Tabela designada à **escolha do caminho** que cada jogador tomará como Guardião.
- Após a rolagem do D6, o Mestre deve informar para cada jogador, de acordo com os números obtidos, **qual a missão de cada Guardião**.
- Jogadores que se **tornam Guardiões** podem **Ressuscitar** outros jogadores que tenham ficado **plantados** no jogo, para serem Guardiões iguais.
- A missão, para cada jogador-estudante, é de elaborar um **seminário** como Síntese Mental da aplicação do Jogo.
- Se houver jogadores cujo os **números sejam os mesmos**, em diferentes mesas, o professor-aplicador, poderá organizar as duplas ou grupos conforme os guardiões decididos no dado.

- **GUARDIÃO DA FLORA:** Seu papel é essencial para garantir a saúde e a sustentabilidade da Floresta Amazônica. Ao preservar a diversidade vegetal, restaurar ecossistemas e educar a comunidade, esses guardiões desempenham um papel crucial na conservação do pulmão verde do planeta, promovendo um ambiente equilibrado para as gerações futuras.
- **GUARDIÃO FAUNA:** Ao proteger as espécies e educar as comunidades, contribui para a preservação a longo prazo da rica biodiversidade da Floresta Amazônica, assegurando um ambiente saudável para as gerações futuras.
- **GUARDIÃO DA PLURALIDADE:** Desempenha um papel crucial na promoção da coexistência harmoniosa entre diferentes comunidades. Ao proteger e celebrar a diversidade cultural, contribui para a construção de uma sociedade mais inclusiva e resiliente, onde as tradições e identidades culturais são preservadas para as gerações futuras.
- **GUARDIÃO DA COSMOVISÃO:** Ao respeitar e proteger as diferentes visões de mundo, contribui para uma abordagem holística da conservação, promovendo a harmonia entre as dimensões espirituais, culturais e ambientais da região.
- **GUARDIÃO DO TERRITÓRIO:** Desempenha um papel vital na luta pela justiça territorial e pelo reconhecimento pleno dos povos na Amazônia. Ao liderar esforços para garantir a integridade das terras e a preservação das culturas locais, contribui para a construção de sociedades mais justas.
- **GUARDIÃO DAS ÁGUAS:** Ao proteger os recursos hídricos, promover a sustentabilidade, contribui para a conservação a longo prazo desses preciosos ecossistemas aquáticos.



# GLOSSÁRIO

**ANHANGÁ** - Espírito do mal e da maldade.

**APUCARANA** - buraco no solo

**GUARANI** - O grande povo Guarani, localizado em oito estados brasileiros. Sua língua, subdividida em Nhandeva, M'Bia e Kaiowá, pertence ao tronco linguístico Tupi. Sua população é a segunda maior do Brasil. Segundo dados oficiais, chega a 35 mil pessoas. Os Guarani estão presentes ainda em diversos países que fazem fronteira com o Brasil.

**CURUPIRA** - É o gênio tutelar da floresta que castiga os que a destroem e premia os que a protegem e a respeitam. Pode ser encontrado no Brasil sob outras denominações: caapora, caiçara, entre outros.

**KARAJÁ** - Povo que habita o estado do Tocantins. Sua família linguística pertence ao grande tronco Macro-Jê e incorpora outros grupos indígenas como os Javaé e Xambioá. Sua população atual é de aproximadamente 2.500 pessoas.

**KARÚ-SAKAIBÊ** - É dessa forma que o povo Munduruku denomina seu herói criador e civilizador.

**KAINGANG** - Povo originário do sul do Brasil. É do tronco linguístico Macro-Jê e da família linguística Jê. Está hoje presente nos estados de São Paulo, Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Sua população foi estimada em 20 mil pessoas (dados de 1994).

**MUTIRÃO** - Pedido de ajuda, socorro





# GLOSSÁRIO

**MUNDURUKU** - Significa Formigas Gigantes ou Compridas por ser conhecido como um povo guerreiro e poderoso. Está presente nos estados do Pará, Amazonas e Mato Grosso, totalizando aproximadamente 12 mil pessoas. Seu contato com a cidade já é de 250 anos e, apesar deste contato antigo, mantém sua cultura e tradição através de rituais e de sua língua.

**PLANTADO** - Enterrado após o falecimento.

**RAIRU** - Era o fiel companheiro de Karú -Sakaibê, uma espécie de assistente na obra da criação.

**TERENA** - Povo cuja língua pertence ao tronco Aruak. O grosso de sua população está localizada no Mato Grosso do Sul, mas está presente também nos estados de São Paulo e Paraná. Forma, com os Guaraní e os Ticuna, a população indígena mais numerosa do Brasil.

**TUKANO** - Povo indígena que habita o estado do Amazonas quase na fronteira com a Bolívia. É historicamente identificado como povo das montanhas, tendo imigrado para terras brasileiras posteriormente. Sua filiação linguística é da família Tukano que compreende, além da própria língua Tukano, outras dez línguas faladas na mesma região. Foram grandes divulgadores do Nheengatú, conhecida como língua geral.





  
**ESCRITURA CC  
BY-NC-ND 4.0**  
Atribuição-  
NãoComercial-SemDerivs  
4.0 Internacional

**100-110**  
RECOMENDADO MINUTOS



**3 - 7**  
JOGADORES



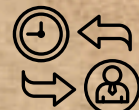
**JOGO**  
COOPERATIVO



**ACOMPANHA**  
MANUAL



**TURNOS**  
DEMOSTRADOS



[HTTPS://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-NC-ND/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



# RECORTE E JOGUE





# RECORTE E JOGUE

## INSTRUÇÕES

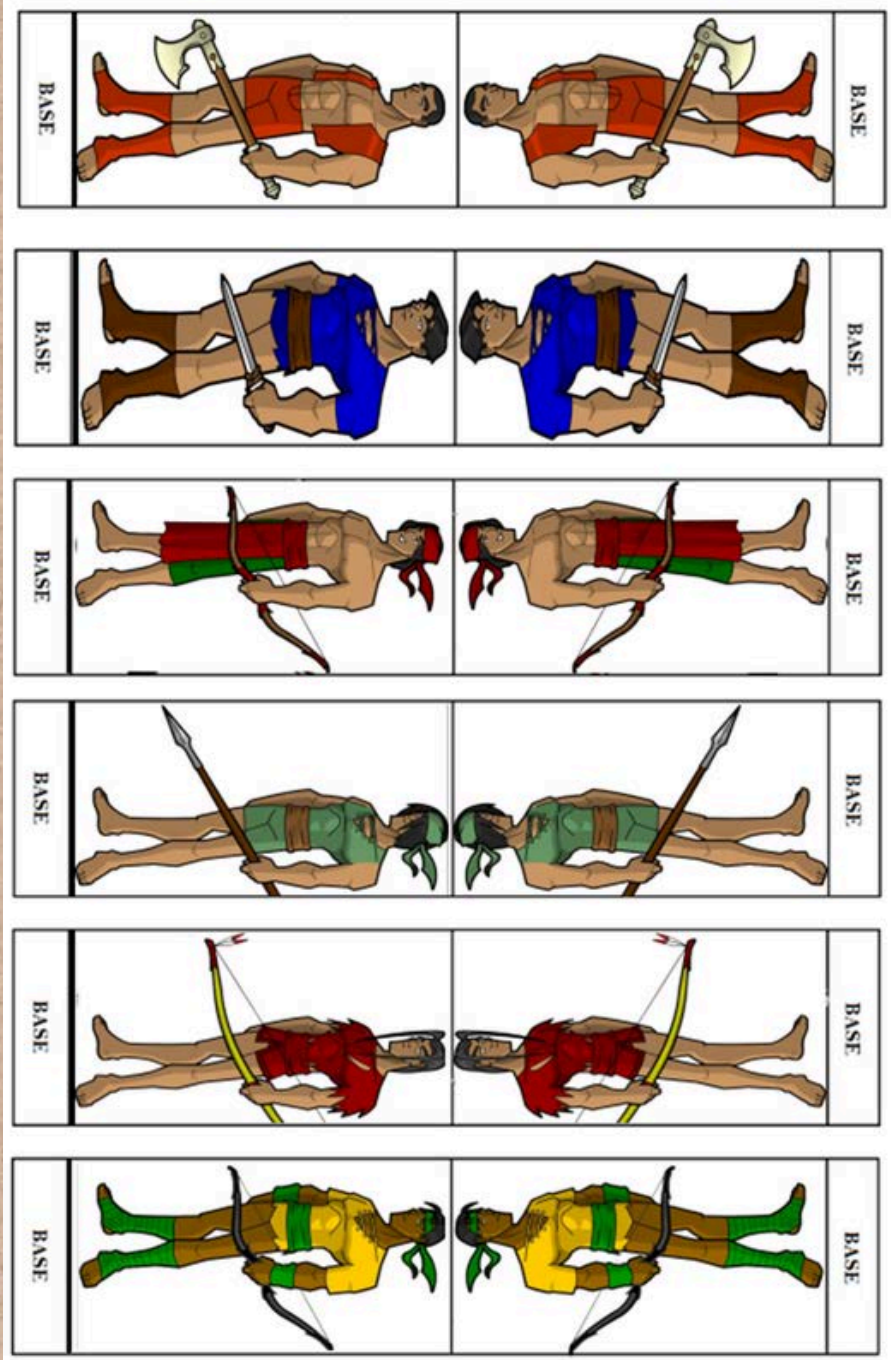
### JORNADA DOS GUARDIÕES DA FLORESTA

- Esta seção é destinada à impressão e ao recorte.
- Siga as orientações descritas em cada uma das páginas.
- O tamanho das imagens deve ser conforme as orientações ou, se preferir, adapte à sua maneira.
- A folha utilizada pode ser de ofício A4 comum ou ofício A4 couchê com ou sem brilho.
- O tabuleiro deve ser impresso em folha ofício A3, sendo dividido em duas partes, ou em folha A4 em quatro partes. Pode ser impresso em papel vinil para colagem em papel Paraná ou até mesmo em tecido no tamanho 70cm x 70cm.
- Atente-se para as instruções que especificam as impressões de apenas um lado e frente-verso.
- Imprima o Manual do Mestre e do Personagem somente Frente em folha couchê ou folha comum, mas plastifique.

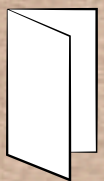
Vannka Moreira



INDICADORES PARA RECORTE



Recorte as peças e dobre seguindo a instrução.



Tamanhos: 8 cm x 3 cm (Cada)  
Impressão em papel ofício A4





**BOTTOMS PARA IMPRESSÃO**



**VOCÊ PODE OPTAR POR  
IMPRIMIR COMO BOTTON**





BOTTONS PARA IMPRESSÃO



VOCÊ PODE OPTAR POR  
IMPRIMIR COMO BOTTON



Todas as missões informam quantos danos o jogador deve puxar do Deck de Cartas de Danos de Anhangá ao FRACASSAR na rolagem de dados

7

O mestre deve se atentar a ordem das missões para orientar corretamente sobre o cenário de localização das peças dos personagens.

5

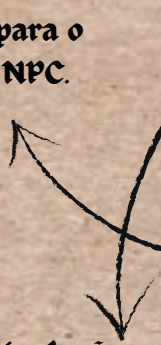


6

Todas as missões possuem uma POTÊNCIA que deve ser alcançada na rolagem de dados e todos os jogadores devem ter suas chances de conseguir passar. O mestre deve informar quantas vezes cada jogador poderá rolar os dados.

4

Após as tentativas de iniciativa de cada jogador da mesa, o mestre deve orientar quanto ao SUCESSO da missão partindo para o próximo NPC.



Após a orientação, o mestre deve ler sobre a missão que os jogadores irão enfrentar, reforçando sobre os desafios e o NPC que é designado.

3

Todas as missões definem habilidades e amuletos que podem ser ativados. O mestre deve reforçar essas informações e também aconselhar sobre o uso dos amuletos.

2

O mestre deve orientar onde os personagens devem se posicionar no tabuleiro, portanto, essa é a primeira coisa a se fazer, após a divisão das Fichas de Personagens e organização do tabuleiro e amuletos.

1

MÃE SERPENTE É UMA FIGURA TRAIÇOEIRA E SÁBIA, CONHECIDA POR SUA LIGAÇÃO COM A NATUREZA E SUA CAPACIDADE DE MUDAR DE PELE. ELA É VISTA COMO UMA GUARDIÃ DOS SEGREDOS ANTIGOS DA FLORESTA E UMA PROTETORA DOS QUE BUSCAM **SABEDORIA** NAS TRILHAS. PARA O CAMINHO REVELAR, OS TUCANOS DEVEM ENCONTRAR. REZA A LENDA QUE PARA VOLTAR A SER LINDA, A MÃE SERPENTE PRECISA DE UM COCAR.

**CURAR:** 01  
TENTATIVAS

**RESGATAR:** 01  
TENTATIVA

**RESSUCITAR:** -

**HABILIDADES:**  
TODAS

**SUCESSO:** APÓS DESVENDAREM O ENIGMA, OS AVENTUREIROS RECEBEM A BENÇÃO DA MÃE SERPENTE E A TRILHA SE REVELA. O CAMINHO DO GUARDIÃO SURGE NA IMENSIDÃO.

## 1. MÃE SERPENTE

**Mecânica:** rolar D6 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (2x)

**Potência:**  +1  
D6 += 3

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário do Rio.

O GRUPO VÊ LOGO À FRENTE JAGUARES DE GRANDES DENTES, PARA CONSEGUIR DRIBLAR, **CORAGEM** E **INVISIBILIDADE** DEVEM USAR. "TODOS OS SERES SABIAM QUE CARNE DE HOMEM OS JAGUARES COMIAM".

**CURAR:** 02  
TENTATIVAS

**RESGATAR:** 01  
TENTATIVA

**RESSUCITAR:** 01  
TENTATIVA

**HABILIDADES:**  
COR. INV.

**SUCESSO:** O GRUPO PASSA PELOS JAGUARES USANDO O AMULETO DA INVISIBILIDADE. AO LONGE, NO CÉU, OS URUBUS PAIRAVAM COM TRANQUILIDADE. LOGO A NOITE CAÍA E TODO MUNDO SABIA QUE A GRANDE FLORESTA ENGANAVA OS HOMENS SEM SABEDORIA.

## 2. OS JAGUARES

**Mecânica:** rolar D4 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (2x)

**Potência:**  +1  
D4 += 2

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário **TRILHA DOS JAGUARES**

# FICHAS DO MESTRE

Essas Fichas devem ser impressas somente de um lado da folha

VENCENDO COM FURTIVIDADE A PRESENÇA DOS JAGUARES, O GRUPO PASSOU PELO CAMINHO E AVISTOU UMA BRASA ACESA, ERAM OS URUBUS, PORTADORES DO FOGO. REZA A LENDA QUE ELES VOARAM TÃO PERTO DO SOL QUE UM DE SEUS RAIOS FOI PARAR NO BICO DO URIBU-REI E POR ISSO, SÃO AS ÚNICAS AVES QUE COMEM COZIDOS. UM PLANO DEVERIA SER FEITO, PARA O ROUBO DO FOGO SER MAIS QUE PERFEITO. **AGILIDADE E SABEDORIA** PARA CONQUISTAR COM MAESTRIA.

**CURAR:** 01  
TENTATIVAS

**RESGATAR:** 01  
TENTATIVA

**RESSUCITAR:** 01  
TENTATIVA

**HABILIDADES:**  
AGI. SAB.

**SUCESSO:** O GRUPO ROUBA O FOGO DOS URUBUS, SOBREVIVE À NOITE NA FLORESTA E COMEM UM DELICIOSO COZIDO DE LEGUMES. TODOS REGENERAM SEUS PONTOS DE VIDA.

### 3. O ROUBO DO FOGO

**Mecânica:** rolar D6 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (2x)

**Potência:**  +1  
D6 += 4

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário **URUBUS NO CÉU**

APÓS O FOGO ROUBAR, ERA PRECISO, PORTANTO, ARGUMENTAR COM **SABEDORIA E COMUNICAÇÃO**, UM FACTO LEVARIA À PRÓXIMA MISSÃO. "TODO HOMEM SABIA QUE O URIBU A ESTRADA CONHECIA". PARA ISSO, ENTÃO, UM ACORDO SEGUIA, DEVOLVER O FOGO E CONSEGUIR UM GUIA.

**CURAR:** 02  
TENTATIVAS

**RESGATAR:** 01  
TENTATIVA

**RESSUCITAR:** -

**HABILIDADES:**  
SAB. COM.

**SUCESSO:** GUIADOS PELOS URUBUS, À FRENTE ENTÃO, UMA TRISTE VISÃO: UMA ÁRVORE GRANDIOSA, COM ESCRITURAS NO TRONCO, MISTERIOSAS. DOENTE E APODRECIDA, CONFUSA E EMBARALHADA, AS PALAVRAS ALI ESCRITAS, NÃO PODIAM SER DECIFRADAS.

### 4. ACORDO COM OS URUBUS

**Mecânica:** rolar D4 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (2x)

**Potência:**  +1  
D4 += 3

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário **ESTRADA PARA ÁRVORE DO CONHECIMENTO**

A **CURA**, ENTÃO, SE FEZ NECESSÁRIA, PARA REVITALIZAR A ÁRVORE LENDÁRIA. ASSIM, EXALTAR A SUA EXUBERÂNCIA EM UM RITUAL DE EXTREMA IMPORTÂNCIA..

**CURAR:** 01  
TENTATIVA

**RESGATAR:** -

**RESSUCITAR:** 01  
TENTATIVA

**HABILIDADES:**  
CURA

[D8 Para o portador do Amuleto da Cura]  
[D6 Para os demais jogadores]


Se o ritual fracassar **TODOS** puxam Danos

**SUCESSO:** RESTAURADA COM SABEDORIA, REVELA O PORTAL DA TRAVESSIA QUE LEVA OS JOVENS GUERREIROS PARA ARENA DOS DESAFIOS. COM FORÇA IMPONENTE, NA FLORESTA A SE ESCONDER, É CURUPIRA, GUARDIÃ DO PODER.

## 5. ÁRVORE DO CONHECIMENTO

**Mecânica:** rolar D8 e D6 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (3x)

**Potência:**

Soma += 12  +1

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário **ÁRVORE DO CONHECIMENTO**

OS JOVENS ADENTRAM NA ARENA SEM MEDO, APÓS O PORTAL, SEGUINDO O ENREDO. CURUPIRA OBSERVA COM ATENÇÃO, A OFERTA DOS BOMBONS PREPARADOS EM MÃOS. SE A OFERENDA ACEITAR, OS DESAFIOS REVELARÁ, CADA GUERREIRO, SUA BRAVURA MOSTRARÁ, CUMPRINDO A MISSÃO PARA A VITÓRIA ALCANÇAR.

**CURAR:** 02  
TENTATIVAS

**RESGATAR:** 02  
TENTATIVAS

**RESSUCITAR:** 01  
TENTATIVA

**HABILIDADES:**  
TODAS

**SUCESSO:** COM O RITUAL SAGRADO A ESTÁTUA SE ILUMINA, REVELANDO O GUARDIÃO QUE IMPONENTE DESTINA. CURUPIRA, PROTETOR DA FLORESTA, DESEJA SORTE NOS DESAFIOS QUE A NATUREZA REVELA.

## 6. OFERTA NA ARENA

**Mecânica:** rolar D10 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (2x)

**Potência:**

D10 += 4  +2

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário **ARENA CURUPIRA**

**CADA JOGADOR DEVE PUXAR UMA CARTA DESAFIO DO DECK E LER EM VOZ ALTA. TODOS DEVEM ROLAR INICIATIVA E ALCANÇAR SUCESSO PARA SEGUIR PARA PRÓXIMA MISSÃO.**

COM SEUS DESAFIOS APOSTOS, OS GUERREIROS DEVEM CUMPRIR BEM DISPOSTOS. COM SEUS AMULETOS PARA AJUDAR, OS DESAFIOS DEVEM REVELAR.

**CURAR:** 01  
TENTATIVA

**RESGATAR:** 01  
TENTATIVA

**RESSUCITAR:** 01  
TENTATIVA

**HABILIDADES:**  
TODAS

**SUCESSO:** APÓS SUPERAREM TODOS OS DESAFIOS, OS GUERREIROS DESCOBREM QUE O TESOURO NÃO ERA MATERIAL, MAS SIM A CONEXÃO ESPIRITUAL. AGORA LIGADOS À NATUREZA E À ANCESTRALIDADE, TORNARAM-SE DEFENSORES COM LEALDADE.

## 7. CUMPRINDO OS DESAFIOS

**Mecânica:** CUMPRIR OS DESAFIOS (2x)

**Potência**



Indicadas nas Cartas  
Desafios

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário ARENA CURUPIRA

OS JOVENS SE ENCONTRAM EM MEIO A EXUBERANTE FLORESTA, ONDE KARIÛ-SAKAIBÊ, O GRANDE CRIADOR, E SEU FIEL COMPANHEIRO RAIRU APARECEM. RAIRU INDICA O LOCAL NO SOLO POR ONDE OS GUERREIROS DEVEM DESCER. **CORAGEM E SABEDORIA** PARA CUMPRIR COM SUCESSO O QUE LHESSERÁ CONFIADO. AVANÇAM OS GUERREIROS NO CAMINHO TRAÇADO, COM **AGILIDADE**, LEALDADE E NUNCA DESANIMADOS.

**CURAR:** -

**RESGATAR:** 02  
TENTATIVA

**RESSUCITAR:** -

**HABILIDADES:**  
AGI. COR. SAB.

**SUCESSO:** OS JOGADORES CHEGAM AO CENTRO DA TERRA.

## 8. APICARANA

**Mecânica:** rolar D6 para definir SUCESSO ou FRACASSO (2x)

**Potência:**

D6 += 4



+1

**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário APICARANA



NO CENTRO DA TERRA FOI AVISTADO, UM GRUPO DE PESSOAS DISTINTAS, LADO A LADO. COM LÍNGUAS E COSTUMES DIFERENTES, NECESSIDADE DE **COMUNICAÇÃO** EVIDENTE. PARA UNIR ESSES POVOS, UM DESAFIO SE FAZ, CAUTELA E PERSUAÇÃO, PARA SEGUIR O CAMINHO EM PAZ..

**CURAR:** 02  
TENTATIVA

**RESGATAR:** 01  
TENTATIVA

**RESSUCITAR:** 01  
TENTATIVA

**HABILIDADES:**  
COMUNICAÇÃO

**SUCESSO:** AO ENCONTRAREM OS POVOS BRIGUENTOS, A COMUNICAÇÃO GEROU UNIÃO, SEM LAMENTOS. O COMUM ACORDO TRAZ UMA GRANDE MISSÃO, POVOAR A TERRA E EXPANDIR A VISÃO, COM RESPEITO E AMOR, EM CADA CORAÇÃO. DESPERTAR A CONSCIÊNCIA, UM FUTURO ALMEJADO, JUNTOS, CONSTRUIR UM MUNDO RENOVADO.

## 9. O FALAR DAS LÍNGUAS

**Mecânica:** rolar D4 para definir **SUCESSO** ou **FRACASSO** (2x)

**Potência:**

D4 += 2



**Orientação:** Os indicadores de personagens devem estar nos blocos do cenário **CENTRO DA TERRA**

ENTRE AS ÁRVORES GIGANTES, JOVENS GUERREIROS A MARCHAR, SENTEM A MAGIA DOS ESPÍRITOS, QUE COMEÇAM A DESPERTAR. ELES SURGEM SORRIDENTES, ENCHENDO O AR DE ENCANTO E TORNANDO TUDO MAIS ENVOLVENTE. COM VOZES SUAVES E MELÓDICAS, OS ESPÍRITOS FALAM COM DISCERNIMENTO, A MISSÃO É CLARA: PROTEGER A FAUNA, A FLORA E OS ELEMENTOS. INSPIRADOS POR ESSA MENSAGEM, OS GUERREIROS PRONTOS ESTÃO, PARA PRESERVAR A AMAZÔNIA, COM RESPEITO E UNIÃO.

**CURAR:** -

**RESGATAR:** 02  
TENTATIVA

**RESSUCITAR:** 02  
TENTATIVA

**HABILIDADES:** -

## 10. A ESCOLHA DO CAMINHO

**Mecânica:** rolar D6 para definir qual caminho seguir (1x)

**Potência:**

D6



**Orientação:** Ler o manual para identificar quais os caminhos foram escolhidos pelos jogadores

**Tamanho das Fichas: 7cm X 12cm**  
**Impressão em papel A4 (Opção por couché)**

**TIETÊ**

**POVO KARAJÁ**

Lingua: Karajá

**AMULETO: AGILIDADE**

Tronco: Macro-Jê

Família: Karajá

População: 2.500

**MAGIA**

CAPAZ DE DESVIAR  
DOS DANOS DE  
ANHANGÁ (MITIGAR  
02 PONTOS DE DANOS)

**MECÂNICA DE ATIVAÇÃO:  
106 += 4**

NOME DO PERSONAGEM

DESCRIÇÃO DO PERSONAGEM

DADO UTILIZADO PELO PERSONAGEM (SE HOUVER)

MAPA DA LOCALIZAÇÃO DO POVO NO BRASIL

AMULETO

DESCRIÇÃO DO EFEITO DA HABILIDADE

PERSONAGEM

PONTOS DE VIDA

MECÂNICA DE ATIVAÇÃO DA HABILIDADE/MAGIA

# FICHA DO PERSONAGEM [FRENTE]



**IPIRANGA**

AMILETO: CURA E RESSURREIÇÃO



Tronco: Aruak

POVO TERENA

Família: Aruak

Língua: Terena


População: 16.000



**MAGIA**

CAPAZ CURAR MEMBROS DO GRUPO E/OU A SI MESMO. CAPAZ DE RESSUSCITAR OUTROS JOGADORES

MECÂNICA DE ATIVAÇÃO:  
CURA: 10B +- 4  
RESSURREIÇÃO: 10B +- 5



**MOJI**

AMILETO: CORAGEM

Tronco: Tupi

POVO GUARANI

Família: Tupi Guarani

Língua: M'Bia, Nhandeva, Kaiowá

População: 35.000



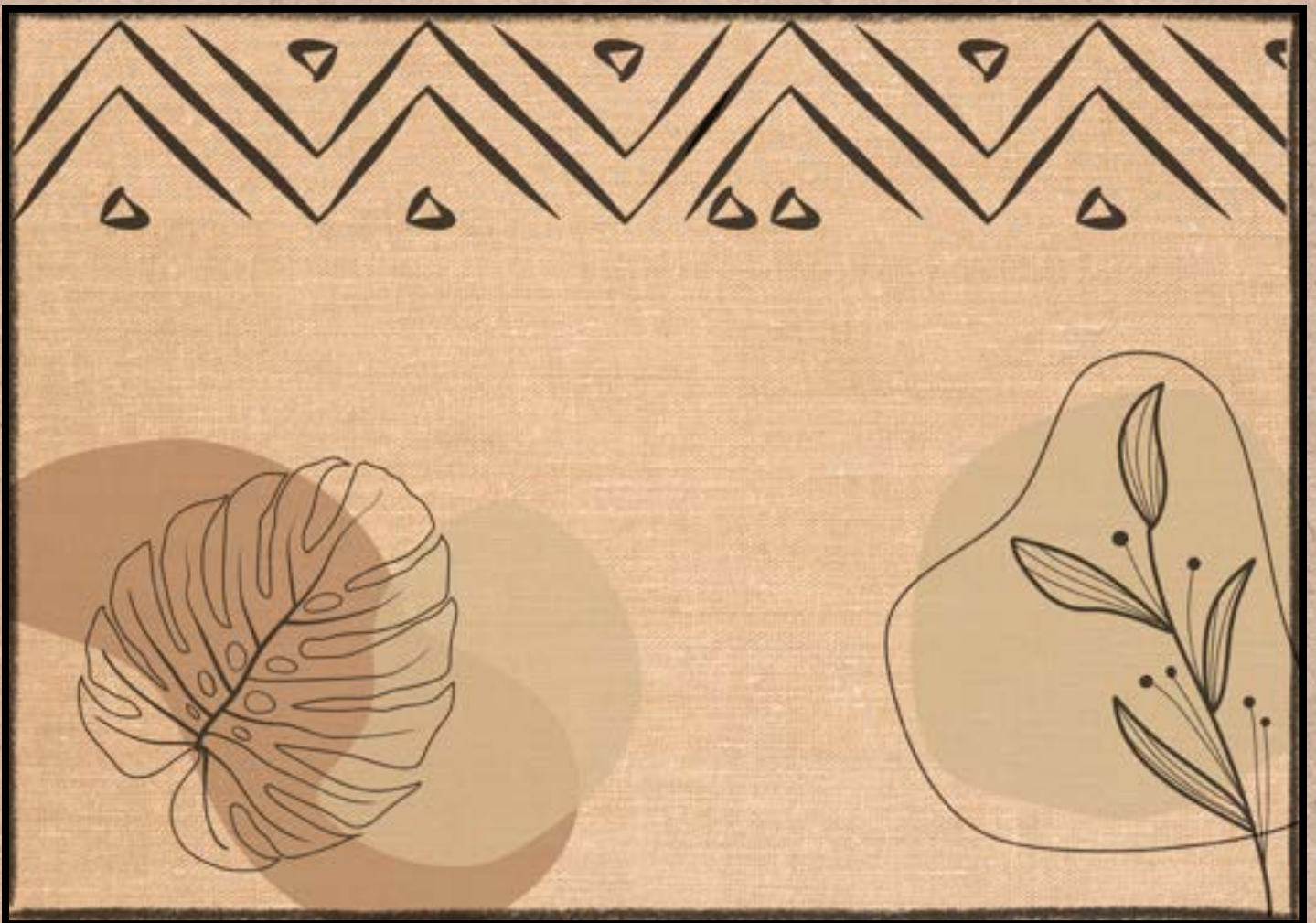
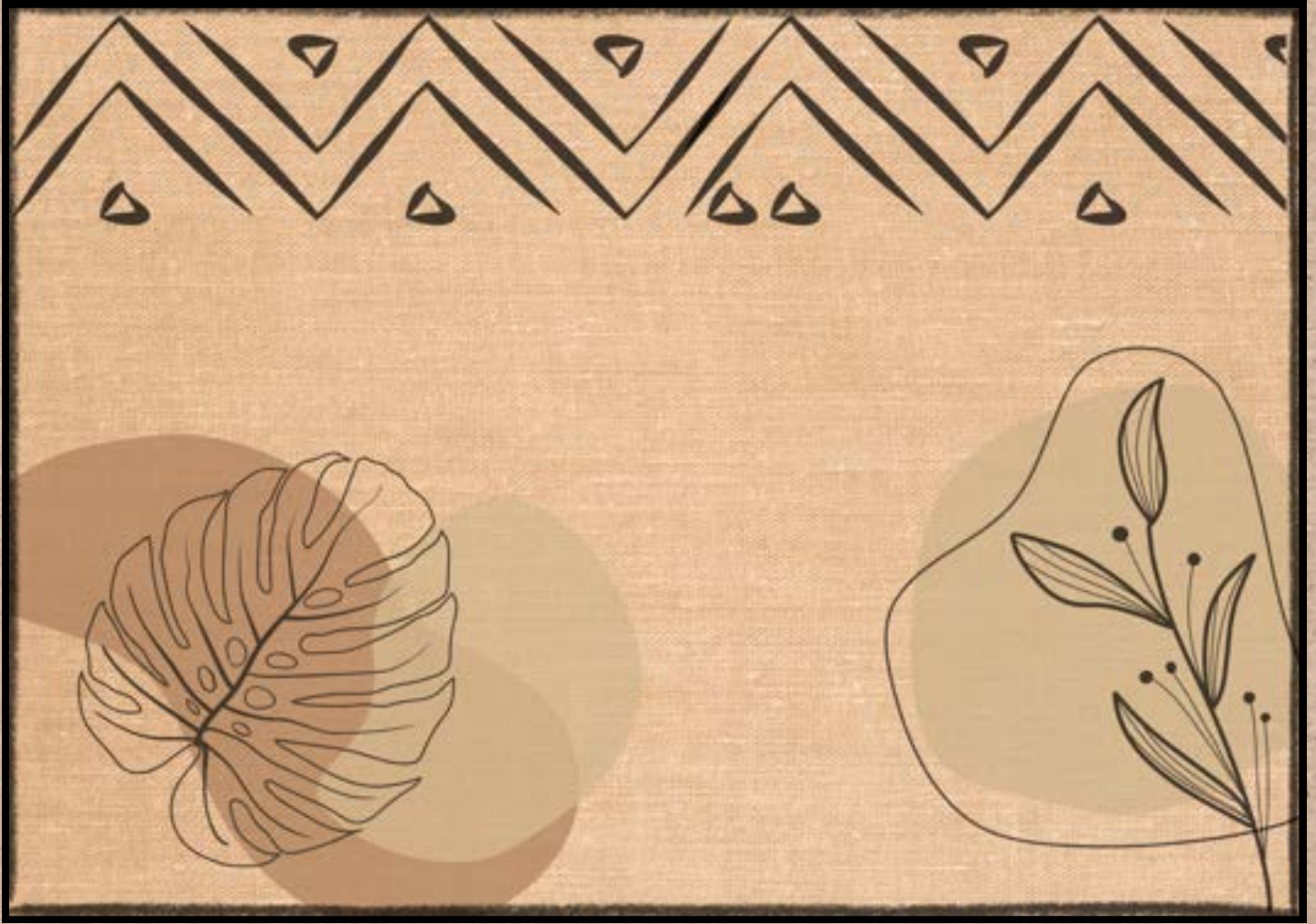
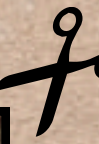
**MAGIA**

PODE PARTILHAR SEUS DANOS OU REPATIR DE OUTROS JOGADORES, TOMANDO PARA SI O DANO DO OUTRO.

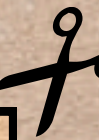
MECÂNICA DE ATIVAÇÃO:  
2D6 +- 8



[VERSO]



# FICHA DO PERSONAGEM [FRENTE]



**MORUMBI**

AMILETO: COMIUNICAÇÃO COM ANIMAIS



Tronco: Macro-Jê

POVO KAINGANG

Família: Jê

Língua: Kaingang


População: 20.000



**MAGIA**

TROCA OS DADOS DAS JOGADAS DE MISSOES E DANOS DE ANHANGÃ, TANTO O SEU QUANTO O DE OUTRO JOGADOR A SUA ESCOLHA

MECÂNICA DE ATIVAÇÃO: QUANDO A MISSÃO INDICAR



**AMAPÁ**

AMILETO: INVISIBILIDADE



Tronco: Não Definido

POVO MUNDURUKU

Família: Munduruku

Língua: Munduruku


População: 12.000



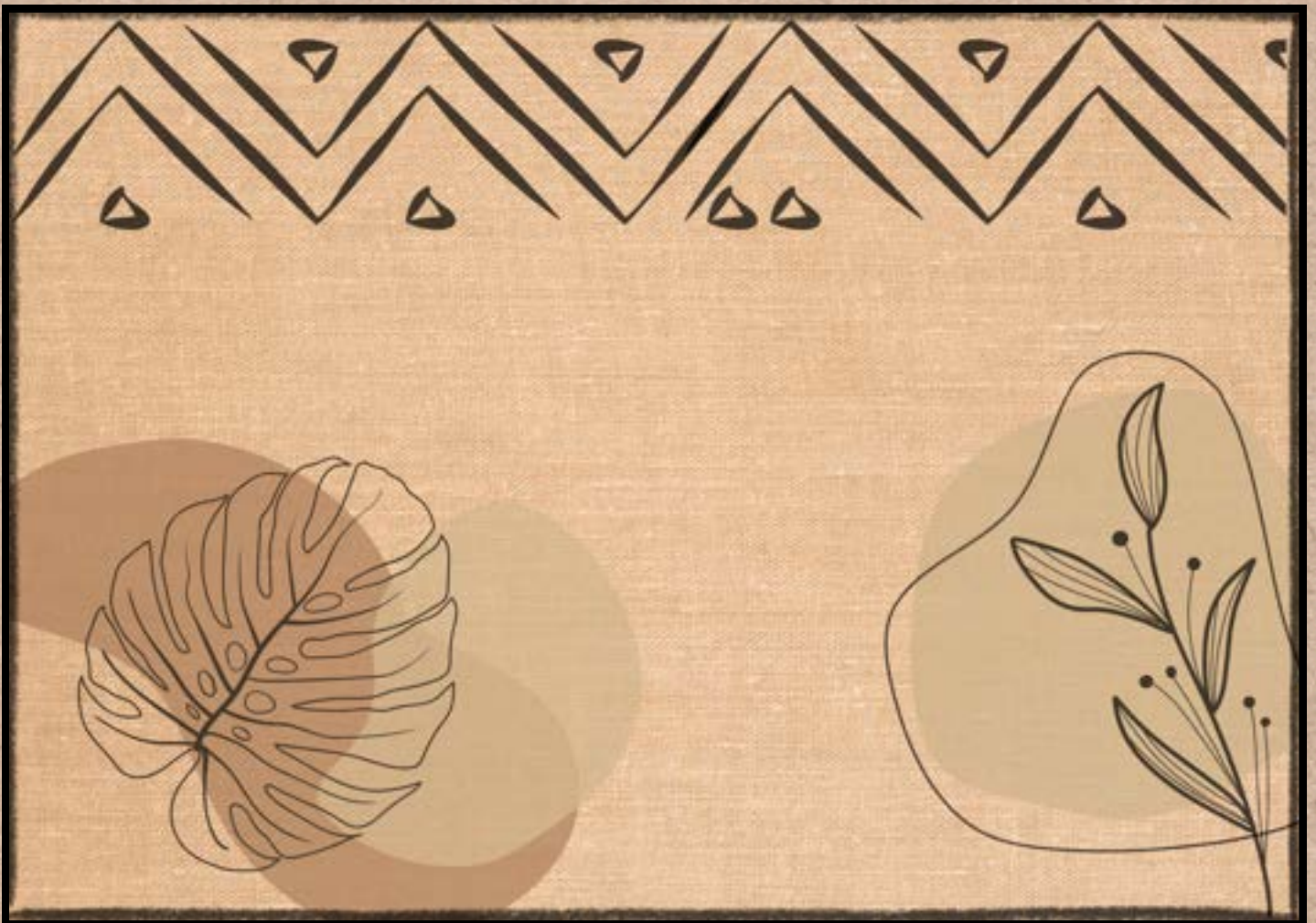
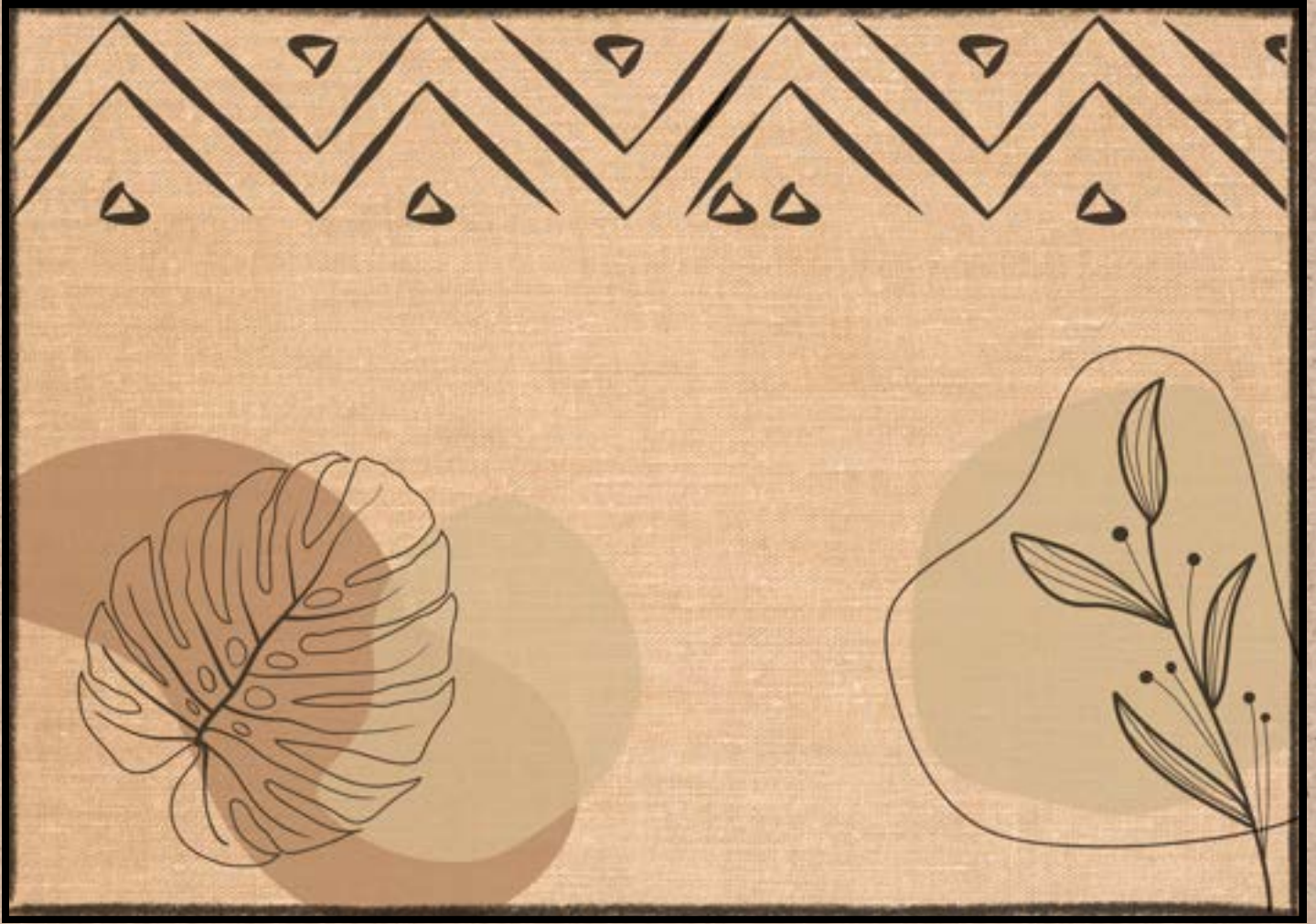
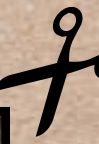
**MAGIA**

OCULTO AOS OLHOS DE ANHANGÃ, NÃO RECEBE DANOS

MECÂNICA DE ATIVAÇÃO: 1D12 +- 6



[VERSO]



# FICHA DO PERSONAGEM [FRENTE]



**TIETÊ**

AMULETO: AGILIDADE



Tronco: Macro-Jê

POVO KARAJÁ

Família: Karajá

Língua: Karajá


População: 2.500



**MAGIA**

CAPAZ DE DESVIAR DOS DANOS DE ANHANGÃ (MITIGAR 02 PONTOS DE DANOS)

MECÂNICA DE ATIVAÇÃO:  
**106 +/- 4**



**XINGU**

AMULETO: SABEDORIA

Tronco: Não Definido

POVO TUKANO

Família: Tupi Guarani

Língua: Tukano

População: 3.000



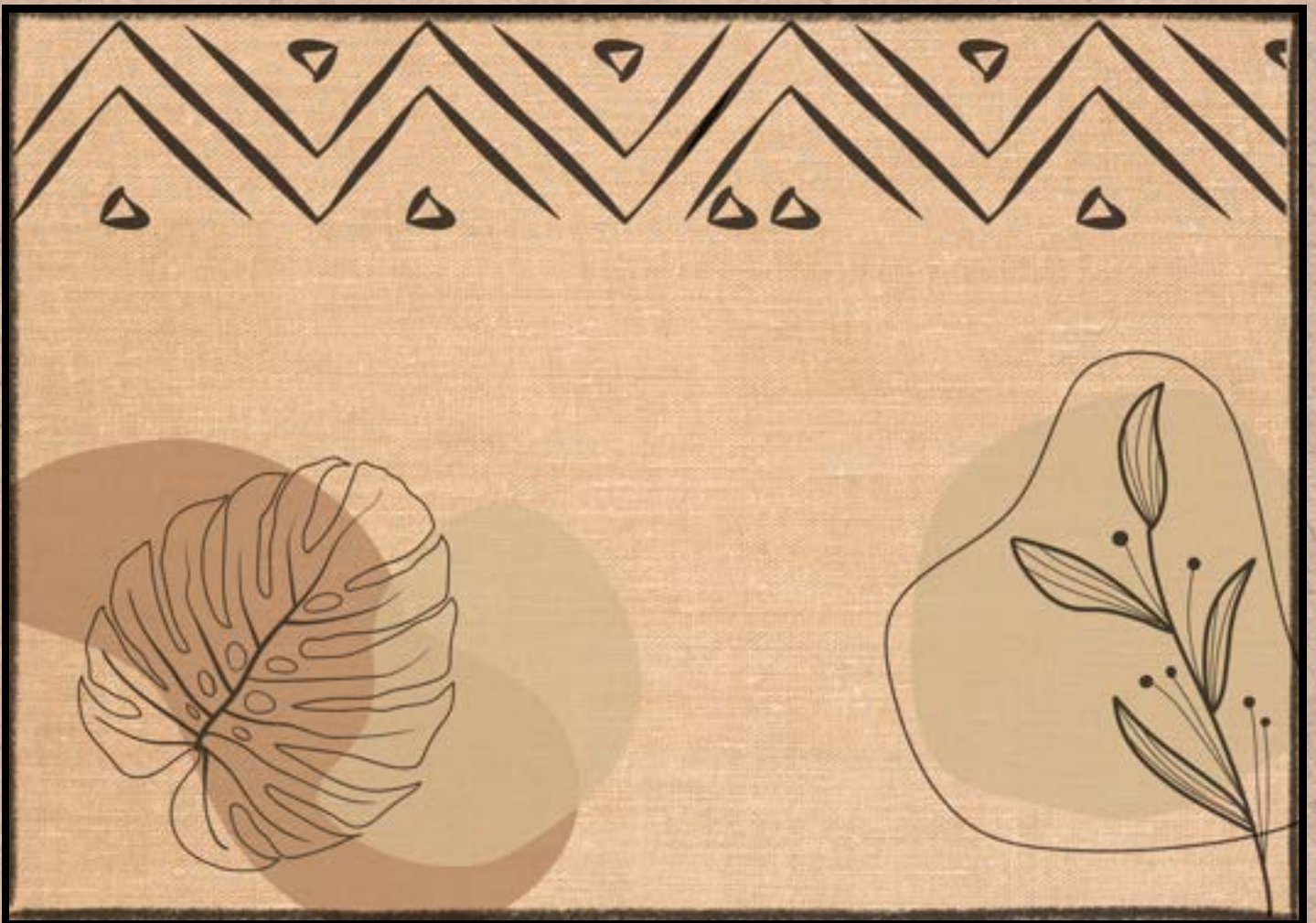
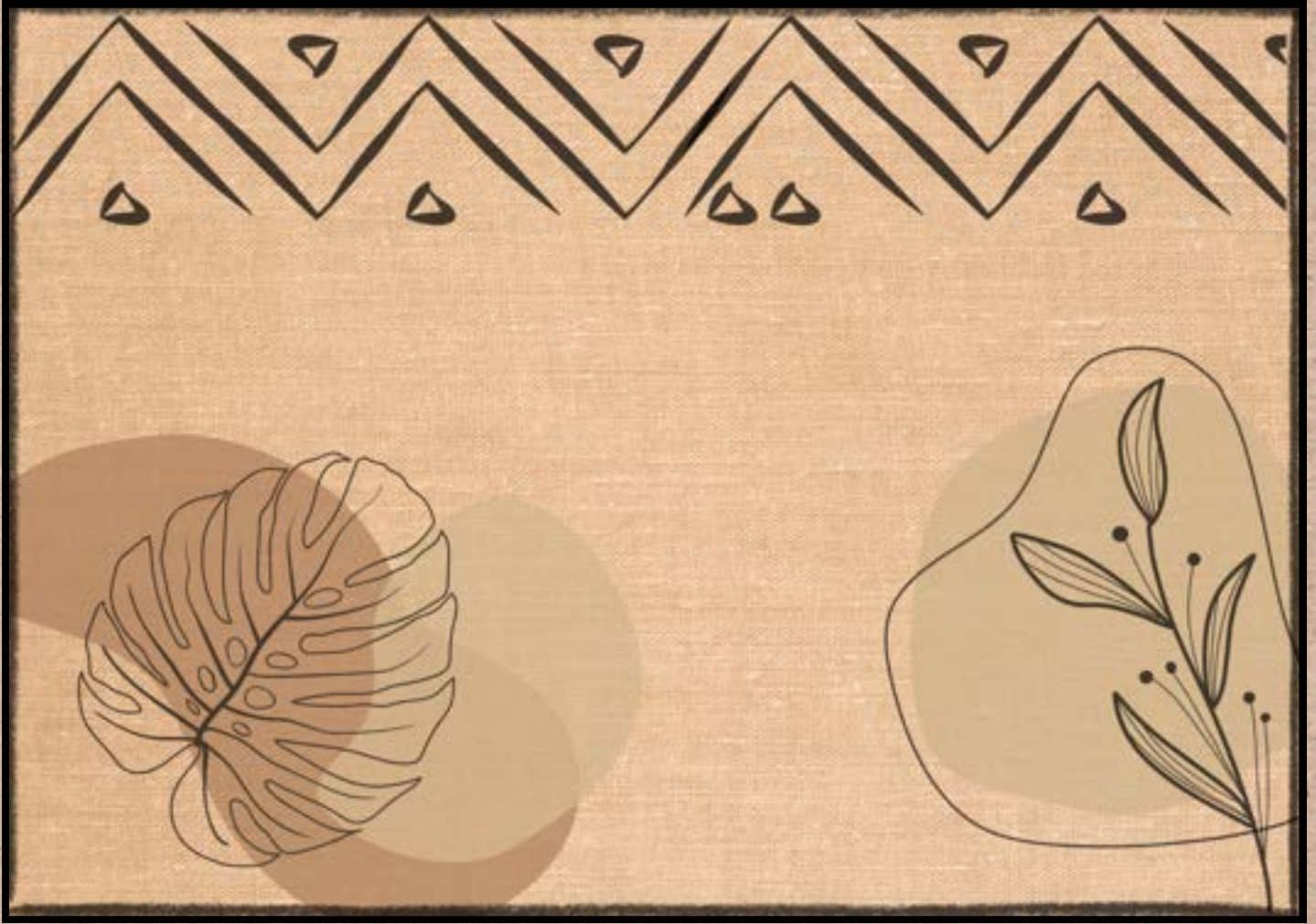
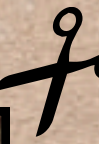
**MAGIA**

RESGATE DE MEMBROS PERDIDOS NA FLORESTA


MECÂNICA DE ATIVAÇÃO:  
**1028 +/- 12**




[VERSO]



### ARQUEIRO HÁBIL



**POTÊNCIA:**  
D20+=12



Você foi chamado para provar sua habilidade como arqueiro no **Tiro do Arqueiro Hábil**. Teste sua precisão e destreza. Role o D20 para determinar a precisão de seus tiros em alvos em movimento.

### PROVA DE FORÇA




**POTÊNCIA:**  
D20+=12




Você precisa demonstrar sua resistência e habilidade na **Corrida de toras**, carregando uma tora pesada por uma distância de 12 metros. Role o D20 para determinar sua força.

### PONTE PERIGOSA



**POTÊNCIA:**  
D20+=15




Diante de uma ponte estreita e instável, suspensa sobre um abismo profundo, você terá que atravessá-la com segurança. Role o D20 para manter o equilíbrio diante dos ventos fortes que balançam a ponte.

### RITUAL DO CÂNTICO


"Tuxana, cadê Curupira? Vou chamar Curupira Lá vem Curupira! Tuxana, cadê Curupira?  
Já chegou Curupira! Vamos tomar paiarú Curupira.  
Vamos dançar, Curupira!  
Vamos dar voltas, Curupira!  
Vamos embora, Curupira!  
Vamos dar adens a Curupira!"

**POTÊNCIA: AÇÃO OBRIGATORIA, SE NÃO CUMPRIDA, JOGADOR LEVA DANO**




Você foi convocado para enfrentar o Desafio do **RITUAL DO CÂNTICO DOS ESPÍRITOS**, Zana makatipa, Kurupira.

### O DUELO




**POTÊNCIA:**  
1D20 (CADA JOGADOR)  
Ganha aquele que obtiver mais pontos. Em caso de empate, os jogadores deverão lançar um 1d6 acrescentado ao d20 já lançado, assim, somando os pontos para definir o vitorioso.




Escolha um jogador aleatório para uma batalha 1x1 (um contra um) para testar suas habilidades, seja sábio, o outro jogador poderá utilizar suas habilidade e bônus do amuleto que recebem de Karu-Sakaibê.

### O ESCOLHIDO



**POTÊNCIA: AÇÃO OBRIGATORIA, SE NÃO CUMPRIDA, JOGADOR LEVA DANO**



Você foi escolhido para **DANÇAR** o **CÂNTICO** do **CURUPIRA**. Assim que o cântico iniciar, dê seus passos para o desafio superar. Aguarde o outro jogador iniciar o cântico para que o desafio possa ser iniciado e cumprido.

## CARTAS DESAFIOS CURUPIRA [FRENTE]

Tamanho das Cartas: 9cm x 6cm





[VERSO]

Tamanho das Cartas: 9cm x 6cm



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

MORDIDA DE COBRA



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



PICADA DE ESCORPIÃO



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos



TEIAS DE ARANHAS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos



PRESO EM ARBUSTOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos



PRESO NO PANTANO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



PICADAS DE ABELHAS



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



**Total de Cartas de Anhangá: 72**

**O símbolo de anhangá deve ser o verso de  
cada carta. Tamanho: 5,5cm x 4,5cm**

# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

ATAQUE DE AVES



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



PLANTA VENENOSA



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



QUEDA NO BURACO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



ARRANHÃO DE BICHO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



ONDA DE CALOR



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



MEDO E ESTRESSE



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

PÉ NO RIO MORDIDA  
DE PIRANHA



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

RATOS ENFURECIDOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

MORCEGOS VIOLENTOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

INSETOS SOBEM NO  
BRAÇO



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

CROCODILO DE  
TOCAIA



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

VENENO DE RÃ



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

MORDIDA DE COBRA



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

PICADA DE ESCORPIÃO



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

TEIAS DE ARANHAS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

PRESO EM ARBUSTOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

PRESO NO PANTANO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

PICADAS DE ABELHAS



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

ATAQUE DE AVES



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



PLANTA VENENOSA



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



QUEDA NO BURACO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



ARRANHÃO DE BICHO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



ONDA DE CALOR



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



MEDO E ESTRESSE



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

PÉ NO RIO MORDIDA  
DE PIRANHA



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

RATOS ENFURECIDOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

MORCEGOS VIOLENTOS



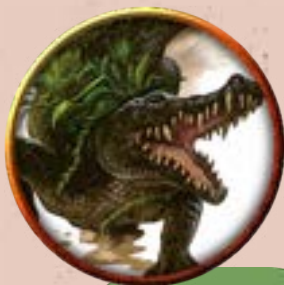
**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

INSETOS SOBEM NO  
BRAÇO



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

CROCODILO DE  
TOCAIA



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

VENENO DE RÃ



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

MORDIDA DE COBRA



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

PICADA DE ESCORPIÃO



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

TEIAS DE ARANHAS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

PRESO EM ARBUSTOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

PRESO NO PANTANO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

PICADAS DE ABELHAS



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

ATAQUE DE AVES



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



PLANTA VENENOSA



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



QUEDA NO BURACO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



ARRANHÃO DE BICHO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



ONDA DE CALOR



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



MEDO E ESTRESSE



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

PÉ NO RIO MORDIDA  
DE PIRANHA



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

RATOS ENFURECIDOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

MORCEGOS VIOLENTOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

INSETOS SOBEM NO  
BRAÇO



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

CROCODILO DE  
TOCAIA



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

VENENO DE RÃ



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

MORDIDA DE COBRA



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

PICADA DE ESCORPIÃO



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

TEIAS DE ARANHAS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

PRESO EM ARBUSTOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

PRESO NO PANTANO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

PICADAS DE ABELHAS



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos

# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

ATAQUE DE AVES



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



PLANTA VENENOSA



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



QUEDA NO BURACO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



ARRANHÃO DE BICHO



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



ONDA DE CALOR



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



MEDO E ESTRESSE



**Mecânica:** rolar  
D6 para definir  
os danos



# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# CARTAS DE DANOS

[FRENTE]

PÉ NO RIO MORDIDA  
DE PIRANHA



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

RATOS ENFURECIDOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

MORCEGOS VIOLENTOS



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

INSETOS SOBEM NO  
BRAÇO



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

CROCODILO DE  
TOCAIA



**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

VENENO DE RÃ



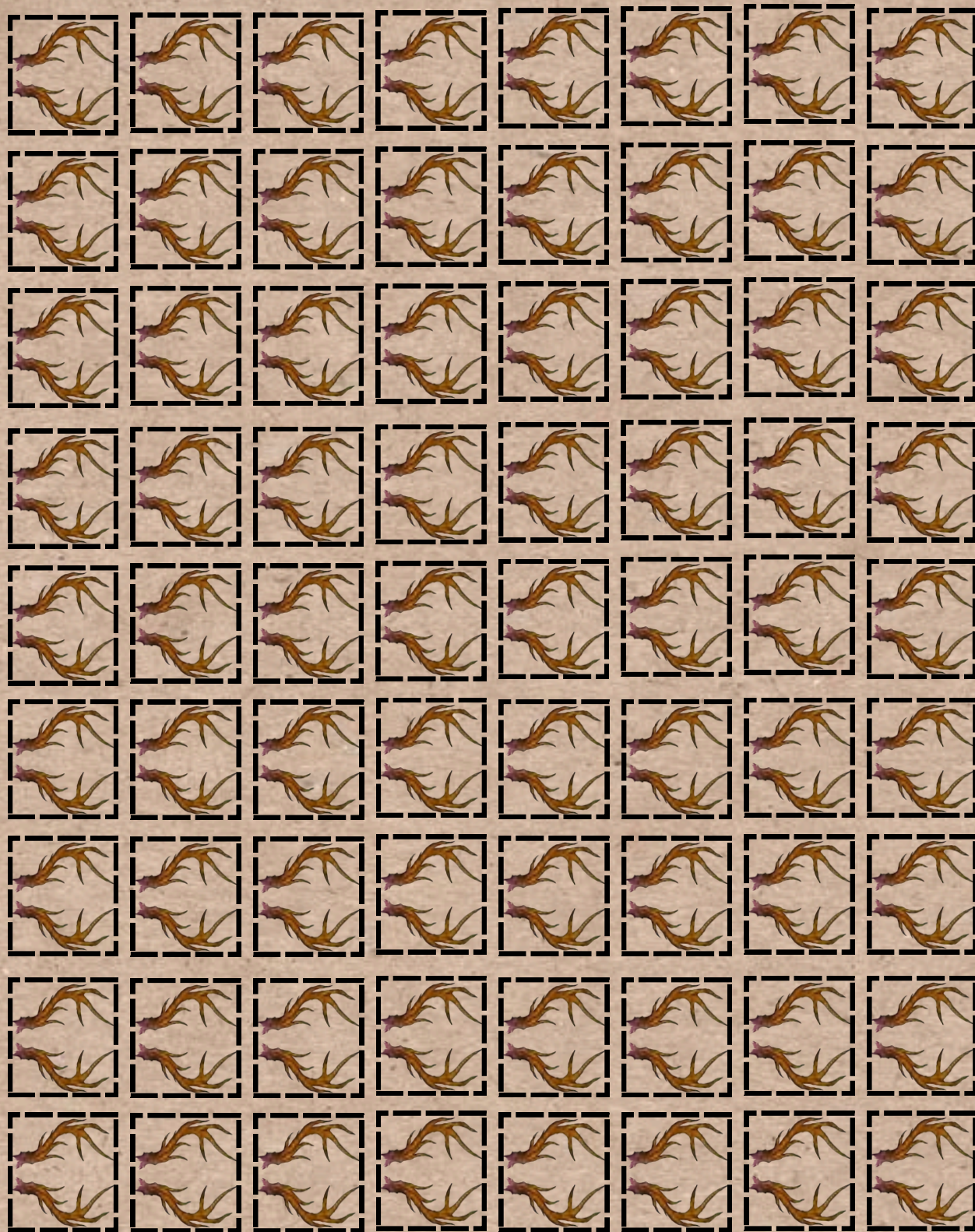
**Mecânica:** rolar  
D4 para definir  
os danos

# CARTAS DE DANOS

[VERSO]



# MARCADORES DE DANOS



**Tamanho: 03cm x 03 cm**

**Quantidade de Marcadores: 72 unidades**

**Cole os marcadores em Papel Paraná**



ACOMPANHA  
LIVRO DE REGRAS  
MANUAL



ACOMPANHA  
LIVRO DE RECORTE

CONTATO: (85) 98224-6402  
E-MAIL: YANKAMOREIRA@GMAIL.COM

ILUSTRAÇÕES  
ADAPTADAS

IDEALIZAÇÃO E DESIGN  
YANKA MOREIRA

CC BY-NC-ND 4.0  
**ESCRITURA CC BY-NC-ND 4.0**  
 Atribuição- NãoComercial-SemDerivs 4.0 Internacional

RECOMENDADO



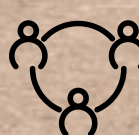
100-110  
MINUTOS



3 - 7  
JOGADORES



JOGO  
COOPERATIVO



ACOMPANHA  
MANUAL



TURNOS  
DEMORADOS

