

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA - UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Campus de Bauru

ARTHUR YUGO CANDELLO KOZONOE

**ENSINO DE HISTÓRIA DA ARTE MARAJOARA POR MEIO DO ROLE-PLAYING
GAME (RPG)**

Bauru
2025

ARTHUR YUGO CANDELLO KOZONOE

**ENSINO DE HISTÓRIA DA ARTE MARAJOARA POR MEIO DO ROLE-PLAYING
GAME (RPG)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, habilitação em Licenciatura, da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, como requisito para a conclusão da graduação, sob orientação da Profa. Dra. Eliane Patricia Grandini Serrano.

Orientadora:

Profa. Dra. Eliane Patricia Grandini Serrano

Bauru
2025

K88e

Kozonoe, Arthur Yugo Candello

Ensino de história da arte marajoara por meio do role-playing game (RPG) / Arthur Yugo Candello Kozonoe. -- Bauru, 2025
61 p. : il., tabs. + 1 CD-ROM

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Eliane Patricia Grandini Serrano

1. Arte na educação. 2. Cerâmica marajoara. 3. Jogos educativos. 4. Jogos de fantasia. I. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Profa. Dra. Eliane Patricia Grandini Serrano pela orientação neste trabalho de conclusão de curso.

Ao Prof. Dr. Vitor Marcelino da Silva pelo convite à viagem pedagógica ao Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo.

Ao Prof. Vitor da Cunha Lima pela mentoria de estágio na escola estadual José Aparecido Guedes de Azevedo.

A todos os meus amigos e amigas, por estarem presentes nos momentos desafiadores e nos momentos de lazer, seja pessoalmente ou à distância.

À minha família, por me apoiarem a seguir no caminho das Artes Visuais.

“A tarefa do professor é a mesma da cozinheira: antes de dar faca e queijo ao aluno, provocar a fome... Se ele tiver fome, mesmo que não haja queijo ele acabará por fazer uma maquina de roubar queijos.”
Rubem Alves (2004, p. 23)

RESUMO

Esta pesquisa visa criar um jogo de Role-playing Game (RPG) educacional para o ensino de História da Arte Marajoara que se volta para estudantes do ensino médio. O Role-playing Game, ou Jogo de Interpretação de Papéis, é um jogo em que os jogadores interpretam personagens e se imaginam em situações criadas em um mundo fictício e tomam decisões coletivamente em prol de um objetivo em comum dentro da narrativa do jogo. A produção do RPG foi pautada na importância da arte-educação; na teoria sócio-construtivista de Vygotsky; nos conceitos de jogo de Johan Huizinga; nas análises de Denise Schaan sobre a cultura e a Arte Marajoara; entre outros. Parte-se da arte-educação e seus pressupostos e as suas relações com os jogos, sobretudo com os RPGs e, por fim, são explicitados os processos criativos por trás da criação do jogo em si. O RPG que foi criado, pode ser dividido em duas partes: a elaboração de um sistema de regras chamado “Estudos & Mistérios: Um RPG Educacional” e a preparação da aventura intitulada “Caso Marajó”. Ambas as etapas levarão em conta o ensino de cunho interacionista e serão assimiladas em um mesmo documento final. Por fim, é descrita uma sequência didática que engloba a utilização do sistema e da aventura em sala de aula.

Palavras-chave: Role-Playing Game; RPG Educacional; Ensino de Arte Marajoara

ABSTRACT

This research aims to create an educational Role-Playing Game (RPG) for teaching the History of Marajoara Art, targeting high school students. A Role-Playing Game is a game in which players portray characters and imagine themselves in situations created in a fictional world, making collective decisions towards a common goal within the game's narrative. The RPG's production was based on the importance of art education; Vygotsky's socio-constructivist theory; Johan Huizinga's concepts of play; Denise Schaan's analyses of the Marajoara culture and art; among others. It begins with art education and its assumptions, highlights its relationships with games, including RPGs, and finally, explains the creative processes behind the creation of the game. The RPG that was developed can be divided into two parts: the creation of a rules system called "Studies & Mysteries: An Educational RPG" and the preparation of the adventure entitled "The Marajó Case". Both stages will take into account interactionist teaching methods and will be incorporated into a single final document. Finally, a teaching sequence encompassing the use of the system and the adventure in the classroom is described.

Keywords: Role-Playing Game; Educational RPG; Teaching Marajoara Art

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE ARTES VISUAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA.....	10
2 AS RELAÇÕES ENTRE JOGOS E ARTE-EDUCAÇÃO.....	15
2.1 A COMPATIBILIDADE ENTRE O ROLE-PLAYING GAME E A ARTE-EDUCAÇÃO.....	18
3 AS BASES DA CRIAÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME EDUCACIONAL.....	24
3.1 OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DA AVENTURA “CASO MARAJÓ”	25
3.2 OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO SISTEMA “ESTUDOS & MISTÉRIOS: UM RPG EDUCACIONAL”	35
3.3 UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM O RPG EDUCACIONAL COMO METODOLOGIA.....	40
3.3.1 Objetivo Geral de Aprendizagem.....	40
3.3.2 Objetivos Específicos de Aprendizagem.....	40
3.3.3 Habilidades de Acordo com a BNCC.....	40
3.3.4 Metodologia.....	41
3.3.5 Materiais.....	41
3.3.6 Sequência de Atividades.....	41
4 AS CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
APÊNDICE A – CASO MARAJÓ.....	48
APÊNDICE B – ESTUDOS & MISTÉRIOS: UM RPG EDUCACIONAL.....	59

INTRODUÇÃO

Em um jogo de interpretação de papéis, mais conhecido como Role-playing Game (RPG), os jogadores interpretam personagens dentro de um mundo fictício criado pelo Mestre do Jogo (MdJ), que também é um tipo de jogador, cuja função é fazer a mediação entre o mundo fantasioso e os outros jogadores. Existem inúmeras categorias de RPGs de mesa, cada um com um cenário e sistema de regras próprio. O sistema mais conhecido provém da franquia estadunidense “Dungeons & Dragons”, com sua primeira edição publicada em 1974, por Gyax e Arneson (1974), que retrata um cenário de fantasia medieval. Na maioria desses sistemas, os Personagens dos Jogadores (PdJ) possuem habilidades diferentes entre si, que podem ser utilizadas cooperativamente para superar os obstáculos narrativos que o Mestre do Jogo propõe. O Mestre também fica encarregado de interpretar os personagens secundários que aparecem na história, também conhecidos como Personagens do Mestre (PdM).

Essa história é comumente dividida em campanhas, que por sua vez são divididas em uma certa quantidade de aventuras. Estas últimas podem ser distribuídas em diferentes sessões de jogo, dependendo da proporção da aventura em questão. Por exemplo, imaginemos que, em uma determinada campanha, o objetivo principal dos Personagens dos Jogadores, que possuem habilidades sobre-humanas, seja derrotar um supervilão que ameaça a existência da humanidade. Neste caso, o Mestre do Jogo delimita que essa campanha será subdividida em três aventuras diferentes, cada uma com seu objetivo específico. Tomemos como exemplo uma aventura em que o objetivo é derrotar um dos capangas do supervilão. O MdJ planeja que esta aventura será disposta em duas sessões de aproximadamente 3 horas de duração, em que, na primeira, os PdJs precisam investigar e descobrir o paradeiro do capanga e, na segunda, entram em confronto direto com ele para impedir seus planos. Em outro caso, por falta de tempo disponível para jogar as sessões, o MdJ poderia preparar uma campanha mais sucinta em que haveria apenas uma aventura composta por quatro sessões. Entretanto, nesse contexto, muitos elementos narrativos, como personagens, histórias de fundo, ou eventos, teriam de ser descartados, de modo a priorizar a brevidade da jogatina, por mais que sejam elementos que concedam profundidade e detalhamento à campanha.

O RPG tem sido objeto de estudo acadêmico há mais de duas décadas no contexto pedagógico brasileiro e desde então sua área tem recebido muitas contribuições. Vale citar “Uma Experiência Com O Projeto Manhattan No Ensino Fundamental” de Samagaia e Peduzzi (2004), “O Uso Do Role Playing Game (Rpg) Como Ferramenta Didática No Ensino De Ciências” de Coelho (2017); “Radioactivity 1.0: um produto educacional para uso em aulas de Física” de Schneider, Kemczinski e Clement (2023); “Um Role-Playing Game (Rpg) Pedagógico Para O Ensino De Astronomia” de Mahlow, Rosa Scalvi, Marcelo Scalvi e Ramos (2020). A pesquisa irá se basear também em outros materiais didáticos de RPG como os da série “Mini GURPS”: “O Descobrimento do Brasil”, “Estrada e Bandeiras” e “O Quilombo dos Palmares”, escritos por Luiz Eduardo Ricon (1999), e “O Resgate dos Retirantes”, por Carlos Eduardo Lourenço (2003).

Assim, percebe-se uma predominância de temas atrelados aos componentes curriculares das Ciências da Natureza. É escassa a produção desse tipo de recurso para tópicos relacionados à História da Arte Brasileira, cujo exemplar mais expressivo é “O Resgate de ‘Retirantes’” (Lourenço, 2003), com foco na vida do pintor modernista Cândido Portinari. Quando se trata de Arte Indígena, a amostragem é ainda mais parca. Por isso, é justamente nessa lacuna que este trabalho se propõe a atuar, com a criação de um material didático de RPG para o ensino de História da Arte Marajoara.

Segundo a Enciclopédia Itaú Cultural (2025), “A arte marajoara representa a produção artística, sobretudo em cerâmica, dos habitantes da Ilha de Marajó, no Pará, considerada a mais antiga arte cerâmica do Brasil e uma das mais antigas das Américas.”

Esta é uma pesquisa bibliográfica, exploratória e qualitativa e tem como o objetivo principal criar um RPG educacional como material didático que possa contribuir ao Ensino Básico, em especial ao Ensino Médio, para interessar os estudantes a aprenderem sobre História da Arte Marajoara através de um jogo educacional. Além disso, visa descobrir como balancear os elementos lúdicos com os pedagógicos através da escrita de uma aventura e de um sistema de RPG. Espera-se que haja a elaboração de um jogo de RPG educacional, pautado nas teorias interacionistas de aprendizagem, em que sejam criadas as condições para que haja o ensino dos conteúdos e habilidades propostos de História da Arte Marajoara, através da imaginação e da socialização.

Foi escolhido esse tipo de jogo, pois são conhecidos pela necessidade de cooperação entre os jogadores na resolução dos problemas apresentados na história, que é contada coletivamente.

Quanto à escolha do tema da História da Arte Marajoara, é necessário esclarecer que a Lei nº 11.645 de 2008 (Brasil, 2008) torna “obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena”, portanto esse material didático visa justamente preencher essa necessidade na educação básica, através de uma metodologia lúdica e interacionista de aprendizagem. Desse modo, a produção do RPG foi norteadada para o ensino dos objetos de conhecimento da Arte, com enfoque no conceito de Patrimônio cultural, definido como:

[...] obras de arte que habitam os museus, a rua, as coleções particulares e familiares; obras de arte efêmeras que são registradas em diferentes mídias; manifestações artísticas do povo que são mantidas de geração em geração são bens culturais, materiais e imateriais. Trata-se do patrimônio de cada um de nós, memória do coletivo, bens culturais que apresentam a história humana pelo pensamento estético-artístico, testemunhando a presença do ser humano, seu fazer estético, suas crenças, sua organização, sua cultura. O estudo da História da Arte tendo como viés a ideia de patrimônio cultural e a necessidade de preservação oportuniza a ampliação do olhar sobre a cultura e as heranças culturais que marcam e dão referência sobre quem somos. (São Paulo, 2020, p. 62)

Esse conceito de patrimônio cultural é central no conceito de arte multicultural, afinal muitas culturas do passado, assim como a marajoara, deixaram como vestígios arqueológicos inúmeros objetos artísticos que configuram-se como patrimônios daquela cultura específica e, portanto, da humanidade. Inclusive, Ana Mae Barbosa deixa claro que os estudos de uma Arte multicultural são importantes para a superação de preconceitos entre culturas:

Para chegarmos à desmistificação de muitos preconceitos, é necessário discutir:

1. a função da arte em diferentes culturas;
2. o papel do artista em diferentes culturas;
3. o papel de quem decide o que é arte e é arte de boa qualidade em diferentes culturas.

Estas discussões contribuíram para:

1. o respeito às diferenças;
2. o reconhecimento de manifestações culturais que não se encaixam no sistema de valores que subscrevemos;
3. a relativização de valores em relação ao tempo.

Atividades como identificar as formas de arte que importam em uma variedade de culturas e subculturas seria uma estratégia que poderia levar a uma atitude multiculturalista. Educação multiculturalista permite ao aluno

lidar com a diferença de modo positivo na arte e na vida. (Barbosa, 1998, p. 94-95).

Acerca do referencial teórico para o desenvolvimento da pesquisa, destacam-se os seguintes autores e autores: Ana Mae Barbosa (1991; 1998), Rosa Iavelberg (2003), Rubem Alves (2004), Paula Mastroberti (2019), Lev Vygotsky (1991; 1994; 2001), Johan Huizinga (2000), Marcos Tanaka Riyis (2018), Carlos Eduardo Klimick (2007), Antoni Zabala (1998), Tizuko Morchida Kishimoto (1999), Denise Schaan (2001; 2008), Cristiana Barreto (2016), Matheus Pereira Da Costa (2025), entre outros. Os conteúdos que serão utilizados na elaboração do RPG estarão de acordo com as competências propostas pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e pelo Currículo Paulista (São Paulo, 2019).

Por fim, o trabalho a seguir foi dividido em 4 partes, excluindo esta introdução: a primeira trata da importância do ensino de artes visuais para o ensino básico; a segunda, relaciona os jogos à arte-educação, inclusive os Jogos de Interpretação de Papéis ou RPGs; na terceira parte, há a preocupação em mostrar todo o processo criativo e o referencial teórico por trás da elaboração do RPG, passando pelo desenvolvimento do sistema “Estudos & Mistérios: Um RPG educacional” e da aventura “Caso Marajó”; e por último, as considerações finais sobre as implicações e resultados da pesquisa.

1 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE ARTES VISUAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Primeiramente, faz-se necessário explicitar o quão imprescindível é o ensino de Artes na Educação Básica. De acordo com Rosa Lavelberg, é direito do estudante ter acesso aos conhecimentos de Artes, pois, acima de tudo, incitam o amadurecimento de um cidadão como indivíduo do gênero humano conhecedor do patrimônio histórico e cultural da humanidade da qual ele faz parte:

A arte promove o desenvolvimento de competências, habilidades e conhecimentos necessários a diversas áreas de estudos; entretanto, não é isso que justifica sua inserção no currículo escolar, mas seu valor intrínseco como construção humana, como patrimônio comum a ser apropriado por todos.

A arte constitui uma forma ancestral de manifestação, e sua apreciação pode ser cultivada por intermédio de oportunidades educativas. Quem conhece arte amplia sua participação como cidadão, pois pode compartilhar de um modo de interação único no meio cultural. Privar o aluno em formação desse conhecimento é negar-lhe o que lhe é de direito. A participação na vida cultural depende da capacidade de desfrutar das criações artísticas e estéticas, cabendo à escola garantir a educação em arte para que seu estudo não fique reduzido apenas à experiência cotidiana. (Lavelberg, 2003, p. 9-10).

Neste trecho, Lavelberg deixa claro que aquilo que de fato legitima a presença do estudo de Artes nos currículos seria a capacidade desse componente curricular de munir os indivíduos com capacidades de interação com a Cultura, seja através da apreciação ou da contribuição. Ao explicar a relação entre a arte e a vida, Vygotsky também acaba por corroborar com a importância dos esforços pedagógicos e artísticos de não limitar essa interação somente às vivências cotidianas:

Em realidade, como seria desolador o problema da arte na vida se ela não tivesse outro fim senão o de contagiar muitas pessoas com os sentimentos de uma. Seu significado e seu papel seriam extremamente insignificantes, porque em arte acabaríamos sem ter qualquer outra saída desses limites do sentimento único, exceto a ampliação quantitativa desse sentimento. Neste caso, o milagre da arte lembraria o desolador milagre do Evangelho, em que cinco ou seis pães e uma dúzia de peixes alimentam mil pessoas, todas comem até saciar a fome e os ossos restantes são recolhidos em doze cestas. Aqui o milagre é apenas quantitativo: mil pessoas que se saciaram, mas cada uma comeu apenas peixe e pão, pão e peixe. Não seria isto o mesmo que cada uma delas comia cada dia em sua casa e sem qualquer milagre?

Se um poema que trata da tristeza não tivesse nenhum outro fim senão contagiar-nos com a tristeza do autor, isto seria muito triste para a arte. O milagre da arte lembra antes outro milagre do Evangelho - a transformação da água em vinho, e a verdadeira natureza da arte sempre implica algo que

transforma, que supera o sentimento comum, e aquele mesmo medo, aquela mesma dor, aquela mesma inquietação, quando suscitadas pela arte, implicam o algo a mais acima daquilo que nelas está contido. E este algo supera esses sentimentos, elimina esses sentimentos, transforma a sua água em vinho, e assim se realiza a mais importante missão da arte. A arte está para a vida como o vinho para a uva - disse um pensador, e estava coberto de razão, ao indicar assim que a arte recolhe da vida o seu material mas produz acima desse material algo que ainda não está nas propriedades desse material. (Vygotsky, 2001, p. 307-308).

Ou seja, pode-se dizer que, dentre outras inúmeras definições, estudar Artes é também compreender as manifestações físicas das transcendências sensíveis e afetivas das vidas de diferentes pessoas de diferentes épocas e sociedades.

Sobre os propósitos da arte na educação, Ana Mae Barbosa lista também o desenvolvimento da sensibilidade crítica à Cultura e da habilidade da imaginação, de modo que ambas contribuem para a mudança da realidade:

A arte na educação como expressão pessoal e como cultura é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento. Através das artes é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada. (Barbosa, 1998, p. 16).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais também reconhecem a Arte como campo de conhecimento legítimo e necessário para o pleno desenvolvimento do estudante:

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte têm como objetivo levar as artes visuais, a dança, a música e o teatro para serem aprendidos na escola. Por muito tempo, essas práticas foram consideradas atividades importantes apenas para recreação, equilíbrio psíquico, expressão criativa ou simplesmente treino de habilidades motoras. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, entretanto, Arte é apresentada como área de conhecimento que requer espaço e constância, como todas as áreas do currículo escolar. O aluno aprende com mais sentido para si mesmo quando estabelece relações entre seus trabalhos artísticos individuais, em grupos, e a produção social de arte, assimilando e percebendo correlações entre o que faz na escola e o que é e foi realizado pelos artistas na sociedade no âmbito local, regional, nacional e internacional. Aprender Arte envolve, além do desenvolvimento das atividades artísticas e estéticas, apreciar arte e situar a produção social da arte de todas as épocas nas diversas culturas. (Brasil, 1988a, p. 62-63).

Nos PCNs de Arte, são reveladas outras dimensões do aprendizado estético e cultural do indivíduo, no âmbito dos valores, das percepções de significados culturais presentes no cotidiano e potencial de transformação da realidade:

Produzindo trabalhos artísticos e conhecendo essa produção nas outras culturas, o aluno poderá compreender a diversidade de valores que orientam tanto seus modos de pensar e agir como os da sociedade. Trata-se de criar um campo de sentido para a valorização do que lhe é próprio e favorecer o entendimento da riqueza e diversidade da imaginação humana. Além disso, os alunos tornam-se capazes de perceber sua realidade cotidiana mais vivamente, reconhecendo e decodificando formas, sons, gestos, movimentos que estão à sua volta. O exercício de uma percepção crítica das transformações que ocorrem na natureza e na cultura pode criar condições para que os alunos percebam o seu comprometimento na manutenção de uma qualidade de vida melhor.

A dimensão social das manifestações artísticas revela modos de perceber, sentir e articular significados e valores que orientam os diferentes tipos de relações entre os indivíduos na sociedade. A arte estimula o aluno a perceber, compreender e relacionar tais significados sociais. Essa forma de compreensão da arte inclui modos de interação como a empatia e se concretiza em múltiplas sínteses. (Brasil, 1988b, p.19-20).

Dessa forma, percebe-se que, além da capacidade de interação recíproca mais rica e crítica com a Cultura, há uma colaboração das Artes para a compreensão de conteúdos mais subjetivos que dizem respeito ao desenvolvimento de uma pessoa humana, empática e social. Fica evidente que esse tipo de saber pode ser caracterizado como um conteúdo atitudinal. Então, vale citar a tipologia de conteúdos de Zabala (1998), que divide em três grandes grupos os conteúdos de aprendizagem: conceituais, procedimentais e atitudinais. Para que isso fique claro, o grupo de conteúdos atitudinais, este em que a dimensão humana é valorizada pelo ensino das Artes, engloba:

[...] uma série de conteúdos que por sua vez podemos agrupar em valores, atitudes e normas. Cada um destes grupos tem uma natureza suficientemente diferenciada que necessitará, em dado momento, de uma aproximação específica.

Entendemos por valores os princípios ou as idéias éticas que permitem às pessoas emitir um juízo sobre as condutas e seu sentido. São valores: a solidariedade, o respeito aos outros, a responsabilidade, a liberdade, etc.

As atitudes são tendências ou predisposições relativamente estáveis das pessoas para atuar de certa maneira. São a forma como cada pessoa realiza sua conduta de acordo com valores determinados. Assim, são exemplo de atitudes: cooperar com o grupo, ajudar os colegas, respeitar o meio ambiente, participar das tarefas escolares, etc. (Zabala, 1998, p. 41).

Rosa Iavelberg relaciona alguns exemplos de conteúdos de Artes que poderiam se encaixar na tipologia de conteúdos, o que demonstra a vastidão de saberes que envolvem o estudo artístico:

Conceito: “designa um conjunto de objetos e acontecimentos com algumas características comuns”. Exemplos: modernidade, abstração, cubismo.

Princípio: “descreve as mudanças que ocorrem em um objeto ou acontecimento. ‘Regra’ ou ‘lei’ são utilizados como sinônimos de princípio”. Exemplos: princípio da perspectiva linear, deformação no expressionismo, estranhamento na arte contemporânea.

Fato: “designa coisa ou ação realizada”. Exemplos: o quadro Abapuru foi pintado por Tarsila do Amaral ou a I Bienal Internacional de Arte ocorreu em 1951, na cidade de São Paulo.

Procedimento: “conjunto de ações ordenadas e orientadas para a consecução de uma meta. Também podemos compreender tais ações como sinônimos de destreza, técnica, método, estratégia”. Exemplos: procedimentos de gravura, de pesquisa com materiais orgânicos em arte.

Valores e normas: “regras de comportamento a serem respeitadas”. Exemplo: respeito à diversidade cultural no trabalho artístico de distintos grupos humanos.

Atitudes: “tendência a comportar-se de forma consistente em relação a valores e normas como partilhar, ajudar, ordenar, respeitar”. Exemplo: partilhar o direito à documentação e preservação do patrimônio artístico em âmbito local e global. (Iavelberg, 2003, p. 26, grifo da autora).

Ainda sobre o potencial da arte-educação para os saberes humanizados, é preciso afirmar que estes são conteúdos previstos em lei. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996) delimita, no artigo 1º:

Art. 1º A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

§ 1º Esta Lei disciplina a educação escolar, que se desenvolve, predominantemente, por meio do ensino, em instituições próprias.

§ 2º A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social. (Brasil, 2023, p. 8).

No artigo 2º, é estabelecido que as finalidades da educação estão pautadas na solidariedade humana, o que é reforçado quando enumera-se as finalidades do ensino fundamental, em que uma delas é “o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social.” (Brasil, 2023, p. 25, grifo nosso). Inclusive, no artigo 3º ao serem listados os princípios do ensino, no segundo item lê-se “liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber” (Brasil, 2023, p. 8, grifo nosso). Por fim, uma das finalidades do ensino médio é “o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico” (Brasil, 2023, p. 27, grifo nosso).

Sendo assim, compreende-se o quão impactante é o ensino de Artes para a formação estudantil. Essa educação pode ser caracterizada como transformadora, humana, cidadã e histórica-cultural.

Inclusive, tais características do ensino de Artes, neste caso em especial sobre as Artes Visuais, podem dialogar com especificidades intrínsecas do RPG que serão tratadas com mais detalhes adiante. Esse formato de jogo possui elementos lúdicos, imaginativos, narrativos e criativos propícios para servirem de base para a elaboração do material didático voltado para o ensino de Artes Visuais.

Por isso, a seguir, será definido o conceito de jogo e sua relação com a cultura. Depois, serão traçadas as relações entre os jogos (a ludicidade, a imaginação, os RPGs) e a arte-educação.

2 AS RELAÇÕES ENTRE JOGOS E ARTE-EDUCAÇÃO

Parte-se do princípio de que jogo é, até certo ponto, característica intrínseca da Cultura. Esse conceito surge a partir de Johan Huizinga (2000, p. 3), que no livro *Homo Ludens*, se refere ao jogo, não só como um elemento antecessor, mas também causador do surgimento das civilizações e da própria Cultura: “[...] é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Ao relatar sobre conferências que realizou sobre o assunto em questão, cita uma cujo título era “O jogo como elemento da cultura” e, quando fala sobre a escolha desse título, ele acaba por indicar que a genealogia da cultura seria, de certa forma, lúdica:

Em todas as vezes, meus hóspedes pretenderam corrigir o título para "na" cultura, mas sempre protestei e insisti no uso do genitivo, pois minha intenção não era definir o lugar do jogo entre todas as outras manifestações culturais, e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico. O objetivo deste estudo mais desenvolvido é procurar integrar o conceito de jogo no de cultura. (Huizinga, 2000, p. 3).

Ainda de acordo com esse conceito de que a cultura possui atributos lúdicos, ou seja, referentes ao jogo, Huizinga aponta que:

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum". (Huizinga, 2000, p. 7).

Huizinga caracteriza os aspectos formais do jogo da seguinte forma:

[...] Parece-nos que essa noção poderá ser razoavelmente bem definida nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo 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 quotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. (Huizinga, 2000, p.24).

Não é somente através de um valor estético que um jogo pode ser considerado como fenômeno cultural. Para que um jogo seja elevado ao status de cultura, também pode-se inculcar nele outros valores:

[...] mas este valor estético não é indispensável para a cultura: os valores físicos, **intelectuais**, **morais** ou espirituais também são capazes de elevar o jogo até o nível cultural. Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a **intensidade da vida** do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização. (Huizinga, 2000, p. 29, grifo nosso).

Assim, Huizinga deixa explícito alguns dos elementos que podem estar presentes em um jogo para que este eventualmente faça parte da civilização e portanto da cultura humana. Daqueles que são de interesse imediato do ensino das Artes Visuais, citam-se: valores estéticos, intelectuais, morais e tudo aquilo que eleve a intensidade da vida dos jogadores.

De acordo com Paula Mastroberti, a associação entre jogos e a arte-educação é contribuinte para o desenvolvimento de todos os valores citados acima:

Combinadas, as experiências da arte, do jogo e da educação podem emular valores estéticos e éticos a partir de operações realizadas por jogadores autopoieticos entendidos como protagonistas de suas enações educativas. A ambiência ludopoética, ao incluir aqueles que a operam e a emulam em regime de aceitação espontânea de suas regras, contribui para estimular o pensamento solucionador de problemas, superação de obstáculos e enfrentamento de desafios, qualidades essas que compõem toda uma gramática do conhecer. Ao agregarmos qualidades estéticas e valores éticos aos problemas, obstáculos e desafios propostos pelo sistema lúdico, passamos a virtualizar uma experiência poética cujo prazer se sobrepõe ao de querer simplesmente concluir ou vencer as tarefas propostas pelo jogo. (Mastroberti, 2019, p. 7)

Então, a proposição de situações-problema, que será abordada com mais profundidade adiante, exige do estudante a criatividade e estimula o desejo de continuar jogando e aprendendo. Sobre esta vontade de aprender, Rubem Alves relaciona-a com os brinquedos e sua capacidade de estimular a inteligência:

Há brinquedos que são desafios ao corpo, à sua força, habilidade, paciência... E há brinquedos que são desafios à inteligência. A inteligência gosta de brincar. Brincando ela salta e fica mais inteligente ainda. Brinquedo é tônico para a inteligência. Mas se ela tem de fazer coisas que não são desafios, ela fica preguiçosa e emburrecida. Todo conhecimento científico começa com um desafio: um enigma a ser decifrado! A natureza desafia: "Veja se você me decifra!" E aí os olhos e a inteligência do cientista se põem a trabalhar para decifrar o enigma. Assim aconteceu com Johannes Kepler, cuja inteligência brincava com o movimento dos planetas. Assim aconteceu com Galileu Galilei que, ao observar a natureza, tinha a suspeita de que ela falava uma linguagem que ele não entendia. Pôs-se então a observar e a pensar (ciência se faz com essas duas coisas: olho e cérebro!) até decifrar o enigma: a natureza fala a linguagem da matemática! E até hoje os cientistas

continuam a brincar [com] o mesmo brinquedo descoberto por Galileu. Aconteceu assim também com um monge chamado Gregor Mendel. No seu mosteiro havia uma horta onde cresciam ervilhas. Os outros monges, vendo as ervilhas, pensavam em sopa. Mas Mendel percebeu que elas escondiam um segredo. E ele tanto fez que acabou por descobrir o seu segredo que nos revelou o incrível mundo da genética. E não é esse mesmo jogo que faz a criança que está começando a aprender a ler? Ela olha para as palavras – ervilhas – e tenta decifrar a palavra que elas formam. Tudo é brinquedo! (Alves, 2004, p. 39).

Dessa forma, Rubem Alves mostra que a ludificação dos objetos de estudo fomenta no indivíduo um desejo de descobrir e que isso pode ser traduzido para os componentes curriculares. Ao se referir de um episódio de sua vida em que brincava com pregos tortos que precisavam ser separados para serem “vencidos”, Rubem Alves relata:

Repentinamente percebi que a primeira tarefa do professor é, à semelhança dos pregos, entortar a sua “disciplina” (ô, palavra feia, imprópria para uma escola!) e transformá-la num brinquedo que desafie a inteligência do aluno. Pois não é isso que são a matemática, a física, a química, a biologia, a história, o português? Brinquedos, desafios à inteligência. Mas, para isso, é claro, é preciso que o professor saiba brincar e tenha uma cara de criança ao ensinar. Porque cara feia não combina com brinquedo [...]. (Alves, 2004, p. 41).

Os jogos, portanto, precisam aparentar a característica de “não seriedade” dos jogos, por mais que, como diz Johan Huizinga (2000, p.8) sejam muito sérios no momento em que são experienciados pelos jogadores. Além disso, é necessário que esse enigma de saberes seja desafiador, que tenha tensão, se não, a motivação para a resolução desse problema pode cair. Afinal, se for difícil demais pode parecer impossível e, se for fácil demais, não se pode mais considerar que há uma situação-problema de fato:

Brinquedo, pra ser brinquedo, tem de ser um desafio. Um brinquedo é um objeto que, olhando para mim, me diz: “Veja se você pode comigo!”. O brinquedo me põe à prova. Testa as minhas habilidades. Qual é a graça de armar um quebra-cabeças de 24 peças? Pode ser desafio para uma criança de 3 anos, mas não para mim. Já um quebra-cabeças de 500 peças é um desafio. Eu quero juntar as suas peças! E, para isso, sou capaz de gastar meus olhos, meu tempo, minha inteligência, meu sono[...]. (Alves, 2004, p. 38).

Em seguida, será abordado como os Role-playing Games têm sido utilizados como metodologias em diferentes contextos pedagógicos, seus resultados e como poderão se relacionar com a arte-educação.

2.1 A COMPATIBILIDADE ENTRE O ROLE-PLAYING GAME E A ARTE-EDUCAÇÃO.

No currículo paulista os Role-playing Games são citados como uma possibilidade legítima de ampliação de conhecimentos, atuação artística e cultural dos estudantes do Ensino Médio:

A unidade temática Brincadeiras e Jogos tem como objetivo a compreensão da brincadeira e do jogo como fenômeno sociocultural e suas relações com os espaços de lazer disponíveis na comunidade, mapeando e criando, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo assim, ações que permitam o resgate de brincadeiras e jogos. O estudante poderá retomar suas vivências de anos anteriores com brincadeiras e jogos do Brasil e do mundo incluindo os de matrizes indígena e africana e os jogos eletrônicos, ou ampliar seus conhecimentos tendo contato com outras possibilidades, como jogos cooperativos e RPG (Role Playing Game). (São Paulo, 2020, p. 62)

Os RPGs são conhecidos por suas características intrínsecas de autonomia, imaginação, interação social e cooperatividade. Essa dinâmica de compartilhamento de saberes para a resolução de uma situação-problema imaginária, é aliada à teoria sócio-construtivista de Vygotsky(1994), em que a interação social e a imaginação são elementos fundamentais do desenvolvimento cognitivo de um indivíduo. Vygotsky enfatiza, para o desenvolvimento da criança, a importância dos brinquedos, que como visto anteriormente podem ser considerados jogos e até mesmo expandidos para os componentes curriculares:

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (Vygotsky, 1991, p. 69).

Os jogos e a imaginação também são um meio legítimo para construção autônoma de conhecimento, como diz em:

Através do brinquedo, a criança atinge a definição funcional de conceito ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. (Vygotsky, 1991, p. 66).

Com relação a importância da imaginação no desenvolvimento do adolescente, Vygotsky diz:

Onde a criação de algum tipo novo de estrutura concreta, um novo quadro da realidade, de uma corporificação criativa de algum tipo de ideia, torna-se indispensável para o processo de compreensão ou para o processo da atividade prática, lá encontramos a fantasia, adiantando-se como uma função básica. [...] Fantasia é uma das manifestações criativas do homem, e isto é especialmente verdadeiro na adolescência, quando a união com o pensamento em conceitos ocorre e passa por desenvolvimentos significativos neste aspecto objetivo. Ambos os canais se encontram em estado complexo de entrelaçamento e ambos cooperam e influenciam no desenvolvimento da imaginação (Vygotsky, 1994, p. 285).

Para que seja mais concreto o entendimento sobre as relações entre os RPGs e a educação, cita-se “Uma Experiência Com O Projeto Manhattan No Ensino Fundamental” de Samagaia e Peduzzi (2004), em que foi proposto um jogo de interpretação de papéis cujo objetivo era propiciar aos alunos a construção de conhecimento acerca dos acontecimentos históricos e científicos referentes ao Projeto Manhattan.

Em um contexto fictício de decisão estratégica em uma guerra mundial, os estudantes foram divididos em diferentes grupos responsáveis por funções diferentes: cientistas a favor e contra à criação da bomba atômica; jornalistas; uma comissão de tomada de decisões; e auxiliares de organização. No decorrer dos encontros, foram analisadas as diversas formas de geração de energia, as vantagens e desvantagens de cada tipo de bomba, foi discutida a energia nuclear e houve um debate estruturado sobre a criação ou não da bomba atômica e suas implicações éticas. No final, foi revelado que a história vivida pelos alunos na imaginação foi inspirada por eventos reais e houve a contextualização sobre o Projeto Manhattan e suas consequências. Os resultados apontaram que os estudantes desenvolveram um interesse muito grande pelo conhecimento:

Entrevistas realizadas com o grupo mostraram também ter havido ampla pesquisa bibliográfica de conteúdos específicos de ciência, possibilitando que o trabalho docente se concentrasse em organizar as atividades e incentivar a curiosidade dos estudantes, despertando neles o interesse autônomo pela ciência. (Samagaia; Peduzzi, 2004, p. 274).

Percebe-se uma imersão muito expressiva nos depoimentos dos alunos (Samagaia; Peduzzi, 2004), que refletem a capacidade intrínseca do RPG de criar uma realidade à parte da vida real, onde podem ser abordados conteúdos e discussões de modo plural, contextual e interacionista.

Ao ambientar os participantes em um cenário para a narrativa e construí-la coletivamente com uma sequência de eventos, pelo menos parcialmente determinada pelas decisões dos participantes sobre as ações de suas personagens, o RPG tem uma capacidade de simulação da realidade que é vantajosa para as propostas educacionais. (Klimick, 2007, p. 76)

Após estudos sobre o uso do RPG em sala de aula, Carlos Klimick (2007. p. 82) constata que “[...]nas aulas normais, é preciso fazer pressão para que os alunos cumpram o horário. Nas aulas com RPG, não só isso não era necessário, como muitos ficavam após o horário para continuar jogando.”. Ou seja, percebe-se um fator de desejo, de voluntariedade e espontaneidade ao jogar. Sobre essa característica voluntária do jogo, Huizinga discorre:

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural. É um elemento a esta acrescentado, que a recobre como um ornamento ou uma roupagem. É evidente que, aqui, se entende liberdade em seu sentido mais lato, sem referência ao problema filosófico do determinismo. Poder-se-ia objetar que esta liberdade não existe para o animal e a criança, por serem estes levados ao jogo pela força de seu instinto e pela necessidade de desenvolverem suas faculdades físicas e seletivas. Todavia, o termo "instinto" levanta uma incógnita e, além disso, a pressuposição inicial da utilidade do jogo constitui uma petição de princípio. As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade. [...] Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. (Huizinga, 2000, p. 9-10).

Esse interesse espontâneo pela aquisição de conhecimento nas experiências de RPG aparece em outras pesquisas, como “O Uso Do Role Playing Game (Rpg) Como Ferramenta Didática No Ensino De Ciências” de Coelho (2017); “Radioactivity 1.0: um produto educacional para uso em aulas de Física” de Schneider, Kemczinski e Clement (2023); “Um Role-Playing Game (Rpg) Pedagógico Para O Ensino De Astronomia” de Mahlow, Rosa Scalvi, Marcelo Scalvi e Ramos (2020); “Literatura em Jogo: Ensino de Leitura por Meio do Rpg” de Zamariam.

Estes trabalhos mostram que, muitas vezes, os jogos de RPG despertavam um grande interesse por parte dos estudantes com relação ao conteúdo trabalhado. Inclusive, muitas vezes, o interesse era tanto que os alunos pesquisavam sobre a matéria por conta própria, sem que houvesse o pedido do docente e ainda compartilhavam o que tinham aprendido com o resto da sala. Por exemplo, quando foram analisados os resultados obtidos em uma das etapas da aplicação do RPG pedagógico “Radioactivity 1.0”, constatou-se:

Entre os principais resultados alcançados neste episódio, destaca-se a realização de pesquisas voluntárias por parte dos estudantes. Essa prática é bastante comum no RPG, onde os jogadores buscam compreender com maior propriedade os assuntos abordados na aventura. No caso particular do RPG Pedagógico, esse estímulo leva o estudante a aprofundar seus estudos sobre os conceitos científicos envolvidos na narrativa, percebendo que eles são necessários para gerar ações e resolver melhor os desafios propostos.

Esse fato pôde ser observado quando o grupo de estudantes responsável por interpretar o engenheiro nuclear na aventura chegou alguns minutos mais cedo à sala de aula e utilizou uma parte do quadro para representar o esquema de um reator nuclear do tipo RBMK, o mesmo usado na usina de Chernobyl. (Schneider; Clement; Kemczinski, 2023, p. 8).

Então, fica claro que uma outra característica importante que os RPGs apresentam como utilidade pedagógica é a socialização de conhecimentos. Esse tipo de comportamento registrado neste exemplo não ocorre por acaso. Isso porque partilhar conhecimentos ajuda ativamente a todos os outros jogadores resolverem o desafio em questão proposto pelo Mestre do Jogo, até porque é um jogo de natureza cooperativa. Nesse sentido, sobre a importância da interação social para o desenvolvimento da criança, Vygotsky diz:

Propomos que um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em operação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança. (Vygotsky, p.60-61, 1991)

Klimick associa os RPGs às habilidades inerentes aos processos de socialização:

[...] a construção coletiva de histórias dos RPGs demanda a **cooperação** e não a competição entre os interatores, pois todos colaboram para superar os desafios da história propostos pelo narrador. Além disso, o RPG é

calcado no discurso oral, no diálogo e troca de idéias. Nesse aspecto, o RPG desenvolve **habilidades de comunicação**, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento. O RPG também permite ao jogador exercitar sua fantasia e torná-la aceitável em seu meio. Isso, por si só, dá ao jogo um grande papel como elemento **socializante**, pois, ao sentir-se aceito, o jogador começa a se despir de suas inibições e se expor mais àquele grupo social. (Klimick, p. 76, 2007, grifo do autor)

Leonardo Neves, em sua pesquisa, através de entrevistas com diversos jogadores regulares de RPG, procurou entender por que, em uma sociedade contemporânea com jogos digitais tão variados, o RPG de mesa, que não depende de meios digitais, permanece com uma crescente popularidade entre os jovens. Neves constata que:

Em todas as conversas, o RPG foi apontado como uma prática muito importante para a interação social. Segundo as/os jovens, através do jogo é possível não apenas aprofundar laços com colegas e amigos, mas também conhecer novas pessoas e passar a tê-las em suas redes de interação cotidiana. E parece ser justamente essa dimensão social que confere ao RPG um apelo tão grande. (Neves, p. 127, 2022).

Ainda sobre o caráter social dos RPGs:

O que as/os jovens apontam é que o fato de fazerem parte de um grupo unido por um algo em comum, que elas/eles próprios elegeram como importante, parece conferir a esse algo um sentido singular em suas vidas. A forma com que se comprometem com isso e nutrem, no caso, o jogo e todos os elementos que envolvem "jogar", também lhes proporciona laços intensos de afeto que os imbui da sensação de partilhar algo especial, ignorado pelo resto do mundo e que, por isso, as/os faz únicos e faz com que as pessoas que ali se encontram e o que é ali partilhado pareçam caros e insubstituíveis. De fato, tudo isso é verdadeiro. Ao adentrarmos o campo dos sentidos, do subjetivo, o que está em jogo é o que cada um produz em suas experiências pessoais e, principalmente aqui, coletivas, dialógicas. Se essas noções são verdadeiras para o grupo em sua experiência, é isso o que me importa. (Neves, p.135, 2022).

Uma outra potencialidade dos jogos de interpretação de papéis é o fato de eles estimularem a criticidade nos alunos. Assim, é cabível citar o trabalho de Franciela Zamariam. A pesquisadora produziu e aplicou um RPG em sala de aula cujo objetivo era estimular o interesse pela leitura de obras literárias. Em sua análise de resultados, consta que:

O trabalho foi muito produtivo, pois pudemos verificar a comprovação da maioria das hipóteses levantadas. O jogo proporcionou aos leitores as antecipações que fazemos na leitura literária, além de despertar concordâncias ou discordâncias explícitas com as atitudes das personagens, ou seja, despertou a afetividade. Estimulou ainda a criticidade dos alunos, ao julgarem seus próprios valores morais em contraposição aos das personagens e às decisões dos colegas. (Zamariam, 2016, p. 310)

Tal comportamento dos alunos de comparar seus valores morais aos dos personagens fictícios é muito valorizada no âmbito dos conteúdos atitudinais. Compreender sua autonomia como um indivíduo capaz de tomar decisões e que estas têm consequências para o mundo é um saber imprescindível para a formação de um cidadão crítico, muito valorizado como objetivo na arte-educação.

Dessa forma, em muitas aplicações de RPGs educacionais, os resultados mostram que, no decorrer do processo de ensino, é despertado o interesse espontâneo, a autonomia, a socialização, a cooperação, a afetividade e a criticidade nos estudantes, com relação aos conteúdos curriculares apresentados pelo jogo. E a Arte, como foi explicitado no capítulo 2, apresenta atributos de desenvolvimento histórico, cultural, cidadão, humano e transformador, que pressupõem um indivíduo com todas as habilidades que podem ser incitadas pelos RPGs. Isto seria o mesmo que dizer que o ensino de Artes preza por um cidadão crítico em relação aos eventos da História e ao funcionamento da sociedade e que tenha um amadurecimento em suas interações sociais, de modo a compreender sua própria autonomia frente ao mundo, sendo que este pode ser alvo de transformações e de curiosidade. Nesse sentido, o RPG revela ser um complemento pertinente e potencializador para o trabalho docente de Artes.

A partir de todos esses entendimentos, foram elaborados o sistema **“Estudos & Mistérios: Um RPG Educacional”** (veja Apêndice B) e a aventura **“O Caso Marajó”** (veja Apêndice A), com o objetivo de propiciar o ensino e aprendizagem da História da Arte Marajoara. Em seguida, será explicitado os processos através dos quais foram criados o sistema e a aventura desta pesquisa.

3 AS BASES DA CRIAÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME EDUCACIONAL

A escrita do sistema de RPG e da aventura foi feita através da plataforma virtual de edição de texto Google Docs e as ilustrações produzidas no software de desenho e pintura digital Clip Studio Paint.

O jogo tem como público-alvo principal, mas não exclusivamente, alunos do Ensino Médio. Por isso, as escolhas criativas que levaram à concepção do sistema e da aventura foram pautadas nas habilidades propostas pela BNCC, em especial da Competência Específica 6 do Ensino Médio:

(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica;

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade;

(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas;

(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas. (Brasil, 2018, P. 496)

Ademais, houve embasamento teórico no Currículo Paulista (São Paulo, 2020) para o Ensino Médio. No que diz respeito às dimensões do ensino de Arte, haverá um foco maior na Fruição, Crítica e Reflexão.

Os processos criativos tiveram como uma de suas principais inspirações o SIMPLES (Sistema Inicial Para Mestres-Professores Lecionarem Através de Uma Estratégia Motivadora) criado por Marcos Tanaka Riyis (2018), que é um sistema de RPG mais simplificado justamente para ser um facilitador aos professores e alunos, de modo que possam começar a jogar o mais rápido possível sem prejuízo da diversão e aprendizagem. Riyis estrutura da seguinte forma a sequência prática de aplicação de um RPG pedagógico e que foi usada de inspiração para a elaboração do RPG em questão:

- 1) O professor prepara o cenário, a aventura e os personagens (o professor pode, ao invés de preparar ele mesmo os personagens, deixar os alunos fazerem isso, o que já é uma atividade muito interessante, de enorme potencial pedagógico).
- 2) O professor distribui os personagens entre os alunos, seja um para cada aluno, seja agrupando-os, ou ainda designando as tarefas para cada membro do grupo. Aconselhamos o professor a designar os grupos, pelo menos no início, para que o processo ensino-aprendizagem ocorra da melhor maneira.
- 3) O professor explica o andamento e as regras do jogo para os alunos.
- 4) O professor, “vestindo a roupa” de Mestre do Jogo, introduz, então, os alunos ao mundo preparado por ele, chamando-os a participar da história e mais ainda, a contá-la em conjunto.
- 5) Durante a aventura, o professor introduz elementos do conteúdo que pretende desenvolver, mas na forma de situação-problema inserida no contexto da história-jogo.
- 6) O desfecho da aventura é feito de modo a dar um gosto de “quero mais”, ao mesmo tempo em que permite ao professor utilizar os conceitos desenvolvidos em uma situação de aprendizagem. (Riyis, 2018, p. 19-20).

Para melhor compreensão da seção a seguir recomenda-se ler primeiramente a aventura “Caso Marajó” (Apêndice A), pois esta será analisada a partir de seus processos criativos e didáticos.

3.1 OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DA AVENTURA “CASO MARAJÓ”

O “Caso Marajó” é uma aventura de RPG elaborada pelo autor com o intuito de ensinar conteúdos e habilidades relacionadas à História da Arte Marajoara, principalmente a estudantes do ensino médio, através das situações-problemas propostas.

A respeito do cenário e conceito da história em si, optou-se por não criar um RPG que se passasse na mesma época em que os indígenas marajoaras habitavam a ilha. Essa decisão visava evitar a criação de uma imagem distorcida sobre essa cultura. Em outras palavras, não há evidências científicas que caracterizem suficientemente o funcionamento das sociedades indígenas marajoaras a ponto de ser possível simular, através da imaginação, uma realidade coesa, coerente e fidedigna. Qualquer tentativa seria **necessariamente especulativa** e, por consequência, contribuiria para a construção de um imaginário coletivo baseado em hipóteses otimistas ou, ainda pior, em idealizações e preconceitos a respeito dos povos marajoaras. Por isso, a ambientação dessa aventura acontece no momento histórico atual, na era contemporânea. Assim, decidiu-se que a história seria

baseada em fatos reais. Estes eventos correspondem à criação e funcionamento do Instituto Cultural Banco Santos (ICBS) e as práticas clandestinas que dele se beneficiavam, no que se refere à comercialização de artefatos etnológicos e arqueológicos.

Acima de tudo, a aventura, quando vista em sua totalidade como uma sequência didática, foi pautada na **Abordagem Triangular**, de Ana Mae Barbosa. De acordo com ela (Barbosa, 1998, p. 33), a Abordagem Triangular se baseia em três componentes epistemológicos: o fazer artístico, a apreciação e a contextualização. Pode ser caracterizada da seguinte forma:

Proposta Triangular [Abordagem Triangular] é construtivista, interacionista, dialogal, multiculturalista e é pós-moderna por tudo isto e por articular arte como expressão e como cultura na sala de aula, sendo esta articulação o denominador comum de todas as propostas pós-modernas do ensino da arte que circulam internacionalmente na contemporaneidade. (Barbosa, 1998, p. 41).

Sobre o fazer artístico e suas reverberações no desenvolvimento do estudante acerca da Arte, Ana Mae Barbosa diz:

Este fazer é insubstituível para a aprendizagem da arte e para o desenvolvimento do pensamento/linguagem presentacional, forma diferente do pensamento/linguagem discursivo, que caracteriza as áreas nas quais domina o discurso verbal, e também diferente do pensamento científico presidido pela lógica. O pensamento presentacional das artes plásticas capta e processa a informação através da imagem. A produção de arte faz a criança pensar inteligentemente acerca da criação de imagens visuais, mas somente a produção não é suficiente para a leitura e o julgamento de qualidade das imagens produzidas por artistas ou do mundo cotidiano que nos cerca. (Barbosa, 1991, p. 34).

Sobre a leitura da obra de arte para o desenvolvimento cultural e da criatividade:

Apreciar, educar os sentidos e avaliar a qualidade das imagens produzidas pelos artistas é uma ampliação necessária à livre-expressão, de maneira a possibilitar o desenvolvimento contínuo daqueles que, depois de deixar a escola, não se tornarão produtores de arte. Através da apreciação e da decodificação de trabalhos artísticos, desenvolvemos fluência, flexibilidade, elaboração e originalidade - os processos básicos da criatividade. Além disso, a educação da apreciação é fundamental para o desenvolvimento cultural de um país. Este desenvolvimento só acontece quando uma produção artística de alta qualidade é associada a um alto grau de entendimento desta produção pelo público. (Barbosa, 1998, p. 18).

Ainda sobre a importância da leitura de obras de arte para a autonomia do estudante:

Leitura da obra de arte é questionamento, é busca, é descoberta, é o despertar da capacidade crítica, nunca a redução dos alunos a receptáculos das informações do professor, por mais inteligentes que elas sejam. A educação cultural que se pretende com a Proposta Triangular é uma educação crítica do conhecimento construído pelo próprio aluno, com a mediação do professor, acerca do mundo visual e não uma "educação bancária". (Barbosa, 1998, p. 40).

Por fim, sobre a contextualização:

A contextualização é, em si mesma, forma de conhecimento relativizada. Pesquisas sobre a cognição situada mostram que o conhecimento e o entendimento são mais facilmente efetivados se emoldurados pelo sujeito. É esta moldura que designamos contextualização, a qual pode ser subjetivamente e/ou socialmente construída. (Barbosa, 1998, p. 38).

Para abarcar sistemática e narrativamente os três aspectos da Abordagem Triangular, a preparação da aventura foi fundamentada pelo método conhecido como **“5 Room Dungeons”**, criado por Johnn Four (2019), autor do site Roleplaying Tips. O termo “dungeon”, do inglês, significa masmorra ou calabouço. Porém, no contexto dos RPGs, esse termo tem um significado muito mais amplo. Ele abrange qualquer localização, seja externa ou interna, de qualquer proporção, mas que necessariamente apresenta partes menores compartimentadas, geralmente independentes entre si, mas que são conectadas fisicamente. Ou seja, pode ser, por exemplo, um shopping center, uma vila medieval, ou até mesmo uma nave espacial infestada de parasitas alienígenas. No caso da aventura aqui tratada, a “dungeon” será uma região do estado do Pará que abrange a Ilha de Marajó e a cidade de Belém.

O método em questão consiste em preparar 5 locais diferentes, cada um com suas especificidades e funções narrativas que serão explicadas a seguir. Dessa forma, a história sempre ganha um ar de novidade a cada novo local explorado, mantendo constante a motivação dos jogadores. As 5 localizações são nomeadas da seguinte forma (Four, 2019, p.15): “Local 1: Entrada; Local 2: Enigma; Local 3: Contratempo; Local 4: Conflito; Local 5: Revelação.”

Nesta aventura, os Locais são dedicados a diferentes pilares da Abordagem triangular, ao mesmo tempo que servem a uma função narrativa. Antes disso, na

aventura há um direcionamento a mestres novatos. Essas instruções foram baseadas no que Riyis diz em:

Uma aventura de RPG é como uma história, mas não totalmente acabada. Ela tem uma linha mestra, de início, meio e fim (na verdade fins, pois os personagens-jogadores podem não seguir o caminho imaginado pelo mestre e ficar pelo caminho. Em um ambiente educacional, sugerimos que o mestre faça o possível para que a aventura chegue ao seu final da maneira idealizada), preparada pelo mestre, mas os acontecimentos intermediários são construídos em conjunto com os jogadores, de acordo com as decisões que eles tomam. (Riyis, 2018, p.35)

Assim sendo, o primeiro local “Museu” corresponderia à Entrada, ou seja, o início da investigação, quando os jogadores compreendem mais detalhes sobre o mistério e enfrentam seu primeiro desafio. A Entrada sempre contém um desafio que explica por que outras pessoas ainda não se aventuraram no local que está por vir (Four, 2019, p. 10). No caso aqui explicitado, os Personagens dos Jogadores são confrontados com a necessidade de descobrir qualquer pista que possa ajudar a progredir na investigação referente à imagem de uma urna marajoara (Figura 1) que foi enviada no e-mail da diretora do museu. A leitura dessa obra de arte e sua contextualização serão cruciais para a progressão da aventura. A informação que os jogadores precisam obter para avançar na narrativa é a de que as urnas maiores e mais detalhadas eram geralmente enterradas em tesos maiores, como diz Schaan:

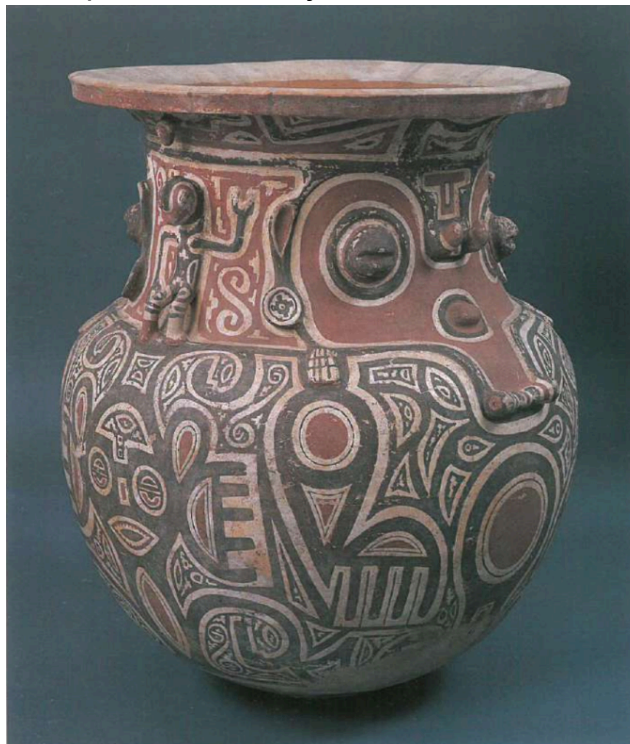
Diferenças em status social e prerrogativas relacionadas que alguns indivíduos detinham certamente determinavam seu enterro em urnas maiores e mais elaboradas. Um número maior de oferendas maiores era também alocado a indivíduos de status alto que eram da mesma forma enterrados nos maiores tesos. Em contraste, em tesos menores e vilas mais distantes, as urnas eram menores, mais simples e associadas a menos objetos. (Schaan, 2001, p. 112, tradução nossa)

A imagem é utilizada no aventura e cujo paradeiro é investigado pelos Personagens dos Jogadores é de uma urna marajoara (Figura 1) com as seguintes características descritas por Souza, Barreto e Lima:

A urna é composta formando a figura híbrida de uma ave (coruja, ou harpia) com elementos humanos, adornos auriculares (brincos em borla e alargadores de orelha) e um pingente cilíndrico no peitoral (possivelmente um inalador em osso). O pescoço da vasilha corresponde ao rosto, com grandes olhos destacados pela modelagem e pintura, e o bojo corresponde

ao corpo, em que estão representados o ventre e os membros (Souza; Barreto; Lima, 2020, p. 400)

Figura 1 – Urna polícroma marajoara. Altura 84 cm, largura 70 cm.



Fonte: Museu Paraense Emílio Goeldi, Belém, Brasil. Imagem do artigo de Denise Schaan “Into the labyrinths of Marajoara Pottery: Status and Cultural Identity in Prehistoric Amazonia” (2001, p. 118), no livro *The Unknown Amazon*.
barbosa

Depois, os Personagens dos Jogadores viajam para a Ilha de Marajó em busca dos maiores tesos, que dão o nome do local 2. Ele corresponde ao Enigma, em que há uma situação-problema que geralmente não é resolvida de forma física, mas sim mental (Four, 2019, p 10). Os jogadores farão a dinâmica chamada quebra-cabeça imaginativo. Nela, através do fazer artístico, os jogadores precisam completar com desenho e imaginação, as formas e grafismos de uma urna marajoara (Figura 2), partindo apenas de poucos recortes em formato de cacos de cerâmica de uma imagem impressa dessa urna. Nesse passo da aventura, diferentes características das urnas marajoaras estão descritas para serem mencionadas pelo Mestre do Jogo. As informações sobre esses elementos gráficos mencionados na aventura são embasadas nas análises feitas por Denise Schaan:

As sociedades de tradição oral possuem em geral uma relação muito particular com os outros seres da natureza, o que observamos na cerâmica, por exemplo, através da representação de animais (os zoomorfos) e humanos/animais (os antropozoomorfos). Essas não são representações meramente ilustrativas da fauna, mas possuem um sentido metafórico. Esses são animais ligados de maneira muito íntima com a história cultural do grupo social que os utiliza. [...] Há uma enorme complexidade por trás das relações entre humanos e animais nas sociedades ameríndias e essa complexidade deve estar representada nos mitos, na decoração da cerâmica e dos demais artefatos. Temos que ter isso em mente, portanto, quando nos atrevemos a interpretar e buscar significados para as manifestações estéticas das sociedades ameríndias do passado. (Schaan, 2008, p. 100-101)

Ainda sobre a representação de animais ou partes deles:

Uma das características mais marcantes da cerâmica marajoara é o convívio, em um mesmo objeto, de representações naturalistas e representações geometrizarantes, estas últimas chamadas usualmente de grafismos. Geralmente quando aparecem no entorno de uma representação naturalista, os grafismos tendem a ser interpretados como enchimento do campo visual, ou seja, algo que se coloca para preencher os espaços entre as representações a que se dá destaque [...]. Na verdade comecei a perceber que os grafismos não eram simplesmente figuras aleatórias, mas que eles, também, representavam os mesmos personagens naturalistas. Se prestarmos atenção, então, vamos perceber que estão representadas caudas, cabeças, patas, cascos de tartaruga, couro de cobras [...]. (Schaan, 2008, p. 102-103)

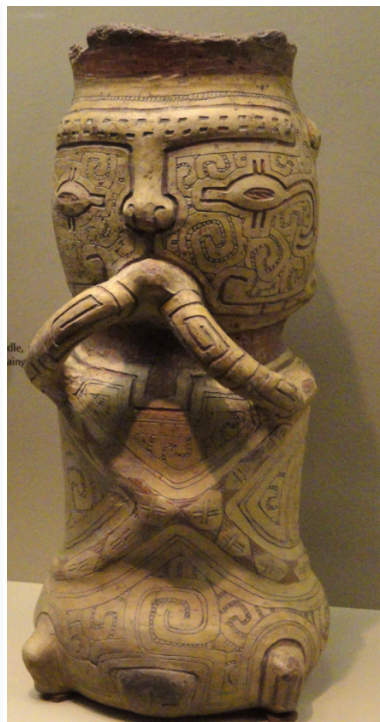
Sobre as características humanas e principalmente femininas:

As urnas funerárias da cultura marajoara trazem em geral a figura humana em destaque, mas sempre associada com animais como a cobra, o escorpião, o urubu-rei, o jacaré ou o lagarto, entre outros [...]. Além disso, a figura humana é predominantemente feminina, quando o sexo pode ser identificado, o que pode indicar que a matrilinearidade era a maneira organizativa do parentesco. Um dos exemplos mais conhecidos é uma urna que congrega características da ave (coruja) e do gênero feminino (representado pela vagina e útero, às vezes grávido). (Schaan, 2008, p. 108-109)

O motivo de certos animais serem representados e outros não:

[...] os animais representados na iconografia marajoara são justamente aqueles mais provavelmente relacionados à história cultural do grupo, cuja representação os ajuda a memorizar e reviver essa história em ocasiões festivas e ritualísticas. (Schaan, 2008, p. 104)

Figura 2 – Urna marajoara



Fonte: coleção sul-americana do American Museum of Natural History, Nova Iorque, Estados Unidos. Fotografia de autoria desconhecida.

Ao continuar a investigação, seguindo os rastros de pneu na terra, eles se deparam com o local 3, o Acampamento. Ele se refere ao Contratempo, situação em que a tensão narrativa é elevada e os jogadores acreditam, por um momento, que cumpriram seu objetivo, apenas para descobrir que há um problema maior a ser resolvido (Four, 2019, p 11). Isso de fato é indicado na aventura, em que, a depender de quanto tempo já se passou desde o início da investigação, os Personagens dos Jogadores encontram a urna marajoara que queria, porém também são contextualizados sobre a real dimensão da comercialização ilegal pois através de um bilhete deixado para trás, descobrem que esta urna é apenas uma de inúmeros outros artefatos marajoaras que foram vendidos para um personagem chamado César Freitas, dono do Banco Freitas. No Acampamento, se os Personagens dos Jogadores chegarem tarde demais, eles não encontrarão a urna nem o bilhete, mas a investigação continua da mesma forma, sem haver prejuízo no âmbito educacional do jogo. Afinal, a urna será encontrada de qualquer forma no local seguinte.

Seguindo as pistas, os investigadores se deparam com a Mansão, o local 4. Este local é caracterizado pelo Conflito. Ou seja, os jogadores são confrontados pelo obstáculo final, que deve ser memorável e desafiador (Four, 2019, p 12). Dessa

forma, os Personagens dos Jogadores encontram-se com César Freitas, o banqueiro que compra urnas marajoaras, o que é uma prática clandestina, como está descrito na lei nº 3.924 (Brasil, 1961), conhecida como Lei da Arqueologia, que estabelece as regras para proteção dos monumentos arqueológicos e pré-históricos no Brasil. Em um determinado momento, quando César percebe que não há escapatória na lábia, ele tenta alcançar seu helicóptero para fugir. Os Personagens dos Jogadores precisam correr atrás dele para tentar impedi-lo.

Para descrever a coleção de artefatos marajoaras que eventualmente é encontrada na Mansão, as seguintes informações sobre a coleção de cerâmica marajoara, pela qual o Museu Goeldi, em Belém, Pará, é responsável, são utilizadas:

Composta de vários objetos classificados por formas e técnicas decorativas, a coleção destaca-se pelos vasos, estatuetas, pratos, tangas, inaladores, urnas, bancos, tigelas, vasilhas, entre outros. As técnicas decorativas usadas são a pintura, incisão, excisão e modelagem. (Amorim, 2010, p. 30)

Assim é feita a leitura de outras obras de arte marajoaras que estão em anexo na aventura, como uma tigela com representações de cabeças de tartarugas (Figura 3) e tangas (Figura 4):

Figura 3 – Tigela marajoara, altura 9 cm, largura 27 cm;



Fonte: Museu Barbier-Mueller Art Precolombí, Barcelona. Imagem do artigo de Denise Schaan “Into the labyrinths of Marajoara Pottery: Status and Cultural Identity in Prehistoric Amazonia” (2001, p. 118), no livro *The Unknown Amazon*.

Figura 4 – Tangas marajoaras. Altura média entre 11 cm e 12 cm.



Fonte: Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Após César Freitas ser preso, haverá uma explicação sobre os acontecimentos reais que embasaram a escrita da aventura.

É preciso deixar claro que apenas a utilização de um jogo educativo não é suficiente para garantir que houve o aprendizado pleno. Afinal, há uma certa dificuldade em balancear os elementos lúdicos com os elementos educacionais, já que o primeiro é essencialmente voluntário e o segundo é pautado por objetivos de aprendizagem:

Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor. A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos e outras situações que não jogos. (Kishimoto, p. 37-38, 1999)

Por isso, faz-se necessário uma contextualização após o RPG ter sido jogado, de modo a explicar os eventos reais que envolveram o banqueiro conhecido

como Edegar Cid Ferreira e seu acervo de Arte Marajoara. Assim, o local 5, que seria a Revelação, é apenas intitulado Desfecho, pois não se relaciona a um local físico propriamente dito, mas sim a um momento de conscientização e reflexão, inclusive estimulando a aprendizagem de conteúdos atitudinais. Assim como o próprio Jhonn Four comenta (2019, p. 12-13), a Revelação não precisa necessariamente ser uma localização, apenas uma reviravolta, ou uma descoberta.

Todas as explicações desta etapa que envolvem os acontecimentos reais são embasados nos fatos a seguir, envolvendo Edegar Cid Ferreira e sua coleção de Arte Marajoara. Sobre suas motivações para colecionar objetos arqueológicos:

[...] é somente no final de 2001, ao término das itinerâncias nacionais e com o início da itinerância internacional, que Edegar passa a manifestar interesse declarado pela aquisição de exemplares arqueológicos e etnológicos em território brasileiro. (Costa, 2025, p. 11).

Embora Edegar mencione que o ato de comprar de outros colecionadores e/ou anônimos não correspondia a uma pretensa arrecadação de fundos ou qualquer outro tipo de ação socioeconômica em benefício próprio, a aquisição de objetos arqueológicos já desponta muitos questionamentos sobre os princípios éticos envolvidos nessas transações. (Costa, 2025, p.12).

[...] para além do discurso tradicional de conservação de uma memória, a ênfase dessas constantes aquisições estava nas representações e no sentido de tornar sua coleção inédita. Quando Ferreira passa a adquirir esses objetos estrangeiros que possuem restrições de circulação pelo direito internacional e proteção pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), nota-se uma alteração significativa na sua prática de colecionismo. Essa mudança dá forma a um tipo de aquisição baseada na acumulação compulsiva. Trata-se de uma prática pouco preocupada com a origem, mas representativa em termos de formar um acervo inédito em território brasileiro. (Costa, 2025, p. 22).

Sobre o fato do ICBS receber a autorização do IPHAN para existir:

[...] para concessão da guarda discricionária, o Iphan-DF determinou que deveria ser criada uma instituição cultural com as mesmas atribuições e competências de um museu, isto é, contendo especificações técnico-científicas e de planejamento financeiro, além de propiciar a divulgação e o acesso a pesquisas. (Costa, 2025, p. 17).

O trecho da notícia é da Folha de São Paulo, do jornalista Mario Carvalho (2005), com o lide “Após demitir equipe de restauro, Edegar Cid Ferreira perde a guarda de acervo com 765 peças arqueológicas”. Essa notícia de 10 de fevereiro de 2005, relata também como as aquisições dessas peças eram feitas de modo clandestino.

Com a investigação contra o Banco Santos que estava em vigor, constatou-se uma falta de condições para conservação da coleção:

Conforme discutido anteriormente, na metade do ano de 2004, após uma denúncia realizada pelo Banco Central ao Ministério Público (MP), instaurou-se uma investigação referente ao processo conduzido pela 6ª Vara Federal de SP a fim de averiguar supostas irregularidades financeiras na condução fiscal do Banco Santos.

[...] Com a instalação do processo criminal diverso, todas as contas bancárias do então colecionador foram bloqueadas, e, segundo sua defesa, não havia condições de manter as coleções devidamente conservadas até o resultado da sentença condenatória. (Costa, 2025, p. 23-24).

Portanto, foi decidida uma transferência do acervo ao MAE, que ocorreu da seguinte forma:

O documento foi formalizado em 23 de agosto de 2005. Após a decisão, ficou determinada a remoção dos objetos que estavam acautelados na reserva técnica da Rua Mergenthaler para o MAE. Nessa mesma ocasião, De Sanctis solicitou ao MAE que consultasse as demais instituições da USP, que, porventura, estivessem interessadas no acolhimento de outras coleções. [...]

Assim, após as devidas manifestações das defesas tanto do investigado quanto do MP, das instituições e do próprio Iphan-SP, um acordo estabelecido entre a 6ª Vara Federal de SP e a USP determinou a transferência das coleções aos museus especializados desta instituição. (Costa, 2025, p. 28-29).

Na seção seguinte, os processos criativos para a criação do sistema de RPG educacional deste trabalho serão evidenciados.

3.2 OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO SISTEMA “ESTUDOS & MISTÉRIOS: UM RPG EDUCACIONAL”

Na concepção do sistema de RPG aqui produzido (Apêndice B), a simplicidade foi o princípio que pautou a maioria das decisões criativas. Isso porque quanto mais simples as regras forem, mais fácil de entendê-las e explicá-las. Por isso, optou-se pela inspiração em um sistema simplificado chamado “Lasers & Feelings” (Harper, 2013) (Figura 5), tanto no âmbito de suas mecânicas quanto na disposição das informações na página.

No que se refere às mecânicas em “Lasers and Feelings”, diferentemente de muitos outros sistemas de RPG, há apenas um valor de atributo, ou seja, apenas um

número variável que é atribuído aos Personagens dos Jogadores e que representa as aptidões e habilidades que esses personagens possuem. Este atributo varia de 2 a 5. Quanto maior ele for, melhor seu personagem é em 'Lasers', ou seja, tecnologia, raciocínio lógico e ações que exijam precisão. Quanto menor o atributo, melhor ele é em 'Feelings', portanto intuição, persuasão e ações que requerem emoção. Esse sistema utiliza apenas dados de 6 faces, sendo que a maioria dos RPGs comerciais mais conhecidos requerem muitos tipos de dados com quantidades de faces diferentes para serem jogados. Os dados de 6 faces são ideais para RPGs educacionais por ser mais acessível que os outros. Riyis (2018, p. 21), no SIMPLES, também opta pelo uso de "[...] dados, comuns, de seis lados, que o professor pode obter em lojas especializadas ou pegar de outros jogos como WAR, Banco Imobiliário, Imagem e Ação."

Para traduzir a mecânica das rolagens de "Lasers & Feelings" para o RPG educacional criado neste trabalho, foi necessário modificar o que significava este número único de atributo. A primeira hipótese foi de separar conhecimentos em ciências exatas, biológicas e humanas de forma que quanto maior seu atributo melhor seu personagem é em humanas e, quanto menor, melhor ele é em biológicas e exatas. Essa separação, por mais que intuitiva, não necessariamente serviria ao propósito da aventura, que é baseada em investigação. Assim, a separação entre 'Estudos' e 'Mistérios', foi julgada como sendo a melhor decisão. 'Estudos' representa todo o conhecimento geral de conteúdos, enquanto 'Mistérios' representa as habilidades de inteligência e interpretação.

Assim como é sugerido no SIMPLES (Riyis, 2018, p. 18), no Estudos & Mistérios, é instruído que a sala seja dividida em quatro grupos, um para cada Personagem do Jogador. O intuito é facilitar a mediação e a organização das sessões e também possibilitar a criação de personagens prontos.

Figura 5 – Sistema de RPG "Lasers & Feelings"

LASERS & FEELINGS

YOU ARE THE CREW OF THE INTERSTELLAR SCOUT SHIP **RAPTOR**. Your mission is to explore uncharted regions of space, deal with aliens both friendly and deadly, and defend the Consortium worlds against space dangers. **CAPTAIN DARCY** has been overcome by the strange psychic entity known as *Something Else*, leaving you to fend for yourselves while he recovers in a medical pod.

PLAYERS: CREATE CHARACTERS

1 Choose a style for your character: **Alien, Android, Dangerous, Heroic, Hot-Shot, Intrepid, or Savvy.**

2 Choose a role for your character: **Doctor, Envoy, Engineer, Explorer, Pilot, Scientist, or Soldier.**

3 Choose your **number**, from 2 to 5. A high number means you're better at **LASERS** (technology; science; cold rationality; calm, precise action). A low number means you're better at **FEELINGS** (intuition; diplomacy; seduction; wild, passionate action).

4 Give your character a **cool space adventure name**. Like Sparks McGee or something.

You have: a Consortium uniform (with built-in vacc-suit for space walks), a super-sweet space-phone-camera-communicator-scanner thing (with universal translator), a variable-beam phase pistol (set to stun, usually).

Player goal: Get your character involved in crazy space adventures and try to make the best of them.

Character goal: Choose one or create your own: **Become Captain, Meet New Aliens, Shoot Bad Guys, Find New Worlds, Solve Weird Space Mysteries, Prove Yourself, or Keep Being Awesome** (you have nothing to prove).

PLAYERS: CREATE THE SHIP

As a group, pick two strengths for the **Raptor**: **Fast, Nimble, Well-Armed, Powerful Shields, Superior Sensors, Cloaking Device, Flightcraft.**

Also, pick one problem: **Fuel Hog** (always needs energy crystals), **Only One Medical Pod** (and Captain Darcy is in it), **Horrible Circuit Breakers** (in battle, consoles tend to explode on the bridge), **Grim Reputation** (Captain Darcy did some bad stuff in the past).

ROLLING THE DICE

When you do something risky, roll **1d6** to find out how it goes. Roll **+1d** if you're **prepared** and **+1d** if you're an **expert**. (The GM tells you how many dice to roll, based on your character and the situation.) **Roll your dice and compare each die result to your number.**

↓ If you're using **LASERS** (science, reason), you want to roll **under** your number.

↑ If you're using **FEELINGS** (rapport, passion) you want to roll **over** your number.

0 If **none of your dice succeed**, it goes wrong. The GM says how things get worse somehow.

1 If **one die succeeds**, you barely manage it. The GM inflicts a complication, harm, or cost.

2 If **two dice succeed**, you do it well. Good job!

3 If **three dice succeed**, you get a critical success! The GM tells you some extra effect you get.

! If you roll your number exactly, you have **LASER FEELINGS**. You get a special insight into what's going on. Ask the GM a question and they'll answer you honestly. Some good questions:

...What are they really feeling? Who's behind this? How could I get them to...? What should I be on the lookout for? What's the best way to...? What's really going on here?

(A roll of LASER FEELINGS counts as a success.)

HELPING: If you want to help someone else who's rolling, say how you try to help and make a roll. If you succeed, give them **+1d**.

GM: CREATE A SPACE ADVENTURE

Roll or choose on the tables below.

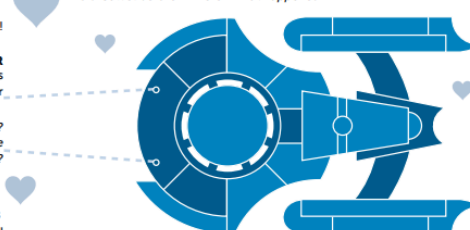
A THREAT...	
1. Zorgon the Conqueror	4. Space Pirates
2. The Hive Armada	5. Cyber Zombies
3. Rogue Captain	6. Alien Brain Worms
WANTS TO...	
1. Destroy / Corrupt	4. Protect / Empower
2. Steal / Capture	5. Build / Synthesize
3. Bond with	6. Pacify / Occupy
THE...	
1. Space Pirate King/Queen	4. Quantum Tunnel
2. Void Crystals	5. Ancient Space Ruin
3. Star Dreadnought	6. Alien Artifact
WHICH WILL...	
1. Destroy a solar system	4. Start a war / invasion
2. Reverse Time	5. Rip a hole in reality
3. Enslave a planet	6. Fix Everything

GM: RUN THE GAME

Play to find out how they defeat the threat. Introduce the threat by showing evidence of its recent badness. Before a threat does something to the characters, show signs that it's about to happen, then ask them what they do. "Zorgon charges the megacannons on his ship. What do you do?" "Daneela pours you a glass of Arcturan whiskey and slips her arm around your waist. What do you do?"

Call for a roll when the situation is uncertain. Don't pre-plan outcomes—let the chips fall where they may. Use failures to push the action forward. The situation always changes after a roll, for good or ill.

Ask questions and build on the answers. "Have any of you encountered a Void Cultist before? Where? What happened?"



LASERS & FEELINGS: THE DOUBLECCLICKS TRIBUTE RPG (v1.4)

The game text is © 2013 by John Harper. johnharper.itch.io

The game format is open for hacking and remixing under a CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Make your own L&F hack and share it (or sell it!) as you like.

THANKS

Aubrey, Ron, Vincent, Ben, Graham, Meg, Ryan, Jason, Brendan, Gene, Laser, Leonard, Bill, Wil.

CHECK OUT

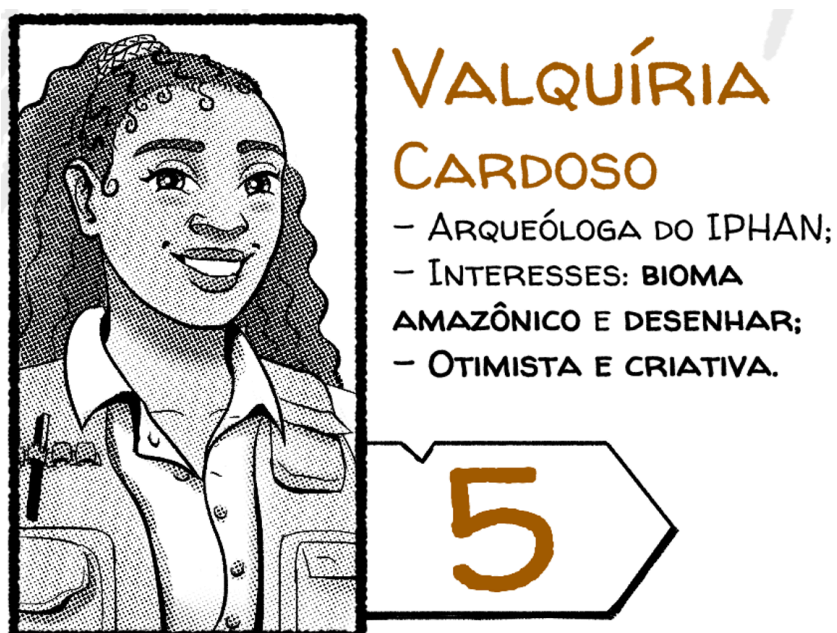
thedoubleclicks.com
nightskygames.com

Fonte: elaborado por John Harper (2013). Disponível em: <https://johnharper.itch.io/lasers-feelings>. Acesso em 2 de nov. de 2025.

No que diz respeito à disposição dos elementos gráficos e textuais, “Estudos & Mistérios” também se baseia no minimalismo de “Lasers & Feelings” e ocupa igualmente apenas uma página. Porém nesta referência, a criação da aventura também está incluída, inclusive com tabelas para criar uma aventura improvisada, o que é diferente de “Estudos & Mistérios” que necessita de um outro documento para jogar a aventura preestabelecida.

Ainda sobre os elementos de texto e imagem, os retratos dos Personagens de Jogadores, seus interesses e personalidades (Figuras 6, 7, 8 e 9) foram criados pelo autor com o intuito de que os estudantes se identifiquem, ao menos em partes, com algum personagem. Isso foi feito para construir a vontade de jogar nos jogadores, ou seja, o aspecto da voluntariedade dos jogos, assunto esse que foi tratado anteriormente no capítulo 3.

Figura 6 – Ficha da personagem Valquíria.



Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 7 – Ficha do personagem Aurélio. Elaborada pelo autor.



Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 8 – Ficha do personagem Saulo. Elaborada pelo autor.



Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 9 – Ficha da personagem Daniela. Elaborada pelo autor.



Fonte: elaborada pelo autor.

O sistema criado nesta pesquisa incentiva a cooperação, com a mecânica chamada “Cooperar”, que possibilita que os jogadores adicionem mais dados à rolagem de um outro jogador.

No seguinte subtópico, uma sequência didática que corresponde à aplicação do RPG será fornecida, a fim de sistematizar formalmente as práticas pedagógicas acerca deste RPG educacional como metodologia.

3.3 UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM O RPG EDUCACIONAL COMO METODOLOGIA

Esta é uma sequência didática referente ao ensino de História da Arte Marajoara, voltada para a 1ª série do Ensino Médio, podendo ser adaptada para os anos seguintes sem prejuízo de aprendizagem. Abrange, no mínimo, quatro aulas.

3.3.1 Objetivo Geral de Aprendizagem

Aprender o que é a Arte Marajoara.

3.3.2 Objetivos Específicos de Aprendizagem

- Compreender as principais características estéticas da Arte Marajoara;
- perceber as relações entre as especificidades estéticas da Arte marajoara e seu contexto histórico e cultural;
- refletir sobre as implicações éticas a respeito do contrabando de urnas marajoaras.

3.3.3 Habilidades de Acordo com a BNCC

(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica;

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade;

(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas;

(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas. (Brasil, 2018, P. 496)

3.3.4 Metodologia

Como metodologia, será proposto um Jogo de Interpretação de Papéis educacional, também conhecido como Role-playing Game (RPG), que aborda o tema da História da Arte Marajoara. Essa dinâmica consiste em propor aos estudantes, através do jogo, situações-problema imaginárias, sobre as quais eles poderão agir autonomamente e com o auxílio de perguntas norteadoras.

3.3.5 Materiais

O RPG que será utilizado é composto por um sistema simplificado chamado “Estudos & Mistérios: Um RPG Educacional” e por uma aventura intitulada “Caso Marajó”, ambos criados por Arthur Kozonoe. Para isso será necessário:

- um dado de seis faces, porém idealmente 3 dados será mais prático;
- 4 papéis sulfite;
- 5 impressões indicadas no documento “Caso Marajó”
- Projetor para exibir as 4 imagens indicadas no documento “Caso Marajó”, porém se não há projetores disponíveis, será necessário imprimir as imagens;
- lápis, coloridos ou não, para desenho;
- tesoura e cola.

3.3.6 Sequência de Atividades

1. Início da primeira aula, explicação das regras do RPG e preparação (10 min)
2. Jogatina da primeira parte do RPG (40 min)
3. Início da segunda aula, jogatina da segunda parte do RPG (50 min)
4. Início da terceira aula, jogatina da terceira parte do RPG (50 min)
5. Início da quarta aula, jogatina da quarta parte do RPG (50 min)
6. Início da quinta aula, jogatina da quinta parte do RPG em que há uma discussão com a classe (20 min)
7. Finalização com a aplicação do instrumento avaliativo “relatório de investigação” (30 min)

3.3.7 Avaliação

Uma avaliação que vale de 0 a 10 será aplicada ao final da sequência didática, a fim de verificar o nível de aprendizagem dos alunos. Será um “relatório de investigação”, ou seja, será solicitado aos alunos que escrevam individualmente o que ocorreu e o que eles aprenderam na investigação feita dentro da história do RPG, de modo a mencionar os conteúdos e reflexões acerca da Arte Marajoara.

A seguinte tabela mostra a rubrica que pautará essa avaliação e deverá ser entregue aos alunos para consulta no momento da aplicação:

Quadro 1 – Rubrica de avaliação

Critérios	Níveis de Desenvolvimento			
	Nenhum	Baixo	Mediano	Pleno
Compreensão sobre a dinâmica entre os povos marajoaras e o local físico e geográfico em que habitavam	(0,0) Não possui nenhuma compreensão sobre o local físico e geográfico onde os povos marajoaras habitavam nem sobre como essa interação ocorria	(1,0) Possui alguma compreensão sobre o local físico e geográfico onde os povos marajoaras habitavam porém não sobre como essa interação ocorria	(1,5) Possui alguma compreensão sobre o local físico e geográfico onde os povos marajoaras habitavam e sobre como essa interação ocorria	(2,0) Possui plena compreensão sobre o local físico e geográfico onde os povos marajoaras habitavam e sobre como essa interação ocorria
Conhecimento sobre as principais características das urnas marajoaras	Nenhum conhecimento sobre qualquer característica das urnas marajoaras	Conhece superficialmente sobre ao menos uma das principais características das urnas marajoaras	Conhece com profundidade ao menos sobre uma das principais características das urnas marajoaras	Conhece com profundidade as principais características das urnas marajoaras, e suas relações com a sociedade marajoara
Entendimento	Não é capaz de	Relaciona	Relaciona com	Entende

da relação entre características específicas de urnas marajoaras com seu local de enterro	relacionar as características específicas das urnas marajoaras com seu local de enterro	superficialmente as características específicas das urnas marajoaras com seu local de enterro	alguma compreensão as características específicas das urnas marajoaras com seu local de enterro	plenamente a relação entre as características específicas das urnas marajoaras com seu local de enterro
Compreensão sobre os eventos reais acerca do caso do Instituto Cultural Banco Santos (ICBS) e suas implicações éticas	Não compreende sobre os eventos reais acerca do caso do ICBS nem sobre suas implicações éticas	Compreende superficialmente sobre os eventos reais acerca do caso do ICBS e sobre suas implicações éticas	Compreende por completo sobre os eventos reais acerca do caso do ICBS ou sobre suas implicações éticas, porém não sobre os dois ao simultaneamente	Compreende por completo sobre os eventos reais acerca do caso do ICBS e sobre suas implicações éticas simultaneamente

Fonte: elaborado pelo autor.

Os “relatórios de investigação” deverão ser entregues ao docente no final da avaliação, com o aluno identificado pelo nome.

4 AS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final dessa pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso, foi possível criar um sistema e uma aventura de RPG educacionais levando em conta um embasamento teórico, artístico e pedagógico voltado para a prática docente em sala de aula com o intuito de ensinar sobre a História da Arte Marajoara. Portanto, os objetivos foram alcançados satisfatoriamente.

Como foi visto, os RPGs possuem uma grande potencialidade educativa, por serem essencialmente sociais, interacionistas, imaginativos, criativos e lúdicos. Suas possibilidades de utilização são vastas, afinal seus limites se estendem até onde a imaginação humana conseguir alcançar. Em outras palavras, é possível criar RPGs com uma interdisciplinaridade inigualável, já que para criar uma realidade coesa, por mais que fictícia, são necessários elementos das mais diversas naturezas.

Um RPG como este aqui produzido e apresentado pode ser palco de aprendizados a respeito de outros componentes curriculares. Por exemplo, a aventura poderia ser adaptada para abarcar conteúdos e habilidades de geografia, como o bioma amazônico e leitura de mapas; de geometria, como o cálculo de área dos grafismos marajoaras ou cálculo do volume das urnas; de química, como misturas e funções orgânicas ao estudar como um pigmento é produzido e como produtos de limpeza podem ser abrasivos a ele; de filosofia, como ética ao nos questionarmos sobre as ações tomadas pelos contrabandistas e pelo banqueiro; de língua portuguesa, como interpretação textual e escrita, ao utilizar da leitura de textos cuja interpretação é essencial para o andamento da aventura e posteriormente solicitar a escrita sobre a história contada; entre outros.

Estes são apenas alguns exemplos de adaptações da aventura “Caso Marajó” que poderiam ser utilizadas em outros componentes curriculares e revelam o potencial interdisciplinar horizontalizado dos RPGs educacionais. Por isso, criar uma outra aventura completamente diferente poderia trazer ainda mais variação e situações pertinentes ao aprendizado de outras disciplinas, inclusive de modo integrado entre si.

A criação do sistema e da aventura são evidências de que é possível a produção de materiais didáticos lúdicos que levem em conta ao mesmo tempo o fator da vontade de aprender, que responde à pergunta “por que aprender?”, e consideram os aprendizados em si, em resposta à pergunta “o que aprender?”.

Assim, espera-se que os materiais aqui apresentados sejam de utilidade para o ensino básico e que esta seja apenas uma de muitas outras produções que abordem o potencial significativo de educação através dos RPGs.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Campinas. Editora Fundação Educar DPaschoal. 2004

AMORIM, Lilian Bayma de. **Cerâmica Marajoara: a comunicação do silêncio**. Belém: Museu Emílio Goeldi, 2010. 96 p.

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

_____. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

BARRETO, C. **O que a cerâmica marajoara nos ensina sobre fluxo estilístico na Amazônia**. In: Cerâmica arqueológica amazônica, rumo a uma nova síntese, p. 115-124. Belém: IPHAN, Ministério da Cultura, 2016.

BRASIL. **LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2023.

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

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

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Introdução. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998a.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Arte. Ensino Fundamental. Terceiro e quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998b.

_____. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996, p. 27.833.

_____. **Lei nº 3924, de 26 de julho de 1961**. Dispõe sobre os monumentos arqueológicos e pré-históricos. Brasília, DF: Congresso Nacional, 1961.

CARVALHO, Mario Cesar. **Após demitir equipe de restauro, Edemar Cid Ferreira perde a guarda de acervo com 765 peças arqueológicas**. Folha de S. Paulo,

2005. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1002200507.htm>. Acesso em: 14 jun. 2025.

COELHO, I. M. D. A. **O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de Ciências**. Orientador: Prof. Dr. Fábio Augusto Rodrigues e Silva. 2017. Dissertação (Mestrado) - Programa de Mestrado Profissional Ensino e Docência, Departamento de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

COSTA, Matheus Pereira da. **Biografia cultural-museológica: o caso da coleção Banco Santos no MAE-USP**. Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material, São Paulo, v. 33, p. 1-60, 2025.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. **ARTE Marajoara**. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2025. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/80187-arte-marajoara>. Acesso em: 30 de ago. de 2025. Verbete da Enciclopédia.

FOUR, Johnn. **5 Room Dungeons**. Roleplaying Tips, 2019. Disponível em: <https://www.roleplayingtips.com/5-room-dungeons/>. Acesso em: 18 de out. de 2025.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons**. Lake Geneva, Wisconsin, Estados Unidos: Tactical Studies Rules, 1974.

HARPER, John. **Lasers & Feelings**. 2013. Disponível em: <https://johnharper.itch.io/lasers-feelings>. Acesso em: 2 de nov. de 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2000.

IABELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte : sala de aula e formação de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KLIMICK, Carlos. TNI (Técnicas para Narrativas Interativas). Boletim Técnico do SENAC, Rio de Janeiro, v.33, n. 3, set./dez. 2007.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. **O Resgate de “Retirantes”**. Série Mini GURPS. São Paulo: Devir, 2003.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO MUSEU DE ARQUEOLOGIA E ETNOLOGIA. **ShopiA Acervo**, 2025. Acervo on-line do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://sophia.mae.usp.br/index.html>. Acesso em: 27 de out de 2025.

MAHLOW, F. R. P. et al. **Um role-playing game (RPG) pedagógico para o ensino de Astronomia**. Experiências em Ensino de Ciências, v. 15, n. 3, p. 263-283, 2020.

MASTROBERTI, Paula. **Ludopoéticas: Relações possíveis entre jogo, arte e educação a partir de ações de pesquisa**. Proceedings of SB Games–Education Track, 2019.

MCEWAN, Colin; BARRETO, Cristiana; NEVES, Eduardo. **Unknown Amazon: culture in nature in ancient Brazil**. Londres: British Museum Press, 2001.

MUSEU NACIONAL. **Cultura Marajoara**. Disponível em: <https://www.museunacional.ufrj.br/dir/exposicoes/arqueologia/arqueologia-brasileira/marajoara.html>. Acesso em: 01 de nov de 2025

NEVES, Leonardo Azevedo. **Jovens, RPG e redes de sociabilidade: muito prazer em conhecer!** 212 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

REZENDE, M., COELHO, C. P. **A Utilização do Role-Playing Game (RPG) no Ensino de Biologia como ferramenta de aprendizagem investigativo/cooperativa**. In: XXV CONADE, Congresso Nacional de Educação de Jataí - CAJ/UFG. Jataí, 2009. Disponível em: http://www.academia.edu/3500258/A_Utiliza%C3%A7%C3%A3o_do_Role-Playing_Game_RPG_no_Ensino_de_Biologia_como_Ferramenta_de_Aprendizagem_Investigativo_Cooperativa. Acesso em: 21 de set. de 2025.

RICON, Luiz Eduardo. **Estradas e Bandeiras**. Série Mini GURPS. São Paulo: Devir, 1999.

_____. **O Descobrimento do Brasil**. Série Mini GURPS. São Paulo: Devir, 1999.

_____. **O Quilombo dos Palmares**. Série Mini GURPS. São Paulo: Devir, 1999.

RIYIS, M. T. **SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres – Professores Lecionarem através de uma estratégia motivadora**. São Paulo: Jogo de Aprender, 2018.

RODRIGUES, Sonia. **Role-Playing Game e a Pedagogia da Imaginação do Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre Role-Playing Game no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SAMAGAIA, R.; PEDUZZI, L. O. Q. **Uma experiência com o Projeto Manhattan no ensino fundamental**. *Ciência & Educação* (Bauru), v. 10, n. 2, p. 259–276, 2004

SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. **Currículo Paulista**, Seduc/Undime SP. São Paulo: Seduc/SP, 2019. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>. Acesso em: 21 de nov. 2024.

_____. **Currículo Paulista Etapa Ensino Médio**, Seduc/Undime SP. São Paulo: Seduc/SP, 2020. Disponível em: https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2023/02/CURR%C3%8DCULO-PAULISTA-etapa-Ensino-M%C3%A9dio_ISBN.pdf. Acesso em: 21 de out. de 2024.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. 2008.

_____. **RPG e Vigotski: Perspectivas para a Prática Pedagógica**. Londrina. Universidade Estadual de Londrina, 2007.

SCHAAN, D. P. **A Arte da Cerâmica Marajoara: encontros entre o passado e o presente**. Revista Habitus - Revista do Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia, Goiânia, Brasil, v. 5, n. 1, p. 99–117, 2008. DOI: 10.18224/hab.v5.1.2007.99-117. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/habitus/article/view/380>. Acesso em: 28 jun. 2025.

_____. **Into the labyrinths of Marajoara pottery: status and cultural identity in prehistoric Amazonia**. In. MCEWAN, C., BARRETO, C., NEVES, E. (eds), Unknown Amazon, Culture and Nature in Ancient Brazil. Londres: The British Museum Press, pp. 108–33, 2001.

SCHNEIDER, R. B.; CLEMENT, L.; KEMCZINSKI, A. **Radioactivity 1.0: um produto educacional para uso em aulas de Física**. Revista BOEM, Florianópolis, v. 11, p. 134, 2023. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/boem/article/view/24779>. Acesso em: 30 de nov. de 2024.

SOUZA LIMA, Marcelle Rolim de; BARRETO, Cristiana; LIMA, Helena Pinto. **História de vida de uma urna marajoara: reconectando contextos e significados**. Revista de Arqueologia, [S. l.], v. 33, n. 3, p. 396–418, 2020. Disponível em: <https://revista.sabnet.org/ojs/index.php/sab/article/view/837>. Acesso em: 1 nov. 2025.

VALÉRIO, A. **Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de História**. Anais da I Jornada de Didática – O Ensino como Foco / I Fórum de Professores de Didática do Estado do Paraná. Disponível em: https://www.academia.edu/download/46539260/ENSINO_E_IMAGINACAO_O_USO_DO_RPG.pdf. Acesso em: 21 de set. de 2025.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **The Vygotsky reader**. Oxford: Blackwell, 1994

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZAMARIAM, Franciela. **Literatura Em Jogo: Ensino De Leitura Por Meio Do Rpg**. VI Congresso Latino-Americano de Formação de Professores de Línguas. (2016). Pág 302 – 315. Disponível em:

<https://pdf.blucher.com.br/educationproceedings/clafpl2016/025.pdf>. Acesso em: 21 de set. de 2025.

APÊNDICE A – CASO MARAJÓ

Disponível em formato PDF em: <https://markled.itch.io/estudos-e-misterios>

GUIA DO MESTRE **CASO MARAJÓ**

UMA AVENTURA VOLTADA AO ENSINO MÉDIO E ESCRITA POR ARTHUR KOZONOE PARA TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM ARTES VISUAIS PELA UNESP, CAMPUS BAURU. 2025. PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA, ACESSE: [HTTPS://MARKLED.ITCH.IO/ESTUDOS-E-MISTERIOS](https://markled.itch.io/estudos-e-misterios)

ESTA É UMA AVENTURA PRONTA DE **RPG EDUCATIVO**, E PORTANTO, TEM COMO OBJETIVO CRIAR AS CONDIÇÕES NECESSÁRIAS PARA QUE HAJA APRENDIZAGEM DE **HABILIDADES E CONTEÚDOS** ESPECÍFICOS PREDETERMINADOS SOBRE A **HISTÓRIA DA ARTE MARAJOARA**. ELA É **BASEADA EM FATOS REAIS** ACERCA DO **CASO DA COLEÇÃO BANCO SANTOS**. NO FINAL DESTES GUIA, FORAM DISPONIBILIZADAS INFORMAÇÕES A ESTE RESPEITO E QUE DEVERÃO SER **CONTEXTUALIZADAS** AOS ESTUDANTES PARA AMPLIAÇÃO DE CONHECIMENTO.

LEIA A AVENTURA COMPLETAMENTE ANTES DE MINISTRÁ-LA, PARA QUE NÃO HAJA SURPRESAS.

PARA MESTRES INICIANTE

EM UM RPG, O **MESTRE DO JOGO (MdJ)** TEM O PAPEL DE **MEDIAR** A INTERAÇÃO ENTRE OS JOGADORES E O CENÁRIO FICTÍCIO. O MdJ SUGERE UMA **SITUAÇÃO**, QUE TENDE A SER UM TIPO DE DESAFIO, E OS JOGADORES **REAGEM** A ELA, O QUE GERA UMA **NOVA SITUAÇÃO** PENSADA PELO MdJ.

LEMBRE-SE: VOCÊ TERÁ QUE **IMPROVISAR** QUANDO AS COISAS SAÍREM DO QUE FOI PLANEJADO OU QUANDO OS JOGADORES PEDIREM POR MAIS DETALHES SOBRE UM LOCAL OU PERSONAGEM, POR EXEMPLO, QUE

NÃO FORAM PREPARADOS. ISSO É **NORMAL** E FAZ PARTE DO TRABALHO DO MdJ.

PARA AUXILIAR NA INTERPRETAÇÃO DOS **PERSONAGENS DO MESTRE (PdM)**, OU SEJA, AQUELES QUE NÃO SÃO OS **PERSONAGENS DOS JOGADORES (PdJ)**, É IMPORTANTE TER EM MENTE QUAL É O **OBJETIVO** E A **PERSONALIDADE** DE CADA UMA. ALÉM DISSO, SUA **FUNÇÃO** DENTRO DA HISTÓRIA (SE ELE É UM ALIADO OU ANTAGONISTA, SE ESTÁ LÁ APENAS PARA ENTREGAR UMA INFORMAÇÃO, ETC) TAMBÉM DEVE SER LEVADA EM CONTA. ASSIM, QUANDO UMA SITUAÇÃO INESPERADA APARECER, VOCÊ PODE SE PERGUNTAR:

“QUAL SERIA A ESCOLHA QUE ESTE PERSONAGEM FARIA, ALINHADA COM OS OBJETIVOS E A PERSONALIDADE DELE E QUE TAMBÉM ESTEJA À FAVOR DE SUA FUNÇÃO NARRATIVA?”

CUIDADO AO SOLICITAR ROLAGENS **DEMAIS** DE SEUS JOGADORES. POR EXEMPLO, UMA **PISTA CHAVE** PARA A RESOLUÇÃO DE UM MISTÉRIO NÃO DEVE ESTAR PROTEGIDA ATRÁS DE UMA ROLAGEM, CASO CONTRÁRIO, O MISTÉRIO DIFICILMENTE SERÁ RESOLVIDO, COMPROMETENDO TAMBÉM O PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO ALI ESTIPULADO. ROLAGENS SÃO BEM-VINDAS QUANDO A FALHA OU O SUCESSO DE UMA ATIVIDADE ESPECÍFICA NÃO É **DETERMINANTE**, MAS SIM **INTERESSANTE**, PARA O ANDAMENTO DA AVENTURA.

QUANDO ESTABELECEER UMA **SITUAÇÃO**, LEMBRE-SE DE PERGUNTAR “O QUE VOCÊS QUEREM FAZER AGORA?”. É A PARTIR DA RESPOSTA DELES, CRIE UMA NOVA SITUAÇÃO.

PREPARAÇÃO DOS MATERIAIS

IMPRIMA 4 CÓPIAS DA **FICHA DO SISTEMA ESTUDOS & MISTÉRIOS: UM RPG**

EDUCACIONAL, QUE SERÃO DISTRIBUÍDAS IGUALMENTE ENTRE OS GRUPOS.

IMPRIMA 1 CÓPIA DO **ANEXO 2** E RECORTE-A EM **FORMATOS DE CACOS**, COMO SE A CERÂMICA TIVESSE SIDO QUEBRADA, ESSES RECORTES SERÃO UTILIZADOS EM UMA DINÂMICA DE **QUEBRA-CABEÇA IMAGINATIVO**, NO MEIO DA AVENTURA.

SE TIVER CONDIÇÕES DE UTILIZAR UM PROJETOR, DEIXE PREPARADO, PARA APRESENTAÇÃO, A **FICHA DO SISTEMA** E TODOS OS **ANEXOS** DESTA AVENTURA. SE NÃO HOUVER POSSIBILIDADES DE PROJETAR ESTES DOCUMENTOS, IMPRIMA-OS TAMBÉM.

SERÃO NECESSÁRIAS 4 FOLHAS SULFITE, COLA BRANCA E LÁPIS PARA DESENHO.

ANTES DA AVENTURA COMEÇAR, EXPLIQUE AS **REGRAS** DO SISTEMA, TIRE TODAS AS **DÚVIDAS** E SIGA AS INSTRUÇÕES PARA A **ESCOLHA** E **DISTRIBUIÇÃO** DOS PdJ PELOS GRUPOS.

COMO LER ESTA AVENTURA?

NESTA AVENTURA PRONTA, PODERÃO SER ENCONTRADAS **DESCRIÇÕES**, QUE APARECERÃO **DESTA FORMA**, SÃO INFORMAÇÕES QUE ESTÃO FACILMENTE DISPONÍVEIS AOS PdJ E SÃO DIRECIONADAS DIRETAMENTE A ELES.

CERTOS CONCEITOS IRÃO APARECER **SUBLINHADOS** E ACOMPANHADOS DE UMA **DEFINIÇÃO** MAIS DETALHADA **dessa maneira**.

ALGUNS PdM TERÃO SUAS CARACTERÍSTICAS RELEVANTES PARA **INTERPRETAÇÃO** REPRESENTADOS **DESTA FORMA** E CORRESPONDEM AO NOME, IDADE, PROFISSÃO, OBJETIVO ATUAL E ASPECTOS DE PERSONALIDADE. TAMBÉM SÃO DISPONIBILIZADAS APENAS AO MdJ.

APARECERÃO TAMBÉM AS **ORIENTAÇÕES**. ESTAS SERÃO ESCRITAS NORMALMENTE E SERVEM COMO UM GUIA GERAL PARA O MdJ NA NARRATIVA.

INTRODUÇÃO

VOCÊS SÃO UM GRUPO FORMADO POR **AGENTES DA POLÍCIA FEDERAL** E POR **ARQUEÓLOGOS DO IPHAN** (INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL) QUE RECEBERAM A MISSÃO DE **INVESTIGAR UMA DENÚNCIA DE CONTRABANDO DE UMA CERÂMICA INDÍGENA NA ILHA DE MARAJÓ**.

A AVENTURA COMEÇA NA CIDADE DE **BELÉM**, NO PARÁ. VOCÊS COMBINARAM DE SE ENCONTRAR ÀS 13H NO **MUSEU DE ARTE INDÍGENA DE BELÉM** POIS PRECISAM CONVERSAR COM **DENISE LEME**, A **DIRETORA** DO MUSEU. FOI ELA QUEM DENUNCIOU O POSSÍVEL CONTRABANDO.

NO CAMINHO, VOCÊS PASSAM POR **INÚMEROS OUTDOORS PUBLICITÁRIOS** COM ANÚNCIOS DE EMPRESAS DE FAST FOOD, MODA E DE UM BANCO CHAMADO **BANCO FREITAS**.

DEIXE CLARO QUE A DUPLA DE ARQUEÓLOGOS JÁ SE CONHECIAM E QUE A DUPLA DE POLICIAIS TAMBÉM, PORÉM AS DUPLAS NÃO SE CONHECEM **ENTRE SI**. ELES IRÃO SE APRESENTAR ASSIM QUE SE ENCONTRAREM NO MUSEU.

1. MUSEU

UM **ANTIGO CASARÃO COLONIAL** É REAPROVEITADO PARA UM PROPÓSITO CULTURAL: UM **MUSEU DE ARTE INDÍGENA**. A FACHADA COM COLUNAS É SIMÉTRICA, AS TELHAS SÃO DE BARRO E AS GRANDES JANELAS E PORTAS SÃO DE MADEIRA.

AQUI É O MOMENTO DE INCENTIVAR A **INTERAÇÃO SOCIAL** ENTRE OS PERSONAGENS E A **INTERPRETAÇÃO**, PARA QUE ELES SE ACOSTUMEM COM ESTAS DINÂMICAS CENTRAIS DO RPG. PERGUNTE:

“COMO OS PERSONAGENS DE VOCÊS SE **APRESENTAM?**”

“QUAIS **DÚVIDAS** O SEU PERSONAGEM TERIA SOBRE OS **OUTROS?**”.

EM UM DETERMINADO MOMENTO, A DIRETORA APARECE PARA RECEBÊ-LOS. POR TRÁS DE SEUS **GRANDES ÓCULOS REDONDOS** ESTÁ UM **ROSTO PREOCUPADO**.

DENISE LEME, ~40 ANOS; DIRETORA DO MUSEU DE ARTE INDÍGENA DE BELÉM; QUER IMPEDIR A VENDA ILEGAL DE UMA URNA MARAJOARA; METÓDICA E PREZA PELA JUSTIÇA.

ESPERA-SE QUE ELA GUIE O CAMINHO ATÉ SEU ESCRITÓRIO.

AS SALAS DO MUSEU, CUJOS TETOS SÃO SUSTENTADOS POR VIGAS DE MADEIRA, ABRIGAM INÚMEROS **ARTEFATOS INDÍGENAS** DE DIFERENTES CULTURAS, ÉPOCAS, MATERIAIS, TAMANHOS E FUNÇÕES. O LOCAL CHEIRA A VERNIZ E O PISO RANGE COM O CAMINHAR. NO ESCRITÓRIO, HÁ UM COMPUTADOR NA ESCRIVANINHA, UM SOFAZINHO E CADEIRAS ESTOFADAS.

HOJE DE MANHÃ, DENISE RECEBEU UM E-MAIL ANÔNIMO QUE CONTINHA UMA PROPOSTA DE COMERCIALIZAÇÃO.

NO E-MAIL, HÁ UMA **FOTOGRAFIA** DE UMA URNA MARAJOARA (ANEXO 1) JUNTAMENTE COM A SEGUINTE PROPOSTA:

"VENDO **URNA MARAJOARA** POR 500 MIL REAIS. ENCONTRADA RECENTEMENTE, **GRANDE, MUITO DETALHADA** E COM LIMPEZA JÁ FEITA. VC TEM ATÉ AS 19H00 PRA ACEITAR A PROPOSTA, PQ JÁ TEM OUTRO COMPRADOR INTERESSADO."

Urna marajoara: um tipo de cerâmica funerária produzida pelos povos indígenas que habitavam a Ilha de Marajó entre os séculos IV e XIV.

RELEMBRE-OS QUE AGORA SÃO 13H, OU SEJA, ELES TEM 6 HORAS ANTES QUE A URNA SEJA VENDIDA PARA O OUTRO COMPRADOR. RECOMENDA-SE MARCAR A PASSAGEM DO TEMPO NA LOUSA NO DECORRER DA AVENTURA, DA FORMA QUE PREFERIR. SEMPRE QUE PRECISAR QUE OS PdJ AVANCEM NA NARRATIVA LEMBRE-OS QUE O TEMPO ESTÁ PASSANDO.

OS PdJ SABEM QUE A COMERCIALIZAÇÃO DE ARTEFATOS ARQUEOLÓGICOS É UM **CRIME** CONTRA O **PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL**. ESCLAREÇA ISSO A ELES. O OBJETIVO PORTANTO É:

ENCONTRAR OS RESPONSÁVEIS PELA TENTATIVA DE CONTRABANDO DE UMA URNA MARAJOARA, ANTES QUE ELA SEJA VENDIDA.

DEIXE ELES **ESPECULAREM** UM POUCO SOBRE ONDE ESSA PISTA DO E-MAIL PODERIA LEVÁ-LOS. QUANDO ACHAR NECESSÁRIO, APONTE O FATO DE SER UMA URNA **GRANDE E MUITO DETALHADA** E QUE ESSE TIPO DE URNA É MAIS FACILMENTE ENCONTRADO EM **TESOS GRANDES NA ILHA DE MARAJÓ**.

Teso: um monte artificial de terra, geralmente criado em locais muito planos, com o intuito de se proteger de enchentes. No caso dos tesos marajoaras, eram utilizados como local para a construção das moradias e onde as urnas também eram enterradas.

PERGUNTE:

"POR QUE AS URNAS ERAM TÃO DECORADAS SE ELAS SERIAM ENTERRADAS PARA NINGUÉM AS VER?"

RESPOSTA: ACREDITA-SE QUE O TRABALHO ARTÍSTICO ERA FEITO PRINCIPALMENTE PARA A APRECIÇÃO DAS DIVINDADES.

"NA METADE INFERIOR DA FRENTE DA MAIORIA DAS URNAS, ERA PINTADO UM **GRANDE CÍRCULO**, COMO ESTE NA IMAGEM, OU OUTROS FORMATOS, O QUE ELES REPRESENTAM?"

RESPOSTA: ACREDITA-SE QUE ESSES FORMATOS

REPRESENTARIAM UM **ÚTERO**, O QUE INDICARIA QUE HAVIA, NAS SOCIEDADES MARAJOARAS, UMA **MATRILINEARIDADE**, OU SEJA, AS FAMÍLIAS POSSUÍAM UM PARENTESCO BASEADO NAS MULHERES.

OS **ARQUEÓLOGOS** ESTÃO FAMILIARIZADOS COM A ILHA DE MARAJÓ E SABEM A **LOCALIZAÇÃO** DE ALGUNS TESOS.

PERCEBA QUE COMPREENDER A RELAÇÃO ENTRE AS **CARACTERÍSTICAS VISUAIS** DE UMA URNA MARAJOARA E O **TAMANHO DO TESO** EM QUE FOI ENTERRADA É **CRUCIAL** PARA A CONTINUAÇÃO DA INVESTIGAÇÃO.

DIGA QUE, PARA CHEGAR À ILHA MARAJÓ, ELES PRECISARÃO IR DE **BALSA**, POIS PRECISARÃO USAR O CARRO PARA EXPLORAR A ILHA. A VIAGEM ATÉ LÁ VAI CUSTAR APROXIMADAMENTE **2 HORAS**.

2. TESOS

DEPOIS DE 2 HORAS DE BALSA, VOCÊS CHEGAM NA ILHA DE MARAJÓ, UM LOCAL DE RELEVO **PLANO** E **POUCAS ÁRVORES**, ONDE DESTACAM-SE NO HORIZONTE OS **MONTES ARTIFICIAIS**, CHAMADOS **TESOS**.

ENCONTRAR O TESO CERTO NÃO SERÁ DIFÍCIL, MAS PODE **CUSTAR TEMPO**. VOCÊ PODE PEDIR POR ROLAGENS PARA DESCOBRIR EM QUANTAS HORAS ELES DESCOBREM O LOCAL CORRETO. ACERTOS PODEM INDICAR UMA PROCURA MAIS **INTELIGENTE**, QUE PODE SER FEITA COM ESTUDOS OU MISTÉRIOS, VOCÊ IRÁ DECIDIR BASEANDO-SE EM COMO OS JOGADORES QUEREM RESOLVER ESTE PROBLEMA, NOS INTERESSES E PERSONALIDADES DE CADA PdJ.

NENHUM ACERTO: PODE REPRESENTAR UM GASTO DE **3 HORAS**;

UM ACERTO: UM GASTO DE **2 HORAS**;

DOIS ACERTOS: UM GASTO DE **1 HORA**;

TRÊS ACERTOS: SEM NENHUMA PERDA DE TEMPO.

DEPOIS DE PROCURAR PELAS PLANÍCIES, VOCÊS ENCONTRAM UM **GRANDE TESO**. VOCÊS SAEM DO CARRO PARA SUBIR ATÉ O TOPO, O QUE PODE SER EXAUSTIVO PARA ALGUNS. DE LÁ DE CIMA, HÁ **9 METROS** DE ALTURA DO CHÃO, VOCÊS TÊM UMA VISÃO PANORÂMICA DA ILHA, DO MAR E DA CIDADE, TUDO DENTRO DO BIOMA AMAZÔNICO. NO MEIO DO TESO, VOCÊS PERCEBEM UMA **ESCAVAÇÃO RECÉM FEITA**.

ALGUNS **CACOS DE CERÂMICA** ESTÃO JOGADOS EM VOLTA DO BURACO → NESTE

MOMENTO SERÁ FEITA UMA DINÂMICA DE **QUEBRA-CABEÇA IMAGINATIVO** PARA DESCOBRIR O QUE ESSES CACOS DE CERÂMICA REPRESENTAM.

OS RECORTES QUE VOCÊ PREPAROU NO INÍCIO SERÃO DISTRIBUÍDOS PARA OS 4 GRUPOS DE MODO QUE CADA UM FIQUE COM PARTES DISTINTAS DA IMAGEM DA CERÂMICA. A DINÂMICA CONSISTE EM **COLAR** OS PEDAÇOS DA URNA NO PAPEL E **DESENHAR COLETIVAMENTE** O RESTO DA CERÂMICA USANDO A IMAGINAÇÃO, **SEM OLHAR** NA IMAGEM. PARA AUXILIAR OS JOGADORES, VOCÊ DEVE COMUNICAR **GRADATIVAMENTE** AS SEGUINTE INFORMAÇÕES SOBRE AS URNAS MARAJOARAS:

- **ROSTOS, MÃOS E PÉS** ERAM MODELADOS OU PINTADOS.
- ELAS POSSUEM **DESENHOS** E **PADRÕES SIMÉTRICOS** E, MUITAS VEZES, HÁ **MOTIVOS GEOMÉTRICOS E ORGÂNICOS**;
- ANIMAIS ESPECÍFICOS COMO **COBRAS, LAGARTOS, JACARÉS, ESCORPIÕES, CORUJAS, URUBUS E TARTARUGAS** ERAM COMUMENTE REPRESENTADOS, SEJA EM PARTES OU EM CORPO INTEIRO;

Motivos: formatos que se repetem formando um padrão, geralmente relacionado a superfícies.

ESTIPULE UM **TEMPO LIMITE** PARA O TÉRMINO DA TAREFA QUE JULGUE APROPRIADO À SUA TURMA E AO TEMPO DE AULA DISPONÍVEL. NO FINAL, REVELE A IMAGEM **COMPLETA** (ANEXO 2). FAÇA AS SEGUINTE PERGUNTAS, DEIXANDO ELES ESPECULAREM ANTES DE DAR A RESPOSTA:

“POR QUE VOCÊS ACHAM QUE ROSTOS, MÃOS E PÉS ERAM REPRESENTADOS NAS URNAS FUNERÁRIAS?”

RESPOSTA: PROVAVELMENTE COMO UMA FORMA DE REPRESENTAR A **PESSOA** ENTERRADA NA URNA.

“POR QUE CERTOS ANIMAIS ERAM REPRESENTADOS E OUTROS NÃO?”

RESPOSTA: ALGUNS ACREDITAM QUE SEJA PORQUE ESSES ANIMAIS FAZIAM PARTE DO **IMAGINÁRIO POPULAR**, ATRAVÉS DAS CONTAÇÕES DE HISTÓRIAS, MITOS E LENDAS.

APÓS AS DÚVIDAS SEREM TIRADAS, CONTINUE A AVENTURA.

APÓS UMA CUIDADOSA INSPEÇÃO, CONCLUI-SE QUE OS CACOS DE CERÂMICA REMONTAM A UMA GENUÍNA URNA MARAJOARA DESPEDAÇADA.

AO LADO DO BURACO, HÁ UM MONTE DE CINZAS, OSSOS E TERRA. SÃO OS RESTOS MORTAIS QUE ESTAVAM NA URNA, JOGADOS FORA PELOS CONTRABANDISTAS COMO SE FOSSEM SUJEIRA, EM BUSCA DE OUTROS ARTEFATOS QUE PODERIAM ESTAR ENTERRADOS JUNTO COM OS RESTOS MORTAIS. PERGUNTE:

“DE ONDE VOCÊS ACHAM QUE VIERAM ESSAS CINZAS E OSSOS?”

“POR QUE OS CONTRABANDISTAS FARIAM ISSO?”

AS PEGADAS NA TERRA INDICAM QUE OUTRAS PESSOAS PASSARAM POR AQUI RECENTEMENTE. AS PEGADAS CONTINUAM DESCENDO O TESO...

NÃO FORCE A INVESTIGAÇÃO, DEIXE A CURIOSIDADE GUIÁ-LOS. VOCÊ DEVE INTERVIR COM SUGESTÕES APENAS EM MOMENTOS EM QUE OS JOGADORES ESTÃO COM MUITA DIFICULDADE DE DESCOBRIR O QUE DEVE SER FEITO.

SEGUINDO AS PEGADAS, VOCÊS SE DEPARAM COM RASTROS DE PNEU QUE VÃO EM DIREÇÃO A UMA ÁREA DE VEGETAÇÃO UM POUCO MAIS DENSA.

3. ACAMPAMENTO

PEÇA UMA ROLAGEM PARA VER EM QUANTO TEMPO ELES CHEGAM NO ACAMPAMENTO. DEFINA, COM BASE NO

RESULTADO DA ROLAGEM, SE ESSE TRAJETO SERÁ DEMORADO, GASTANDO 1 HORA, OU SE NÃO HAVERÁ PERDA DE TEMPO.

APÓS SEGUIREM OS RASTRO DE PNEU, VOCÊS DESCOBREM UM ACAMPAMENTO IMPROVISADO COM TENDAS DE LONA. HÁ LATAS DE ALUMÍNIO AMASSADAS E PACOTES DE SALGADINHO JOGADOS NO CHÃO.

ANTES DAS 19H00

SE AINDA NÃO SÃO 19H00, OS CONTRABANDISTAS ESTARÃO PRESENTES NO ACAMPAMENTO. NESSE CASO, COM O BARULHO DO CARRO SE APROXIMANDO, UM GRUPO DE TRÊS HOMENS, ANTES ESCONDIDOS NAS TENDAS, FOGEM EM SUA CAMINHONETE EM DISPARADA, DEIXANDO TUDO PARA TRÁS, INCLUSIVE UM BILHETE E A URNA MARAJOARA (ANEXO 1).

A URNA TEM APROXIMADAMENTE 70 CM DE DIÂMETRO E UMA ALTURA DE 84 CM. DE PERTO, É POSSÍVEL VER AS INCISÕES.

Incisão: no que diz respeito à cerâmica, são linhas riscadas em baixo-relevo na superfície, retirando argila ou uma camada de pintura.

NO BILHETE ESTÁ ESCRITO:

“O NOME DO RICAÇO É CÉSAR FREITAS, DONO DO BANCO FREITAS, ELE MORA NA MANSÃO ESTRADA ACIMA, NA BEIRA DO MAR. JÁ VENDI OUTRAS CERÂMICAS PRA ELE ANTES, É SEGURO. FAZ O SEGUINTE, VÊ O QUANTO QUE ELE TÁ DISPOSTO A TE PAGAR. DO VALOR QUE ELE TE FALAR VOCÊ COBRA DO MUSEU 100 MIL MAIS CARO. SE O MUSEU NÃO COMPRAR, VENDE PRO BANQUEIRO MESMO. AÍ, PRA LIBERAREM A SUA ENTRADA É SÓ CHEGAR NO INTERFONE E FALAR A FRASE QUE EU COMBINEI COM ELE: ENCOMENDA PARA O SENHOR CÉSAR. PERDÃO PELA DEMORA.”

É ESPERADO QUE HAJA UMA VONTADE EM INVESTIGAR CÉSAR FREITAS E SUAS POSSÍVEIS OUTRAS COMPRAS ILEGAIS DE PEÇAS DE CERÂMICA. CASO ISSO NÃO OCORRA DIGA AOS JOGADORES QUE ESSE BILHETE É UM INDÍCIO DE QUE HÁ OUTRAS CERÂMICAS NA POSSE DE CÉSAR FREITAS E

QUE POR ISSO ELES PRECISAM **CONTINUAR** A INVESTIGAÇÃO.

DEPOIS DAS 19H00

EM OUTRO CASO, SE **JÁ** SÃO 19H00 OU **MAIS**, SIGNIFICA QUE O ACAMPAMENTO NÃO TERÁ **NINGUÉM**. DEIXE CLARO QUE AS **PEGADAS NA LAMA** E OS **RESTOS DE REFRIGERANTE** NO FUNDO DAS LATINHAS DE ALUMÍNIO INDICAM QUE ALGUÉM ESTEVE AQUI MUITO **RECENTEMENTE** E QUE SE TIVESSEM CHEGADO UM POUCO MAIS CEDO TALVEZ TIVESSEM UMA CHANCE DE ENCONTRÁ-LOS.

MESMO ASSIM, AINDA HÁ ESPERANÇA: É POSSÍVEL VER OS MESMOS **RASTROS DE PNEU**, QUE CONTINUAM PARA ALÉM DO ACAMPAMENTO E LEVAM ATÉ UMA **ESTRADA PAVIMENTADA PRÓXIMA**.

4. MANSÃO

LADO DE FORA

EM UM DETERMINADO MOMENTO DA ESTRADA, VOCÊS SE DEPARAM COM UMA **MANSÃO** DE TRÊS ANDARES À BEIRA MAR COM UMA ARQUITETURA ORGÂNICA. CERCADA POR MUROS ALTOS, A PROPRIEDADE CONTA COM PISCINA, HELIPONTO E JARDIM. TRÊS CARROS DE LUXO OCUPAM A GARAGEM COM PAREDES DE VIDRO. UM **GRANDE PORTÃO AUTOMÁTICO**, QUE IMPEDE A ENTRADA DE VISITAS INDESEJADAS, É ACOMPANHADO POR UM **INTERFONE**. SE OS CONTRABANDISTAS JÁ VENDERAM A URNA, O BOTÃO ESTÁ **SUJO DE TERRA** E NESSE CASO OS JOGADORES PRECISARÃO USAR A **LÁBIA** PARA ENTRAR NA MANSÃO.

SE ELES APERTAREM O BOTÃO, UM FUNCIONÁRIO CHAMADO **ALEX** ATENDE. ELE FOI INSTRUÍDO POR CÉSAR A **LIBERAR A ENTRADA** DE QUEM DISSESSE A **FRASE**: “ENCOMENDA PARA O SENHOR CÉSAR. PERDÃO PELA DEMORA.”

ALEX GOMES, 30 ANOS; FUNCIONÁRIO NA MANSÃO DE CÉSAR FREITAS; QUER OBEDECER SEU CHEFE; ANSIOSO E PREZA PELA ORDEM.

SE ALEX FOR PRESSIONADO O SUFICIENTE, ELE DEIXARÁ OS PdJ ENTRAREM.

LADO DE DENTRO

ASSIM QUE VOCÊS PASSAM PELA PORTA DA FRENTE, O AR CONDICIONADO OS REFRESCA, MAS LOGO FICA FRIO DEMAIS A PONTO DE DAR ARREPIOS. AS PAREDES BRANCAS SERVEM DE SUPORTE A INÚMERAS **PINTURAS** E ALGUNS **ARTEFATOS E VESTIMENTAS INDÍGENAS**. O QUE MAIS CHAMA ATENÇÃO É A **VASTA COLEÇÃO** DE ARTEFATOS MARAJOARAS ESPALHADA PELA SALA DE ESTAR E CORREDORES: SÃO URNAS FUNERÁRIAS, VASOS, PRATOS, TIGELAS, BANCOS, TANGAS, AMULETOS, CHOCALHOS, ENTRE OUTROS. MOSTRAR ANEXOS 3 E 4.

ALEX PROVAVELMENTE RECEBERÁ OS PdJs ESPERANDO QUE ELES TIVESSEM TRAZIDO MAIS ALGUMA ENCOMENDA, MAS FICARÁ CONFUSO COM A PRESENÇA DE POLICIAIS.

SE AS 19H00 **JÁ PASSARAM**, OS PdJ ENCONTRAM A URNA QUE ESTAVAM **PROCURANDO** (ANEXO 1) E **OUTROS OBJETOS** DA CULTURA MARAJOARA (ANEXO 3 E 4), SERVINDO DE **DECORAÇÃO**. SENÃO, APENAS ESTES **OUTROS** OBJETOS SÃO ENCONTRADOS.

ALEX, AJUSTANDO SUA GRAVATA BORBOLETA ANSIOSAMENTE, PEDE PARA QUE OUTROS FUNCIONÁRIOS CHAMEM CÉSAR, QUE DEPOIS DE UM MINUTO **APARECE** NO TOPO DA ESCADARIA COM UMA DAS MÃOS NO BOLSO DE SUA CALÇA DE ALFAIATARIA.

CÉSAR FREITAS, POR MAIS QUE TENHA COMPRADO A URNA, OU SEJA, COMETEU UM CRIME CONTRA PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL, **NEGARÁ** ESTE CRIME ATÉ O FIM, DIZENDO QUE AS URNAS FORAM DOADAS A ELE. ELE ARGUMENTARÁ QUE ELE TEM O DEVER DE **CONSERVAR** AS URNAS.

CÉSAR FREITAS, ~50 ANOS; DONO DO BANCO FREITAS; QUER SAIR IMPUNE DE TER COMPRADO INÚMEROS ARTEFATOS DA CULTURA MARAJOARA PARA SUA COLEÇÃO PARTICULAR; INDIVIDUALISTA, SOBERBO E PREZA PELO STATUS.

DIGA AOS JOGADORES QUE, COM BASE NAS PISTAS QUE ELES POSSUEM, ELES PODEM LEVAR CÉSAR FREITAS À **DELEGACIA**. ANTES QUE ISSO ACONTEÇA, QUANDO ELE **PERCEBER** QUE SUAS DESCULPAS NÃO ESTÃO SURTINDO EFEITO, ELE SUBIRÁ CORRENDO ESCADA ACIMA PARA TENTAR **ESCAPAR** DE **HELICÓPTERO!**

ESSE É O CONFRONTO FINAL, FAÇA ELE SER MEMORÁVEL E DIVERTIDO. E QUANDO CÉSAR FOR FINALMENTE PEGO:

VOCÊS O LEVARAM À DELEGACIA MAIS PRÓXIMA E UMA INVESTIGAÇÃO MAIS APROFUNDADA FOI SOLICITADA, QUE LEVANTOU INÚMERAS PROVAS DE **CONTRABANDO DE OBJETOS ARQUEOLÓGICOS E ETNOLÓGICOS**. TUDO ISSO CULMINA NA **CONDENAÇÃO** DELE. TODO O ACERVO, INCLUSIVE A URNA QUE VOCÊS INVESTIGARAM, É TRANSFERIDO PARA UM **MUSEU DE UMA FACULDADE PÚBLICA**, PARA PESQUISA, CONSERVAÇÃO E EDUCAÇÃO. **PARABÉNS, INVESTIGADORES! GRAÇAS A VOCÊS, O PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL ESTÁ MAIS SEGURO!**

5. DESFECHO

A AVENTURA CHEGOU AO FIM E É IMPORTANTE QUE ALGUMAS **INFORMAÇÕES** SEJAM ESCLARECIDAS.

DEIXE OS ALUNOS CIENTES DE QUE ESSA AVENTURA É BASEADA EM **FATOS REAIS** RELACIONADOS AO CASO DO **INSTITUTO CULTURAL BANCO SANTOS**:

DESDE 2002, O BANQUEIRO EDEMAR CID FERREIRA, DONO DO EXTINTO BANCO SANTOS, COLECIONAVA ARTEFATOS ARQUEOLÓGICOS E ETNOLÓGICOS ATRAVÉS DO **INSTITUTO CULTURAL BANCO SANTOS (ICBS)**, ERA A ÚNICA INSTITUIÇÃO PRIVADA QUE DETINHA AUTORIZAÇÃO DO IPHAN PARA POSSUIR ARTEFATOS ARQUEOLÓGICOS NO BRASIL, COM A **JUSTIFICATIVA** DE QUE ERA NECESSÁRIA UMA INSTITUIÇÃO QUE PUDESSE **CONSERVAR** OS ARTEFATOS DA MELHOR FORMA. PORÉM A CONSERVAÇÃO MUITAS VEZES ERA FEITA COM O OBJETIVO PURAMENTE **ESTÉTICO**. A AQUISIÇÃO DESSES OBJETOS ERA FEITA

ATRAVÉS DA **COMERCIALIZAÇÃO, QUE É ILEGAL**.

AQUI ESTÁ UM TRECHO RETIRADO DE UMA NOTÍCIA DA FOLHA DE S. PAULO, DE 10 DE FEVEREIRO DE 2005:

“A FACE NEGATIVA DO INTERESSE DE EDEMAR POR ARQUEOLOGIA FOI O ESTÍMULO AO COMÉRCIO CLANDESTINO, SEGUNDO A ARQUEÓLOGA DENISE SCHAAN, PESQUISADORA DO MUSEU GOELDI E CONSIDERADA A MAIOR ESPECIALISTA EM ARTE MARAJOARA.

DENISE FALA DE SUA PRÓPRIA EXPERIÊNCIA. DOIS FAZENDEIROS DA ILHA DE MARAJÓ PROCURARAM O MUSEU GOELDI PARA VENDER SUAS COLEÇÕES. OS PESQUISADORES EXPLICARAM QUE O MUSEU NÃO COMPRA PEÇAS ARQUEOLÓGICAS PARA NÃO ESTIMULAR O COMÉRCIO CLANDESTINO E A DESTRUIÇÃO DOS SÍTIOS. DOIS ANOS DEPOIS, AS PEÇAS APARECERAM NA COLEÇÃO DO BANCO SANTOS, SEGUNDO ELA.

ACONTECEU A MESMA COISA COM UMA PONTA DE FLECHA ENCONTRADA NO GARIMPO CASTELO DOS SONHOS, NO SUL DO PARÁ, DE ACORDO COM EDUARDO NEVES. A PEÇA FOI OFERECIDA AO MUSEU GOELDI E À USP E, APÓS A RECUSA, FOI PARAR NA COLEÇÃO DE EDEMAR.”

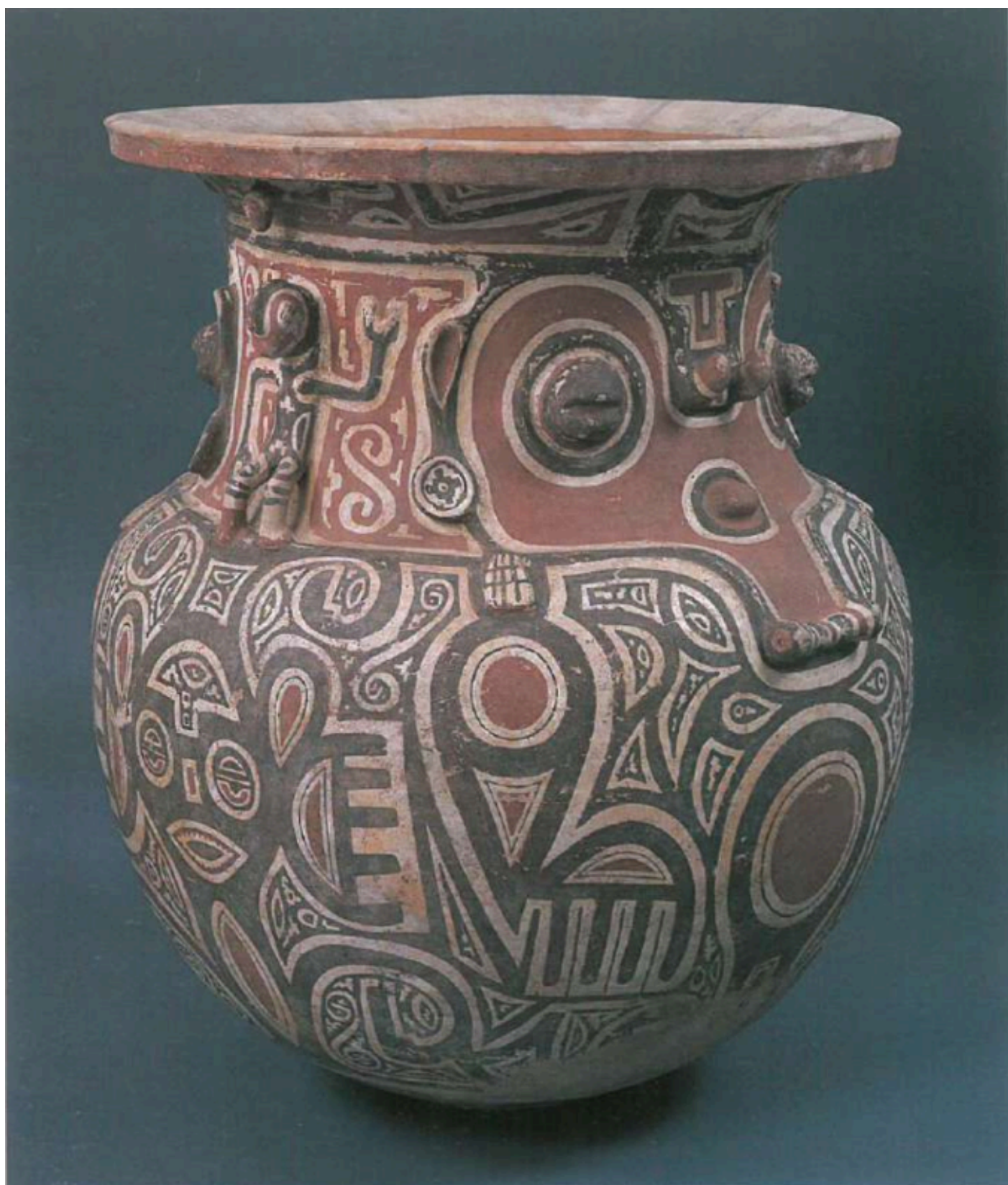
APÓS SUSPEITAS DE EXISTÊNCIA DE **FRAUDE** NO BANCO SANTOS, EDEMAR SOFREU UMA INVESTIGAÇÃO QUE **IMPEDIA** O FUNCIONAMENTO DO ICBS. A COLEÇÃO FOI TRANSFERIDA PARA O **MUSEU DE ARQUEOLOGIA E ETNOLOGIA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**, ONDE SE ENCONTRA ATÉ OS DIAS DE HOJE.

RECOMENDA-SE FINALIZAR COM UMA **DISCUSSÃO** SOBRE OS ACONTECIMENTOS REAIS E FICTÍCIOS, PARA CONSOLIDAR OS APRENDIZADOS. UMA **SUGESTÃO** DE PERGUNTA QUE PODE INICIAR A CONVERSA É:

“COMO VOCÊ SE SENTIRIA SE UM **CAIXÃO** DE UM ENTE QUERIDO FOSSE **ROUBADO** E **VENDIDO** PARA SERVIR DE **DECORAÇÃO** NA SALA DE ESTAR DE ALGUÉM?”

ESTA FOI A AVENTURA EDUCACIONAL “CASO MARAJÓ”. **MUITO OBRIGADO POR MESTRAR E JOGAR!**

ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4



APÊNDICE B – ESTUDOS & MISTÉRIOS: UM RPG EDUCACIONAL

Disponível em alta resolução em: <https://markled.itch.io/estudos-e-misterios>

Estudos & Mistérios

Um RPG Educacional

Caso Marajó

Vocês são um grupo de agentes da Polícia Federal e de arqueólogos do IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) que receberam a missão de investigar uma denúncia de contrabando de uma cerâmica indígena da ilha de Marajó.

PERSONAGENS DOS JOGADORES

VOCÊS DEVERÃO SE DIVIDIR EM 4 GRUPOS. CADA GRUPO SERÁ RESPONSÁVEL POR INTERPRETAR UM PERSONAGEM. TODO PERSONAGEM POSSUI UM NÚMERO QUE VARIA DE 2 A 5. QUANTO MAIOR O NÚMERO, MELHOR VOCÊ É EM MISTÉRIOS (CONHECIMENTO GERAL, CIÊNCIAS HUMANAS, EXATAS E BIOLÓGICAS). QUANTO MENOR, MELHOR VOCÊ É EM MISTÉRIOS (INTUIÇÃO, DEDUÇÃO, INTERPRETAÇÃO). ESCOLHA OU SORTEIE ENTRE OS SEGUINTE PERSONAGENS:



SAULO TAKAHASHI

3

- ARQUEÓLOGO DO IPHAN;
- INTERESSES: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS E LIVROS DE FANTASIA;
- COMPREENSIVO E PACIENTE.



VALQUÍRIA CARDOSO

5

- ARQUEÓLOGA DO IPHAN;
- INTERESSES: BIOMA AMAZÔNICO E DESENHAR;
- OTIMISTA E CRIATIVA.



AURÉLIO NASCIMENTO

4

- AGENTE DA POLÍCIA FEDERAL;
- INTERESSES: ROCK DAS ANTIGAS E DIREITO;
- DETERMINADO E PRECANTIDO.



DANIELA GARCIA

2

- AGENTE DA POLÍCIA FEDERAL;
- INTERESSES: ASTRONOMIA E FUTURO;
- COMUNICATIVA E CONFIANTE.

ROLANDO OS DADOS

QUANDO TENTAR EXECUTAR UMA AÇÃO ARRISCADA, ROLE 1D6 PARA DESCOBRIR O QUE ACONTECE. SE VOCÊ ESTIVER PREPARADO, ROLE +1D6 E SE FOR ESPECIALISTA NA AÇÃO ROLE +1D6. O MESTRE DO JOGO VAI DIZER QUANTOS DADOS VOCÊ DEVE ROLAR A DEPENDER DA SITUAÇÃO. ROLE OS DADOS E COMPRE OS RESULTADOS DE CADA DADO COMO O SEU NÚMERO.



SE ESTÁ USANDO ESTUDOS, VOCÊ PRECISA ROLAR ABAIXO DO SEU NÚMERO.



SE ESTÁ USANDO MISTÉRIOS, VOCÊ PRECISA ROLAR ACIMA DO SEU NÚMERO.

0

SE NENHUM DADO ACERTAR, O MESTRE DIRÁ COMO A SITUAÇÃO PIORA DE ALGUMA FORMA.

1

SE APENAS UM DADO ACERTAR, VOCÊ CONSEGUE, MAS COM COMPLICAÇÕES.

2

SE DOIS DADOS ACERTAREM, VOCÊ CONSEGUE NORMALMENTE!

3

SE TRÊS DADOS ACERTAREM, É UM ACERTO CRÍTICO! VOCÊ RECEBE UM EFEITO EXTRA!

!

SE VOCÊ ACERTOU O SEU NÚMERO EXATO, VOCÊ GANHA UM ESTUDO MISTERIOSO. VOCÊ PODE PESQUISAR NO CELULAR QUALQUER INFORMAÇÃO QUE PODE AJUDAR NA INVESTIGAÇÃO. DEPOIS DE PESQUISAR, GUARDE O CELULAR! (UMA ROLAGEM DE ESTUDO MISTERIOSO CONTA COMO SUCESSO).

COOPERAR: SE QUISER COOPERAR COM ALGUÉM QUE ESTÁ FAZENDO UMA ROLAGEM, EXPLIQUE COMO PODE AJUDAR E FAÇA TAMBÉM UMA ROLAGEM. CASO VOCÊ TENHA SUCESSO, A PESSOA QUE FOI AJUDADA RECEBE +1D6.

Estudos & Mistérios: Um RPG Educacional (Caso Marajó)

Arte, Jogo e Aventura por Arthur Kozzow

ADAPTADO DE "LASERS & FEELINGS" DE JOHN HARPER

PRODUTOS PARA TRABALHOS DE CONCURSO DE CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS PELA UNESP DE BAURUR