

## 6º FORUM NACIONAL DE MUSEUS

### **JAGUARETÉ: O ENCONTRO** UM RPG AMBIENTADO NO UNIVERSO INDÍGENA BRASILEIRO DO SÉCULO XVI

(Modalidade de trabalho: Apresentação oral)

#### OBJETO

Um título de Role Playing Game com conteúdo etno-histórico, um material didático e de pesquisa, permitindo o aprendizado sobre culturas indígenas e história de maneira lúdica e atraente, atendendo à Lei 11.645 que torna obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena no ensino médio e fundamental.

#### OBJETIVO

Difundir e promover o Patrimônio Cultural indígena de povos presentes no território brasileiro do século XVI; permitir aos alunos-jogadores, ao interpretarem no jogo personagens indígenas, compreender a realidade de outra cultura em um exercício de entendimento da alteridade; promover o aprendizado das narrativas míticas, guerras e conflitos no momento da chegada e do contato com os europeus.

#### METODOLOGIA

Nossa principal motivação foi a de contribuir com as escolas para um tratamento qualificado da história e das culturas indígenas existentes no Brasil. Utilizando-se dos conhecimentos desenvolvidos pela Antropologia, a Arqueologia e a História, o livro foi desenvolvido em ambiente universitário por professores, técnicos e alunos graduandos e pós-graduandos das áreas de Design, Artes Visuais, História e Ciências Sociais. Dessa maneira, sua produção revelou o significado do alcance da experiência multidisciplinar do conhecimento: os orientadores ofereceram aos alunos a possibilidade crítica de se relacionarem com múltiplas fontes de pesquisa, interrogá-las e com elas dialogar — em todos os aspectos, sejam eles imagéticos ou textuais presentes na obra. Neste percurso, em que as fontes de pesquisa eram escassas, foi necessário, em regime de exceção, acréscimos ficcionais lembrando a lição de Clifford Geertz, no sentido de compreender a ficção como algo construído, ou seja, em grande medida, as etnografias recentes ofereceram suportes para os elementos simbólicos utilizados nas narrativas do livro-jogo. A partir disso, produzimos um sistema de regras que fosse de fácil aprendizado. As informações das regras foram organizadas de tal maneira que a descrição dos Europeus, familiar à nossa própria herança cultural ocidental, servisse de contraponto ao entendimento do pensamento, crenças e práticas indígenas. Assim, a escolha pelo momento de contato e conflito intercultural não foi só feita para que tivéssemos uma história propícia para um Role-Playing Game (que costuma apresentar cenários que envolvem combate), mas também para permitir ao público visualizar paralelamente culturas diferentes além de sua própria, aproximando assim mundos tão próximos e ao mesmo tempo distantes. Desenvolvido em ambiente universitário, a concepção deste produto cultural envolveu, então, indissociavelmente a Pesquisa, necessária para a elaboração do livro, o Ensino, que pode também ocorrer de maneira não-tecnista, permitindo aos jogadores que construam o seu conhecimento independente da figura de um professor, e a Extensão, uma vez que o jogo se apresenta como ferramenta de contato direto do Museu Universitário com escolas e a comunidade externa, em qualquer espaço.

## RESULTADOS OBTIDOS

A partir de temáticas de seu acervo e de extensa pesquisa, o Museu participante desenvolveu um material que, além de atender à demanda por materiais didáticos criada pela Lei 11.645, permite aos alunos jogadores a experiência de viver a história do Brasil Colonial através do olhar indígena, com personagens criados de acordo com as visões de mundo e práticas sociais de grupos étnicos que habitavam o sul do Brasil. Assim, ao buscar entretenimento, involuntariamente os jogadores tem assimilado conteúdos que auxiliam na formação de sua cidadania, respeito e compreensão à diversidade.

A elaboração do RPG Jagareté: O Encontro constitui uma das ações educativas desenvolvidas durante os últimos anos pelo Museu Participante. A construção do cenário e dos personagens exigiu um amplo trabalho de pesquisa com fontes etno-históricas e etnográficas para a recriação, tão aproximadas quanto possível, das cosmologias e práticas sociais dos diversos grupos étnicos presentes no Brasil Colonial, cujas descrições e desenhos se encontram no livro produzido. Assim, corporalidades, faces, vestimentas, armas, habitações, enfeites, práticas curativas, encantamentos, remédios e venenos foram cuidadosamente pensados, desenhados e narrados em suas relações cotidianas. Foi um projeto inicialmente pensado para ser pequeno: imaginava-se a produção de um livro de 70 a 100 páginas, seguindo o exemplo dos Mini-GURPS, selo de RPG que já havia lançado títulos com fins educativos. Porém, durante o desenvolvimento, a temática sobre culturas ameríndias escolhida, rica por essência, foi cada vez mais mostrando sua própria grandiosidade, culminando na necessidade de apresentar um livro de 200 páginas com um conteúdo rico e apresentado de maneira atraente. Ao analisarmos o produto finalizado, sentimos ainda a necessidade da criação de um Suplemento voltado inteiramente ao professor, incluindo um exemplo prático de aplicação do jogo em sala de aula. O “Livro do Professor” foi produzido com a finalidade de explicar de maneira direta a dinâmica do jogo e apresentar uma metodologia de uso. Hoje estamos iniciando o processo de distribuição do livro impresso, que deverá ser entregue gratuitamente a escolas, bibliotecas e museus, garantindo seu acesso livre à comunidade.

Como resultado, a riqueza e integridade das culturas nativas do Brasil, pouco conhecidas do público, são apresentadas em abordagem sensível e segura à comunidade. Foram impressos 2.000 exemplares dos livros, acompanhados pelo escudo do mestre, mapa e dado. Professores que já tiveram acesso à obra têm trazido elogios sobre o trabalho desempenhado. Com o intuito de formar diversos grupos de jogo por todo o Brasil, a ação de distribuição está em andamento: os livros devem chegar neste ano às escolas, museus e bibliotecas. Busca-se formar um público amplo: uma página da web deverá ser criada onde os jogadores poderão baixar gratuitamente os conteúdos do livro, bem como poderão se reunir e discutir a respeito. A partir desse feedback, uma segunda edição revisada deverá ser lançada.

## BIBLIOGRAFIA

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. *Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física*. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências). Universidade Federal de Pernambuco: Recife, 2008.

FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. *O Role Playing Game e a Escola: múltiplas linguagens e competências em jogo*. Um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar. Dissertação (Mestrado em Educação). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2006.

GYGAX, G.; ARNESON, D. *Dungeons & Dragons: Livro do Mestre. Livro de regras II*, v. 3.5. Rio de Janeiro: Devir, 2003.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro – uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing game*. 2ª ed. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

RIYIS, Marcos Tanaka. *Simples – Sistema Inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora*. São Paulo: Ed. Do Autor, 2004.