



C A P Í T U L O 4

Ensino de Geografia: uma proposta baseada na cultura brasileira e no uso do RPG

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.802122630014>

Joice Fernanda Dias

Universidade Estadual do Centro-Oeste/Graduanda em Geografia, Pesquisadora do Laboratório de Pesquisa da Formação de Professores de Geografia e bolsista FA,

Clayton Luiz da Silva

Universidade Estadual do Centro-Oeste/Professor Associado e Pesquisador do Laboratório de Pesquisa da Formação de Professores de Geografia
<https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0001-6289-4810>

Pesquisa financiada pela Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná (FA).

RESUMO: Nos dias atuais pensar no processo de ensino e aprendizagem, como também na teoria e prática, é algo que traz grandes desafios para o ensino de Geografia e demais disciplinas, uma vez que existe a necessidade em se pensar nos tipos de ferramentas que possam estar atendendo as demandas em sala de aula, principalmente em relação as dificuldades apresentadas pelos alunos na educação escolar. Diante deste contexto surgem algumas questões, estas estando voltadas principalmente a buscas por ferramentas diferenciadas que possam estar tornando a aula prazerosa e até mesmo mais acolhedora, fazendo com que o aluno se sinta instigado a buscar por conhecimentos e a participar de forma mais ativa, do modo que além de se sentir confiante com seus acertos sinta também a coragem para enfrentar os seus medos e anseios durante as aulas e os desafios nela colocados. Nesta perspectiva a proposta apresentada pelo nosso trabalho é a utilização do jogo de Role Playing Game (RPG) como material didático, sendo essa uma metodologia mais criativa e não convencional, que requer participação ativa do estudante. O RPG

surgiu como uma ideia de proposta pedagógica, oportunizando o desenvolvimento de um novo ambiente de aprendizagem, sendo assim, apresentando situações problemas que precisem do conhecimento para resolver. Ademais, essa metodologia tem como intuito fazer com que o aluno participe de forma mais ativa durante as aulas e atividades de maneira que haja também uma cooperação e interação entre todos os alunos. O objetivo é conhecer e analisar como trabalhar o RPG no ensino de Geografia, apresentando uma proposta de construção de jogo sobre a cultura brasileira, abrangendo os personagens míticos do folclore brasileiro.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Geografia; Recurso Didático; Folclore Brasileiro.

Teaching Geography: a proposal based on Brazilian culture and the use of RPGs.

ABSTRACT: Nowadays, thinking about the teaching and learning process, as well as theory and practice, presents significant challenges for teaching Geography and other subjects, since there is a need to consider the types of tools that can meet the demands in the classroom, especially in relation to the difficulties presented by students in school education. Given this context, several questions arise, mainly focused on the search for differentiated tools that can make the class more enjoyable and even more welcoming, encouraging the student to seek knowledge and participate more actively, so that in addition to feeling confident in their successes, they also feel the courage to face their fears and anxieties during classes and the challenges presented therein. From this perspective, the proposal presented in our work is the use of Role Playing Games (RPGs) as teaching material. This is a more creative and unconventional methodology that requires active student participation. RPGs emerged as a pedagogical proposal, offering the development of a new learning environment, presenting problem situations that require knowledge to solve. Furthermore, this methodology aims to encourage more active student participation during classes and activities, fostering cooperation and interaction among all students. The objective is to understand and analyze how to use RPGs in Geography teaching, presenting a proposal for building a game about Brazilian culture, encompassing mythical characters from Brazilian folklore.

KEYWORDS: Learning; Geography; Teaching Resource; Brazilian Folklore.

INTRODUÇÃO

Atualmente o ensino de Geografia necessita mais planejamentos, mediações e criatividade em sala de aula, a fim de atender as demandas apresentadas pelo aluno no ensino escolar. A Geografia assim como as demais disciplinas da educação básica possuem diversas possibilidades para transmitir o conteúdo, podendo ser através de metodologias que podem apresentar aspectos mais criativos e de forma não convencional. Sendo assim os recursos didáticos não convencionais apresentam ferramentas que podem proporcionar novos meios de aprendizagem, estes podendo ser mais dinâmicos e prazerosos.

Em nosso trabalho apresentaremos como proposta de recurso didático o jogo de RPG pedagógico, o qual, este é uma metodologia de ensino não convencional que consiste em apresentar situações e problemas que exigem do aluno o conhecimento para solucionar, além de proporcionar também a interação entre os alunos em sala de aula. Sendo assim o RPG se torna um recurso didático que proporciona um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, o qual, busca a incentivar os alunos a serem mais participativos. Nosso objetivo foi analisar como trabalhar o jogo *Role Playing Game* (RPG) no ensino de Geografia, elaborando uma proposta de construção de jogo baseado na cultura brasileira e que abrangesse seus personagens míticos. Para tanto é necessário apresentar como funciona o jogo de RPG bem como suas características, analisando como trabalhar o RPG pedagógico em sala de aula, em específico no ensino de Geografia. Por fim, é apresentada a produção de um material didático envolvendo o jogo de RPG com os personagens míticos brasileiros.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada caracterizou-se como qualitativa de cunho exploratório, descritivo e de levantamento. Sendo assim segundo Moresi (2003) a pesquisa qualitativa é indutiva, na qual, o pesquisador busca desenvolver conceitos, ideias e entendimentos a partir de padrões que são encontrados nos dados, em vez de coletar dados para se comprovar teorias, hipóteses e modelos preconcebidos, com isso, as pesquisas qualitativas geralmente estão associadas a pesquisas exploratórias e interpretativas.

Para entender a problemática desta pesquisa, que é a utilização do jogo de RPG na educação escolar destaca-se a importância de apresentar alguns conceitos e definições. Com isso para a nossa fundamentação teórica utilizamos escritos de autores que abrangeram sobre os temas RPG e o ensino de Geografia e a cultura brasileira, tais como Azevedo (2009), Grando e Tarouco (2008), Junior e Assis (2021), Lima et al (2021), Nunes (2004), Ribeiro (1995).

A ideia da utilização do jogo de RPG pedagógico surgiu como uma proposta de elaborar um material que alcance mais a participação do aluno, de maneira que este se sinta mais seguro e confiante para interagir com o conteúdo apresentado pelo professor e com os demais alunos em sala de aula, de modo que haja uma troca de conhecimentos. O RPG é jogado de forma verbal por meio de diálogos e não exige o uso de tabuleiros.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Breves considerações acerca do jogo de *Role Playing Game* (RPG)

O RPG é uma sigla para *Role Playing Game*, que traduzindo significa “jogo de interpretação de personagens”. Segundo Azevedo (2019) O RPG teve início em 1973 nos Estados Unidos, estando ligado a criação do *Dungeons & Dragons*, por Gary Gygax e Dave Anderson, que transformaram os jogos de estratégia em um jogo mais interativo com inspirações na fantasia medieval. No final da década de 1970 o RPG foi trazido ao Brasil através de pessoas que viajavam para fora do país, e foi somente em 1980 que as livrarias começam a importar e vender o RPG, com isso dando início a um novo *hobby* (Azevedo, 2019).

O jogo de RPG apresenta diversas plataformas cada uma com suas próprias características. Dentre essas plataformas podemos encontrar o RPG eletrônico, RPG de mesa, LARPG (*live action* RPG), Aventura-solo e o Vídeo-solo-RPG. Além dos tipos de RPG apresentados, de acordo com Azevedo (2019) existem diversas formas de uso do RPG, essas podendo ser o RPG comercial, o de uso educacional, o *Roleplaying* terapêutico e o *Roleplaying* Industrial.

O RPG é um jogo interativo que exige dos jogadores muita imaginação, uma vez que esses serão ambientados em algum cenário e terão como objetivo resolver os problemas situados durante a narrativa, mediante as orientações e regras mediadas por um Mestre (Junior e Assis, 2021). O Mestre pode decidir de forma arbitral o que acontece durante o jogo, e que, para conseguir uma melhor aventura, pode ainda fazer referência a uma regra específica para decidir o que é possível, ou poderá lançar mão de dados para conseguir um resultado aleatório (Nunes, 2004).

Segundo Nunes (2004) o Mestre define o cenário e o papel dos personagens secundários que os participantes encontrarão durante a aventura não havendo a necessidade da utilização de um tabuleiro para o RPG, pois este pode ser jogado verbalmente. Durante o jogo o Mestre é quem descreverá a situação e dirá aos jogadores o que eles vivenciam, veem e ouvem durante o jogo e estes, por sua vez, descrevem o que estão fazendo para vencer o desafio e elaboram seus personagens

a partir de regras pré-estabelecidas, que são adequadas ao tipo de aventura a ser vivida (Nunes, 2004).

Um dos objetivos do RPG é fazer com que o jogador enfrente e resolva uma determinada situação ou problema. O jogador de RPG pode desempenhar diversos tipos de personagens: um elfo, um caçador, um feiticeiro, entre outros. Segundo Nunes (2004) o RPG é um jogo onde seu praticante explicita seus conhecimentos a partir de suas crenças, valores, emoções, imaginações, mediante interação e cooperação com outros jogadores.

De acordo com Azevedo (2019) para se jogar é preciso um grupo de pessoas, não necessitando um número fixo de jogadores, entretanto para se ter uma melhor utilização de tempo, espaço e manter uma dinâmica mais ativa é recomendado formar grupos compostos entre quatro a seis pessoas, mais um Mestre. Vale ressaltar que o RPG não é um jogo competitivo, sendo que em muitas situações é necessária a cooperação entre os membros para a aquisição de resultados positivos (Nunes, 2004). Diante deste contexto os autores Junior e Assis (2021) abordam que o RPG promove uma interação em comum entre os jogadores incentivando a colaboração.

RPG e o ensino de Geografia: uma proposta de recurso didático

De acordo com escritos de Junior e Assis (2021), assim como ocorre com outras disciplinas, atualmente o ensino de Geografia demanda mais planejamentos, mediações e criatividade em sala de aula, proporcionando formas distintas de ensinar, através de metodologias mais criativas e não convencionais, contemplando, quando possível, a realidade em que o aluno está inserido socialmente.

Diante disso, o desafio enfrentado pelos professores está em selecionar conteúdos e temas para serem abordados e trabalhados em sala de aula, bem como em criar estratégias para articular teoria e prática de forma que ofereça aos alunos condições para que esses possam se apropriar do conhecimento (Azevedo, 2019).

Segundo Junior e Assis (2021) quando falamos em como ensinar é preciso se compreender a relação existente entre alunos e professores, pois quando são descartados os conhecimentos dos alunos, as capacidades de aprendizagem e interesse em participar das atividades das aulas tendem a diminuir. Sendo assim, o professor precisa entender que em um grupo de alunos existe uma diversidade de estilos e ritmos na aprendizagem (Junior e Assis, 2021).

Em nossa proposta o recurso didático a ser explorado é o RPG pedagógico. Nesta perspectiva, de acordo com escritos de Azevedo (2019) o RPG entraria nesse ponto como uma metodologia de ensino que terá como objetivo apresentar situações e problemas que precisam do conhecimento do aluno para serem resolvidos. Diante

deste contexto essa metodologia de ensino dinamizará a aula e criará um novo ambiente de aprendizagem, com isso buscando incentivar cada vez mais os alunos a terem mais atenção, tornando-os mais participativos durante a aula, sendo essa uma nova forma de diálogo entre alunos e professor (Azevedo, 2019).

Para ser utilizado como atividade no ensino de Geografia o RPG precisa apresentar uma estrutura didática organizada. De acordo com Nunes (2004) a metodologia do RPG para aplicação deve contemplar os seguintes passos: selecionar o tema ou conteúdo desejado; determinar as situações em que o tema é aplicado; definir a época e o local em que a aventura ocorrerá; criar uma história que se situe na área temática escolhida e que tenha elementos estimuladores, como por exemplo, ameaças, tempo restrito e recompensas; a contação da história, o qual, cada membro da comunidade vai escolher o papel que quer representar, criando o clima e o ambiente; e o Mestre, que coordenará o grupo e apresentará a narrativa.

O RPG assim como toda e qualquer atividade educacional, quando bem planejada e organizada, pode se tornar uma ferramenta muito prática e lúdica, que permitirá aos alunos aprender de uma forma prazerosa. Pode ser uma ferramenta de suporte à educação devido aos seus atrativos podendo despertar o lúdico e ao mesmo tempo auxiliar na assimilação de conhecimentos (Grando e Tarouco, 2008). De acordo com Grando e Tarouco (2009, p.8) “as características principais que auxiliam o jogo de RPG a se tornar uma excelente ferramenta educacional, são: socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade.”

De acordo com Azevedo (2019) o RPG pedagógico traz diversos benefícios, como, por exemplo, proporcionar uma relação social maior entre os participantes, estimulando-os também a prática da pesquisa e leitura, além de incentivar a resolução de situações problemas, inclusive permitindo que o aluno consiga desenvolver a capacidade de compreender os conceitos relacionando-os com o espaço em que vive (Azevedo, 2019).

Antes da aplicação do jogo, o professor precisa realizar explicações sobre o tema e objetivos, com isso introduzindo o aluno no contexto da crônica, dentro da qual o aluno irá praticar, aprimorar e reforçar os seus conhecimentos.

Segundo Lima *et al* (2021) o jogo inicia-se com o Mestre (professor) lendo a introdução da história para os jogadores (alunos) que interpretarão seus personagens durante o desenvolver da crônica, vale ressaltar ainda que cada personagem poderá ser interpretado por um aluno, como também um grupo de alunos. Nesta perspectiva de acordo com Lima *et al* (2021),

A participação dos alunos e seus personagens se dá na sequência, após o mestre ter delineado o contexto em que a história se constitui. Possibilitar ao aluno expor sua imaginação, sua forma de compreender o mundo, configura um ambiente que proporciona que ele apresente seus conhecimentos prévios, o ponto de partida para a problematização dos conteúdos. (Lima et al, 2021, p. 7)

Durante a atividades de acordo Lima et al (2021) é necessário se acrescentar o papel do narrador, o qual, pode estar sendo feito por um ou dois alunos, com isso, instigando a imaginação dos demais participantes, a partir da interpretação mediante a entonação de voz. Sendo assim são nas simulações que envolvem a conversa entre o Mestre e os jogadores que se evidencia a aprendizagem, ou seja, será nas ações interativas que o mestre poderá avaliar as afirmações dos jogadores e reconduzi-los no processo de problematização do contexto construído (Lima et al, 2021).

Diante desse contexto segundo Azevedo (2019) a avaliação realizada pelo professor consiste em uma forma de mensurar o conhecimento aprendido pelo aluno, com isso, verificando se os objetivos da aula foram atingidos. Sendo assim dentro do RPG pedagógico a avaliação da aprendizagem poderá acontecer de várias formas e com objetivos diferentes, podendo ocorrer durante ou depois do RPG. O professor poderá avaliar o aluno através da maneira que ele utilizou seu conhecimento para superar os desafios (Azevedo, 2019).

Em nossa pesquisa, a proposta de RPG pedagógico baseou-se no folclore brasileiro. Entretanto antes de abordamos essa temática, destacamos ser importante conhecer e compreender as matrizes formadoras do povo brasileiro, sendo elas a indígena, lusa e afro. Nesta perspectiva usaremos a obra *O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil* escrito por Darci Ribeiro (1995) para fundamentar a nossa proposta de RPG, principalmente a partir dos Brasis apresentados pelo autor.

De acordo com Ribeiro (1995) as junções das matrizes, poderiam ter resultado em uma sociedade multiétnica e dilacerada pela oposição de comportamentos diferenciados, entretanto ocorreu justamente o contrário, pois sobreviveu uma fisionomia somática no espírito dos brasileiros, uma vez que os signos de suas múltiplas ancestralidades não se diferenciam em antagonicas minorias raciais, culturais ou regionais, vinculadas a lealdade étnicas próprias e disputante de autonomia frente a nação.

Contudo vale ressaltar que a cultura brasileira é moldada através de variantes versões lusitanas das tradições civilizatórias europeias ocidental e diferenciados por colonos, a que são acrescidos saberes herdados dos índios americanos e dos negros africanos (Ribeiro, 1995). Entretanto durante esse processo o povo brasileiro passou por grandes e terríveis lutas em que os índios foram dizimados e os negros chacinados.

Antes do “descobrimento do Brasil” já habitavam nessas terras inúmeros povos indígenas que disputavam os melhores nichos ecológicos para sua sobrevivência,

com isso, eles se alojavam, desalojavam e realojavam incessantemente. Entretanto um acontecimento mudaria totalmente seus destinos, sendo introduzido em seu mundo um novo protagonista, o europeu (Ribeiro 1995). De acordo com Ribeiro (1995) os índios viram a chegada dos europeus como um acontecimento espantoso, porém assimilável as suas visões míticas do mundo, dentro da qual os europeus eram vistos como gente de seu deus sol, o criador Maira, com isso, acreditando que esses seriam pessoas generosas. Com o tempo essa visão se dissipava e nos anos seguintes se anulando e acontecendo ao contrário, dado que os índios começam a ver a catástrofe que cairia sobre eles.

Para os índios que viviam aqui segundo Ribeiro (1995) o mundo era um luxo de se viver, este sendo rico em aves, peixes, raízes, frutos e que possuíam a alegria de cassar, pescar, colher e plantar. Os índios viviam da agricultura que lhes assegurava farta alimentação durante todo o ano variando entre matérias-primas, condimentos, venenos e estimulantes. Entretanto aos olhos dos europeus recém-chegados aos velos nus e cheios de prazeres, os viam um defeito capital, esse sendo vadios, vivendo de uma vida inútil e sem prestatça.

Quando os europeus chegaram ao Brasil um dos objetivos que esses possuíam era cumprir a tarefa suprema do homem branco destinada por Deus, ou seja, juntar todos os homens numa só cristandade que se encontrava dividida em duas características, sendo elas a católica e a protestante (Ribeiro, 1995). Sendo assim, antes mesmo do achamento do Brasil, o Vaticano já havia estabelecidos normas de ação colonizadora, a qual, “com os olhos ainda posto na África, as novas cruzadas que não se lançavam contra hereges adoradores de outro Deus, mas contra pagão e inocentes (Ribeiro, 1995, p.22).

Frente a invasão europeia de acordo com Ribeiro (1995) os índios se defenderam até o limite possível seu modo de ser e viver, entretanto, as vitórias europeias se davam principalmente a suas condições mais evolutivas, que lhes permitiam se manter ligados a uma única entidade política servida por uma única cultura letrada e ativa por uma religião missionária, que acabou influenciando de forma poderosa as comunidades indígenas.

Em poucas décadas muitas das as povoações indígenas encontradas em terras brasileiras diminuíram, e em seu lugar se instalaram três tipos novos de povos, sendo eles: o primeiro e principal formados pelos escravos africanos dos engenhos e portos; o segundo formados pelos mamelucos e brancos pobres; e o terceiro constituído pelos índios incorporados a empresa colonial como escravos de outros núcleos (Ribeiro, 1995).

Segundo Ribeiro (1995) a instituição social que possibilitou a formação brasileira foi o cunhadismo, este ocorrendo através do velho uso indígena de incorporar

estranhos a sua comunidade, o qual, consistia em dar-lhes uma moça índia como esposa, com isso, assim que ele assumisse, estabeleceria automaticamente, mil laços que o aparentavam com todos os membros do grupo. Sendo assim a função do cunhadismo permitiu fazer surgir a numerosa camada de gente mestiça que efetivamente ocupou o Brasil.

No Brasil a introdução dos primeiros contingentes de negros ocorreu nos últimos anos da primeira metade do século XVI, que vieram em pequenas levas. Entretanto com o desenvolvimento da economia açucareira esses começam a chegar em grandes levas. De acordo com Ribeiro (1995) a caça aos negros na África e sua travessia e comercialização para o exterior passam a ser um grande negócio para os europeus, que investiam grandes capitais e absorviam no futuro, pelo menos metade do valor do açúcar e depois do ouro. Outro destino escravo era o Brasil, estes sendo tratados como mercadorias, principalmente aos senhores de grandes posses que os comercializavam para os trabalhos braçais. Diante deste contexto, segundo Ribeiro (1995, p. 76)

A empresa escravista, fundada na apropriação de seres humanos através da violência mais crua e da coerção permanente, exercida através dos castigos mais atrozes, atua como uma mó desumanizadora e deculturadora de eficácia incomparável. Submetido a essa compreensão, qualquer povo é desapropriado de si, deixando de ser ele próprio, primeiro para ser ninguém ao ver-se reduzindo a uma condição de bem semovente, como um animal de carga; depois, para ser outro quando transfigurado etnicamente na linha consentida pelo senhor, que é a mais compatível com a preservação dos seus interesses.

De acordo com Ribeiro (1995) as lutas mais longas e cruentas travadas no Brasil aconteceram através da resistência indígena e negra contra a escravidão durante os séculos do escravismo, essa tendo início quando começou o tráfico e se encerrando somente com a abolição. Contudo para seus descendentes, o negro livre, o mulato e o branco pobre eram vistos como preguiçosos e tidos como culpados de suas próprias desgraças, que eram explicadas como característica da raça e não como resultado da escravidão e da opressão (Ribeiro, 1995).

A nação brasileira naquele tempo, nunca fez nada pela massa negra, negando-lhe a posse de qualquer pedaço de terra para viver e cultivar, esses sofriam fortes discriminações e repressão. Sendo assim grandes partes dos negros dirigiu-se às cidades, onde encontravam ambientes de convivência social menos hostil e constituíram os bairros africanos, que deram lugar as favelas (Ribeiro, 1995). Estes construíram uma cultura própria, feitas de retalho do que o africano guardava em seu peito nos longos anos de escravidão, como por exemplo, os sentimentos musicais, ritmos, sabores e religião e com base nisso se estrutura o carnaval, o culto de Iemanjá, a capoeira e inúmeras manifestações culturais.

Segundo Ribeiro (1995) o surgimento de uma etnia brasileira, inclusiva e que acolhe gente variada que aqui se juntou passa tanto pelas anulações das identificações étnicas de índios, africanos e europeus, como pela indiferenciação entre as várias formas de mestiçagem, como por exemplo, os mulatos (negros com brancos), caboclos (brancos com índios), ou curibocas (negros com índios). Sendo assim de acordo com escritos de Ribeiro (1995)

Só por esse caminho, todos eles chegaram a ser uma gente só, que se reconhece como igual em alguma coisa tão substancial que anula suas diferenças e os opõe a todas as outras gentes. Dentro do novo agrupamento, cada membro, como pessoa, permanece inconfundível, mas passa a incluir sua pertença a certa identidade coletiva. (Ribeiro, 1995, p. 87)

O que vimos até o momento foi uma breve contextualização sobre a história das matrizes formadoras brasileiras. Dessa maneira o que alcançamos foram algumas generalizações, que alimentam uma aventura intelectual, a procura do que define o povo brasileiro, pois nenhum povo vive sem uma teoria de si mesmo, podendo encontrar uma antropologia que a proveja, improvise-a e a difunda no folclore (Ribeiro 1995). Com isso através de processos de adaptações e diferenciação, surgem as variantes principais da cultura brasileira tradicional, o qual, são representadas pela cultura crioula (comunidades das faixas de terras frescas e férteis no Nordeste), pela cultura caipira (das áreas de ocupação paulista), pela cultura sertaneja (desde o Nordeste árido até os cerrados do Centro-Oeste), pela cultura cabocla (população da Amazônia), pela cultura gaúcha do pastoreiro nas campinas do Sul com suas duas variantes, a matuta-açoriana e a gringo-caipira.

RPG: À procura de um amigo

A presente proposta de jogo de RPG busca solucionar enigmas, estes estando voltados ao folclore brasileiro, numa proposta dentro da qual ao desenvolver da história os jogadores deverão estar atentos as pistas que podem aparecer, uma vez que estes participarão de diálogos e responderão também perguntas. Como embasamento teórico para a criação do contexto dos enigmas apresentados no decorrer do nosso conto de nosso RPG, utilizamos a obra *Folclore do Brasil* escrito por Luiz da Câmara Cascudo (2012). Para se trabalhar a proposta do jogo de RPG em sala de aula, considera-se importante o professor trabalhar entre duas a três aulas o tema referente as matrizes formadoras do povo brasileiro, sendo elas a indígena, lusa e afro, dando ênfase em sequência ao folclore brasileiro instigando e conduzindo aos alunos a realizarem pesquisa sobre as entidades presentes na região brasileira podendo se basear na obra de Cascudo (2012) para a realização do RPG.

Jogadores Principais

- Lucas

- Carmem
- Miguel
- Ana
- Sofia

Regras do jogo

- No jogo de RPG não existe apenas um ganhador, todos deverão cooperar participando e respondendo às perguntas, caso contrário todos perdem e terão que reiniciar o jogo;
- Os alunos precisarão ser divididos em 5 grupos, onde cada um representará um jogador;
- O Mestre e o Narrador do jogo poderão ser feitos apenas por uma pessoa (não podendo ser os mesmos que farão os jogadores);
- A cada pergunta respondida de forma correta os alunos vão acumulando 10 pontos. Entretanto se a resposta não estiver próxima do esperado a pontuação poderá decair. Sendo assim cabe o mestre analisar a resposta e pontuar conforme o complemento da resposta.
- Durante o RPG os participantes terão como objetivo identificar quais são as entidades presentes no jogo através das características citadas, para preencherem também uma ficha técnica com os nomes de cada um;
- Os jogadores receberão uma ficha, na qual deverão colocar o nome das entidades presentes durante o jogo. Se conseguirem identificar todos os personagens receberão mais 50 pontos (modelo do cartão no final do jogo).
- No final do jogo ao solucionar o problema embora os jogadores concluam a missão de resgate precisarão ter no mínimo 100 pontos para validar a vitória;

Mestre: Por muito tempo nosso povo viveu em total harmonia, vivíamos daquilo que a natureza nos disponibilizava e praticávamos também o ato de plantar, cultivar e colher o nosso alimento. Mas tudo mudou quando avistamos um grande objeto que vinham sobre as águas do mar em direção a nossa terra, com isso pensávamos "seria aquilo um presente de nosso deus Tupã?".

Pisaram em nossa terra homens de pele branca, pareciam até mesmo serem filhos de Jaci, observamos de longe, eram engraçados, tinham todo o seu copo coberto e carregavam coisas estranhas que o nosso povo nunca tinha visto, alguns eram até mesmo brilhantes o que nos chamava muita atenção. Conforme eles avançavam a

mata ficávamos à espreita, pois a cada passo que davam chegavam mais perto de nossa aldeia Tupi-Guarani.

Eles não pareciam ser uma ameaça e aos poucos chegávamos perto até realizarmos o nosso primeiro contato. Com o tempo nos aproximamos, eles, homens brancos, nos apresentaram seus costumes, que não eram como os nossos, faziam-nos vestir aquilo que chamavam de vestes, pois insistiam em falar que o nosso povo deveria cobrir o corpo, pois deixá-lo aparente era algo impuro, mas o que seria ser algo impuro? Não entendíamos o que fazíamos de errado e aos poucos nos ensinaram o que era pecado.

Mas conforme o tempo passava víamos que muitas coisas que os homens brancos faziam estavam erradas, eles até mesmo começaram a derrubar as árvores. Tentamos conversar, mas de nada adiantou. Os dias estavam passando e começamos a resistir, tentávamos proteger a natureza e também a manter nossos costumes, já que muitas coisas para nós não faziam sentindo, seria isso um castigo de Tupã? Os homens brancos não gostaram muito de nossa atitude, eles eram muito mais fortes, pois possuíam aquilo que chamavam de arma de fogo. Muitos de nossa aldeia foram mortos, outros tentaram fugir e houve aqueles que para sobreviverem acabaram aceitando aquilo que o homem branco falava.

Minha mãe foi morta tentando proteger aquilo que tanto amava, seu povo e a natureza. Mesmo me jogando em um rio junto com minha irmã para morrer devido a nossa aparência nunca a condenarei e a esquecerei, com isso jurando a mim mesmo continuar protegendo aquilo que ela tanto amava. Eu sou uma das primeiras entidades que foram escolhidas para proteger e fazer justiça sobre aqueles que tentaram fazer algum mal a natureza e também para ajudar aqueles que são inocentes e injustiçados. Sou aquele que ainda está presentes nos dias atuais e sou capaz de afundar grandes barcos que trazem pessoas que não possuem um coração bom.

Narrador: Desde a chegada dos europeus ao Brasil, muitos fatos ocorreram, sendo um deles o período da escravidão. Negros foram trazidos do continente Africano, sendo estes comercializados e vendidos como animais aos senhores de grandes posses, sendo destinado a realizar o trabalho escravo, principalmente em lavouras, mineração e trabalho doméstico. Foram humilhados e muitas vezes sofreram castigos que custavam sua vida e as marcas de chibatadas sobre os corpos dos negros escravos eram registros de sua sobrevivência, mas mesmo com todo o sofrimento o que manteve os negros cheio de esperança eram seus traços culturais, aquilo que ninguém lhes tiravam já que estavam presentes em suas memórias.

As lutas mais longas e sangrentas que foram travadas no Brasil se deram por meio da resistência a escravidão pelos negros e indígenas, que duraram entre o

período do escravismo e se encerrando com a abolição. Mesmo com a abolição muitos desafios foram enfrentados pelos negros e índios em suas novas vidas, como a exclusão, a discriminação e a repressão, uma vez que eram vistos como preguiçosos e culpados pelas suas próprias desgraças.

O povo brasileiro como um aspecto mais inclusivo se deu através da miscigenação entre os índios, africanos e europeus, o que originaram por exemplo, os mulatos (negros e brancos), caboclos (branco com índios), ou curibocas (negros com índios). No meio de todo esse processo histórico, muitas lendas foram construídas e contadas, muitas vezes passadas de geração em geração. Alguns já viram o cavalo que no lugar de sua cabeça possuía chamas, a Cobra Grande que por onde passava deixavam rastros que mais tarde virariam rios, a senhora com cabeça de jacaré que sequestrava as crianças desobedientes e entre muitas outras lendas que assombram e encantam o povo de cada região.

Tempo para os jogadores compartilharem lendas que já ouviram em sua região.

Narrador: Certo dia um grupo de amigos (Lucas, Carmem, Miguel, Ana, Sofia e Pedro) residentes da cidade de Curitiba decidiram ir conhecer o festival do Bumba Meu Boi (**Figura 1**) na cidade de Parintins, estado do Pará, este sendo uma celebração que inclui danças, músicas, desfiles e representação teatral.



Figura 1- Festival Bumba Meu Boi

Fonte: G1(2016). Acesso em <<https://g1.globo.com/am/amazonas/noticia/2016/06/boi-garantido-vence-51-festival-folclorico-de-parintins-no-am.html>>. Acesso em 22/08/2024.

Jogador:

Os jogadores deverão demarcar no mapa os estados aos quais cada cidade citada pertence, sendo eles Paraná e Amazonas (10 pontos).

Narrador: Chegando em Parintins Lucas, Carmem, Miguel, Ana, Sofia e Pedro se hospedaram na Pousada Dona Matinta e mais a noite foram ao festival. Entretanto quando saíram a dona da pousa que era uma velha senhora olhou para eles com um sorriso no rosto e falou “cuidado com os perigos da noite ainda mais sendo noite de lua cheia! Não adentrem a mata se não tiverem muita coragem, pois coisas estranhas habitam lá a noite!”

Narrador: Conforme iam indo ao festival, encontraram um homem de características estranhas, ao olhar para ele pareciam até mesmo ver um semblante de uma cobra. Este homem parou o grupo de jovens, os olhou e perguntou:

Mestre: Poderiam me ajudar a comprar um alimento? Sinto fome e possuo pouco dinheiro.

Jogador:

Tempo para os jogadores decidirem se ajudarão ou não. Se os jogadores aceitarem ajudar ganharão 10 pontos.

Mestre: Para onde estão indo?

Jogadores:

Possível Resposta: Para o Festival Bumba Meu Boi.

Mestre: E vocês sabem porque comemoram o festival Bumba Meu Boi?

Jogadores:

Possível Resposta (10 pontos): A festividade Bumba meu Boi se refere a morte e ressurreição de um boi e conta a história de um casal de escravos, Pai Francisco e Mãe Catira. Nesta história a mulher estava grávida e com desejos de comer língua de boi e para atender o desejo da esposa Francisco mata o boi preferido de um fazendeiro. Quando o fazendeiro descobre o sumiço do animal, o senhor fica furioso e, após investigar entre seus escravos e índios, descobre o autor do crime. Entretanto o Francisco para não ser duramente castigado, deveria trazer o animal de volta a vida e a solução que encontra é convocar curandeiros, padres e pajés para a empreitada. Com isso quando o Boi ressuscita urrando, todos participam de uma enorme festa para comemorar o milagre (Cardoso, 2016).

Narrador: Em seguida o grupo de amigos continuaram seguindo em direção ao festival, e no decorrer do trajeto escutavam o cantar da coruja rasga-mortalha

(Figura 2) o que trazia a sensação de mau agouro. Mas algo chamou atenção do grupo de jovens, pois conforme iam caminhando viam pessoas colocando objetos e alimentos na parte de fora de suas casas.



Figura 2 – Coruja rasga-mortalha, forma em que se transforma Matinta Perera (personagem mítico).

Fonte: Portal Amazônia (2021). Disponível em <<https://portalamazonia.com/amazonia-animal/rasga-mortalha-a-especie-de-coruja-branca-cercada-de-mitos-na-regiao-amazonica/>>. Acesso em 22/08/2024.

Narrador: Chegando lá acabaram se separando para apreciarem um pouco a festividade, mas combinando de se encontrarem na hora de apresentação do Bumba Meu Boi, que aconteceria às 21 horas. Ana, Carmem e Sofia foram apreciar um pouco as danças e lá avistaram um homem (**Figura 3**) que se destacava com sua beleza, estando vestindo roupas brancas e usando sobre a cabeça um chapéu de palha, ele também dançava alegremente trocando de parceira a cada dança.



Figura 3 – Boto Cor de Rosa em sua forma humana

Fonte: Fantastipedia [S. D.]. Disponível em <<https://fantasia.fandom.com/pt/wiki/Boto-Cor-de-Rosa>>. Acesso em 22/08/2024.

Perto do horário combinado, os primeiros a chegarem no local em que ocorreria o a apresentação foram Carmem, Ana e Sofia, estas que compartilhavam entre si a experiência de participar do festival. Em seguida chegaram Lucas e Miguel, que estavam apreciando a culinária regional. Contudo Pedro não apareceu o que os deixou preocupados.

Já era quase meia-noite e o grupo de amigos decidiram voltar a pousada na expectativa de que Pedro estivesse lá. Entretanto quando chegaram perguntaram a dona Matinta se ele já havia chego, esta apenas balançou a cabeça, negando. Dona Matinta então falou:

- Seu Honorato deve saber, nada passa despercebido diante de seus olhos e sentidos e ele é o que conhece melhor este lugar e também a todos que habitam aqui! Talvez ele possa ajudar vocês. Eu vi e vocês já tiveram a sorte de encontrá-lo enquanto iam ao festival, mas sejam rápidos antes que ele saia de sua forma humana!

Narrador: Para darem continuidade ao jogo os jogadores deverão descobrir quem é o mestre.

Jogadores:

*Possível Resposta (10 pontos): O Mestre é a entidade **Cobra Grande (Figura 4)**. Certo dia uma mulher foi encantada por uma Cobra Grande e ficou grávida. Entretanto quando chegou a hora, ela deu à luz a um casal de cobrinhas no lugar de duas crianças e por ordem do pajé foram jogadas no rio. Quando cresceram Maria*

Caninana ficou revoltada com o acontecido, com isso fazendo maldades a outras pessoas, afundando embracações já Norato era uma cobra boa, que buscava evitar que a irmã as afundasse. Certa vez, Caninana se enamorou de outra cobra de fundo, e elas se juntaram para causar transtornos aos moradores da região, por isso Norato as matou. Depois disso, Norato como encantado passou a assumir a forma humana e se apresentar a outras pessoas, geralmente em festas de beira de rio, escolhendo uma dessas pessoas para pedir que quebrasse seu encanto (Corrêa, 2020).



Figura 4 – Entidade folclórica Cobra Grande

Fonte: Só História [S.D.]. Disponível em <<https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/honorato/>>. Acesso em 22/08/2024.

Narrador: Um pouco confuso pelo que estava acontecendo Lucas, Carmem, Miguel, Ana e Sofia foram ao encontro de seu Honorato em busca de ajuda para encontrar seu amigo.

Mestre: Olha só quem está aqui, se não são aqueles que encontrei indo ao festival! Com o que eu posso ajudar?

Jogador:

Possível Resposta: Precisamos de ajuda para encontrar nosso amigo Pedro e dona Matinta sugeriu de pedirmos a sua ajuda.

Mestre: Sim eu o vi a noite no festival. Sua curiosidade foi maior e isso fez com que ele entrasse na mata! Ele seguiu aquele que durante o dia vive nos rios e nas noites de lua cheia vira gente! Mas as entidades não gostam que sigam elas e fazem com que as pessoas se percam trilhando por caminhos diferentes, mas e vocês querem ajudar seu amigo?

Jogadores:

Possível Resposta: Sim.

Observação: Os jogadores deverão se perguntar ao mestre sobre qual foi a entidade que Pedro seguiu na noite do festival, para o preenchimento da ficha.

Mestre: Vocês precisarão ir em busca de dois objetos, que ajudaram a trazer seu amigo de volta, uma vez que a mata é grande e ele pode estar em qualquer lugar.

Mestre: Vocês sabem o que são os igarapés?

Jogadores:

Possível Resposta (10 pontos): Os igarapés são cursos de água característicos da região amazônica, estes sendo formados por águas que podem ser das chuvas e de nascentes, sendo estes encontrados principalmente em áreas de floresta tropical. Os igarapés apresentam como características um fluxo rápido, com águas transparentes e que geralmente apresentam áreas mais estreitas, com larguras que podem variar a poucas dezenas de metros (Viera, Brito e Teixeira, 2012).

Mestre: Vocês terão que ir ao igarapé e trazer a “estrela das águas” aquilo que representa a compaixão pelo sacrifício da espera de um amor.

Jogadores:

*Possível Resposta (10 pontos): A flor da vitória-régia (**Figura 5**). Conta-se nas tribos indígenas que a lua era o deus Jaci e que ao revelar-se a noite, beijava e enchia de luz os rostos das mais belas índias virgens das aldeias e sempre que ela iria esconder-se atrás das montanhas, levava consigo as moças de sua preferência e as transformava em estrelas. A guerreira Naia era uma bela jovem virgem da tribo Tupi-Guarani e sonhava com o encontro com o deus da lua que esperava ansiosa por este momento. Certo dia ao descansar-se à beira de um lago Naiá viu sobre as águas a imagem do deus amado, ou seja, a lua refletida, entretanto cega pelo seu amor lançou-se ao fundo e se afogou. A lua compadecida com o que aconteceu, quis recompensar o sacrifício da bela jovem índia, a transformando em uma estrela diferente de todas aquelas que brilham no céu, ou seja, em uma bela Estrela das Águas, sendo esta única e perfeita, que é a planta vitória-régia (Braga, Pinto e Quaresma, 2019).*

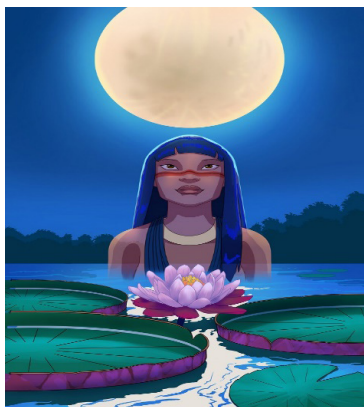


Figura 5 – Naia como a flor de vitória-régia

Fonte: Multirio (2017). Disponível em <<https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/multiclube/9a11/diz-a-lenda/13074-vitória-régia>>. Acesso em 22/08/2024.

Mestre: Mas antes de entrar a mata terão que fazer uma oferenda ao protetor dos animais e das florestas, aquele que tem as pegadas que podem confundir aos humanos, deixando estes confusos e perdidos também. Ele não gosta também que estrague inutilmente as árvores ou façam mal aos animais, caso contrário terão que arcar com punições.

Jogadores:

*Possível Resposta (10 pontos): A oferenda deve ser feita ao Curupira (**Figura 6**), sendo assim para adentrar a mata em segurança para não se perder é preciso ofertar o tabaco para ele fumar ou também algum outro tipo de objeto e bebida. O Curupira é retratado como um anão de cabelos vermelhos e dentes verdes e que possui os pés ao contrário, ou seja, com os calcanhares para frente (Cascudo, 2012)*

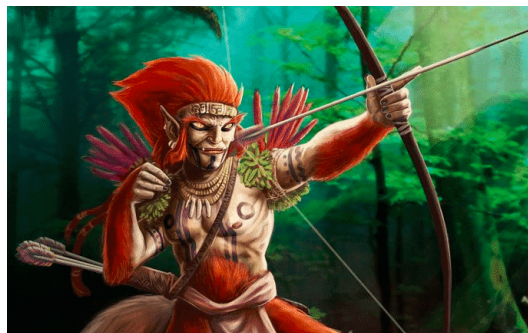


Figura 6 – Curupira, protetor da floresta e dos animais

Fonte: Segredos do Mundo (2023). Disponível em <<https://segredosdomundo.r7.com/lenda-do-curupira/>>. Acesso em 22/08/2024

Mestre: O próximo objeto que terão que trazer é o pente daquela que com sua voz encanta e hipnotiza, mas cuidado nem todos podem chegar perto, pois ela pode levar consigo para o fundo do rio. Vocês agora decidirão sobre quem buscará o pente.

Jogadores:

Possível Resposta (10 pontos): Os únicos jogadores que podem ir buscar o pente são Carmem, Ana ou Sofia, pois a entidade que se trata é a lara aquela que com seu canto hipnotiza aos homens que estão por perto.

Observação: Se um dos jogadores, sendo eles, Lucas e Miguel decidirem ir buscar o pente ficarão presos sobre o encanto da lara, fazendo com que percam 50 pontos e esperem até o final do jogo para serem salvos.

Mestre: Vocês sabem quem foi a lara (**Figura 7**) e o que aconteceu com ela?

Jogadores:

Possível Resposta (10 pontos): A lara era uma jovem indígena conhecida por todos pela sua beleza e forte espírito de guerreira. Contudo seus irmãos sentiram muito inveja dela pois seu pai o pajé a elogiava muito pelo fato de que lara fazia função de guerreira melhor que os irmãos. Diante de suas qualidades e com o despertar de invejas alheias, lara foi vítima de seus irmãos que decidiram se unir para matá-la. Entretanto durante a emboscada lara resistiu e durante a luta matou seus irmãos. Após assassinar os irmãos lara acabou fugindo para os matos com medo da reação de seu pai, porém, o pai dela realizou uma busca e conseguiu capturá-la. Como castigo, pela morte de seus irmãos, o pai lara a jogou no encontro das águas dos rios Negro e Solimões. Ela então, foi salva pelos peixes, assumindo a forma pela qual ela é conhecida, parte mulher e parte peixe. A lara é aquela que encanta e hipnotiza os homens com sua beleza e seu canto, os levando com sigo as profundezas dos rios (PATCHETT, 2018).



Figura 7 – lara a mãe das águas

Fonte: Brasil Escola [S.D.]. Disponível em <<https://brasilestola.uol.com.br/amp/folclore/lendas-e-personagens-do-folclore-brasileiro.htm>>. Acesso em 22/08/2024.

Narrador: Entretanto quando (nome dos jogadores que foram buscar o pente da lara) estavam indo em direção ao riacho mal sabiam da situação macabra que iriam passar. Conforme andavam começaram a escutar barulhos de cascos batendo sobre o chão e relinchos de cavalo, quando olharam mais a diante viam que as folhas das árvores começaram a pegar fogo. Um sentimento medo começou a aparecer em (nome dos jogadores) e seus corpos começaram a estremecer. A sensação de calafrio e arrepios no cabelo também tomaram conta, pois já sabiam o que iriam enfrentar. A Mula Sem Cabeça é uma mulher amaldiçoada devido ao seu romance escondido com um Padre, e que toda a madrugada de quinta para a sexta-feira percorre os povoados em busca de alguém para chupar os olhos, unhas e dedos (Olivieri, Quintela, Mantuano e Dias, 2003). Entretanto existe uma forma de escapar-se do ataque da Mula Sem Cabeça (**Figura 8**), será que nossos corajosos jovens conseguirão escapar?



Figura 8 – Entidade Mula Sem Cabeça

Fonte: Pepper (2021). Disponível em <<https://portalpepper.com.br/dia-do-folclore-a-importancia-de-valorizar-a-cultura-tradicao-e-crencas-brasileiras/>>. Acesso em 22/08/2024.

Jogadores:

Possível Resposta (10 pontos): Para escapar do ataque da Mula Sem Cabeça é preciso deitar-se de bruços no chão e esconder os dedos, com isso, esperando-a passar e prosseguir o seu caminho, então só depois se levantar (Olivieri, Quintela, Mantuano e Dias, 2003).

Observação: Se os jogadores não conseguirem responder essa questão perderão 40 pontos.

Narrador: Ao chegar ao riacho Lara já estava à espera, uma vez, que seu Honorato a havia avisado. Quando as entidades se comunicam umas com as outras elas não oferecem perigo as pessoas, entretanto este é um fato que não funcionam entre todas as entidades, sendo assim, podemos dizer que todo cuidado ainda é pouco. Os jovens, após pegar o objeto que faltava, retornaram à cidade ao encontro de seus amigos e de Honorato. Chegando lá foram até um lugar em que não houvesse movimentações de pessoas, seu Honorato pegou a flor de vitória-régia e o pente de Lara e ergueu com suas mãos para cima.

Mestre: Há muitos anos fomos escolhidos por nosso deus Tupã para proteger a mata e aqueles que são indefesos, lutamos para manter vivo o que amamos e a derrotar todo o mal que tente se aproximar! Muitos de nós mantemos nossa descrição e aparecemos somente quando sentimos a maldade ou necessidade, outros seguem desfrutando do poder que lhes foi dado e não aceitaram seu destino e que também sofreram por maldições, que um dia seus corações se confortem! No dia de hoje sobre os olhos de nosso deus eu concedo um pedido!

Jogadores:

Momento em que os jogadores fazem seu pedido para encontrar Pedro.

Narrador: Assim que foi feito o pedido os objetos sumiram voltando aos seus lugares de origem. Um caminho foi iluminado para mata, não sabia aonde iria chegar, mas este tinha como função guiar Pedro para fora da mata em encontro ao grupo dos jovens e Honorato. Depois de alguns minutos pelo caminho formado Pedro apareceu, este apresentando um semblante assustado, pois todo percurso que fazia sempre parava no mesmo local. Ele não sabia como se perdeu, mas o fato ocorreu por que este seguiu um homem de roupa branca com um chapéu de palha adentrando a mata acompanhado de uma mulher seguindo em direção ao rio. No final ficou tudo bem e quando Lucas, Carmem, Ana, Sofia, Miguel e Pedro retornaram a Curitiba tudo aquilo que um dia aconteceu virou somente mais uma história, que embora fosse realidade para eles, aqueles que a ouviram não acreditavam.

Resposta do cartão (50 pontos)

Personagens e Lendas do Folclore Brasileiro	
Boto Cor de Rosa	Matinta Perera
Cobra Grande	Vitória Régia
Iara	Curupira
Mula Sem Cabeça	Festival Bumba Meu Boi

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo de RPG pedagógico pode proporcionar aulas mais dinâmicas e participativas de forma que o aluno possa se sentir mais instigado a participar do processo de aprendizagem, com isso podendo superar seus medos e insegurança sobre seus erros e acertos durante a busca e soluções de problemas. Sendo assim o RPG apresenta diversos benefícios, promovendo uma relação maior entre os participantes, os estimulando também a busca pelo conhecimento e melhora do seu desenvolvimento social e intelectual.

Em nossa pesquisa apresentamos uma proposta de RPG pedagógico baseado na cultura brasileira com os personagens míticos do folclore brasileiro, dessa forma demonstrando uma maneira de se construir e trabalhar com o RPG em sala de aula. Vale ressaltar ainda que o RPG pedagógico pode ser trabalhado em qualquer disciplina com as mais variadas temáticas, desde que o jogo apresente todo um contexto, uma explicação do conteúdo, o enredo, o diálogo e a interação entre os alunos e professor.

A avaliação do jogo de RPG pedagógico pode-se dar através da interação e participação do aluno durante a busca de soluções e repostas para a resolução dos problemas, sendo assim um outro ponto que devemos destacar como importante é a valorização do conhecimento prévio do aluno, pois este já apresenta uma bagagem que pode influenciar positivamente em seu processo de aprendizagem, sendo assim o professor precisa valorizar esse conhecimento incentivando e criando meios para que o aluno possa aprofundar aquilo que já sabe.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Nill Chesther Nunes de. **Uso do Role Playing Game (RPG) no ensino de Geografia**. Monografia (Licenciatura em Geografia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em <<https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/44702>>. Acesso em: 14/11/2023.

BRAGA, Walter da Silva; PINTO, Sérgio Renato Lima; QUARESMA, Lúcia Cristina Azevedo. Saberes da cultura amazônica: a lenda da vitória régia no contexto da alfabetização. **Brazilian Journal of Development**. Curitiba, v. 5, n. 12, p. 32856-32866, 2019. Disponível em <<https://www.semanticscholar.org/paper/Saberes-da-cultura-amazônica%3A-a-lenda-da-vitória-no-Braga-Pinto/ee85e29e29601a86db7656ee44bc0ac508965cc4>>. Acesso em: 10/01/2024.

CARDOSO, Letícia Conceição Martins. **AS MEDIAÇÕES NO BUMBA MEU BOI DO MARANHÃO: uma proposta metodológica de estudo das culturas populares**. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2016. Disponível em <<https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/6694>>. Acesso em: 10/01/2024.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Folclore do Brasil**. São Paulo: Global, 2012.

CORRÊA, Paulo Maués. Anotações sobre a lenda da Cobra Norato. **Revista Sentidos da Cultura**. Pará, v.7, n.13, p. 21-31, jul./dez. 2020. Disponível em <<https://periodicos.uepa.br/index.php/sentidos/article/view/3673>>. Acesso em: 10/01/2024.

GRANADO, Anita; TAROUÇO, Liane. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na Educação. **Novas Tecnologias na Educação**. Rio Grande do Sul, v. 6, n. 2, p. 1-10, dez. 2008. Disponível em <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14403>>. Acesso em: 10/01/2024.

JUNIOR, Gilvan Aragão Cavalcante; ASSIS, Raimundo Jucier Sousa de. O uso de *Role Playing Game* (RPG) no ensino de Geografia. **Geografia: Publicações Avulsas**. Teresina, v.3, n.2, p. 149-170, jul./dez. 2021. Disponível em <<https://revistas.ufpi.br/index.php/geografia/article/view/12756>>. Acesso em: 10/01/2024.

LIMA, Sara Pimenta; CARVALHO, Diego Fogaça; ROCHA, Marcelo Augusto; DIAS, Fátima Aparecida da Silva; CHAGAS, Wilian Biserra; JUNQUEIRA, Wallace Ferreira. Uma proposta para o ensino de Geografia inspirado em jogos RPG. **Research, Society and Development**. [S.l.], v. 10, n. 6, p. 1-11, 2021. Disponível em <<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/15254>>. Acesso em: 14/11/2023.

MORESI, Eduardo et al. Metodologia da Pesquisa. **Universidade Católica de Brasília**. Brasília, v. 108, n. 24, mar. 2003, p. 1-108. Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/312058925/Metodologia-Pesquisa-de-Moresi2003-Livro>>. Acesso em: 02/08/2023.

NUNES, Helena de Fátima. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**. Florianópolis, v. 9, n.2, p. 75-85, 2004. Disponível em < https://www.researchgate.net/publication/38100681_O_jogo_RPG_e_a_socializacao_do_conhecimento_The_RPG_and_knowledge_socialization>. Acesso em: 14/11/2023.

OLIVIERI, Ana Paola; QUINTELA, Camila; MANTUANO, Clarisse; DIAS, Paula. **Pega esse menino que tem medo de careta**. [S.l.]. 2003. Disponível em <puc-riodigital.com.puc-rio.br/media/14%20-%20pega%20esse%20menino%20que%20tem%20medo%20de%20carea.pdf>. Acesso em: 25/01/2024.

PATCHETT, Gianna. **A Lenda da Iara (The Legend of Iara)**. [S.l.], 2018. Acesso em < https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1362&context=student_folklore_all>. Acesso em: 25/01/2024.

VIEIRA, Francisco César Brito; BRITO, Eudenira Barbosa Batista; TEIXEIRA, Ana Frazão Teixeira. Educação ambiental: Uma análise da poluição e contaminação dos igarapés urbanos na cidade de Manaus. **Periódico Eletrônico Fórum Ambiental da Alta Paulista**, v. 8, n. 2, 2012. Disponível em < https://www.researchgate.net/publication/286247801_EDUCACAO_AMBIENTAL_UMA_ANALISE_DA_POLUICAO_E_CONTAMINACAO_DOS_IGARAPES_URBANOS_NA_CIDADE_DE_MANAUS>. Acesso em: 20/01/2024.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: A formação e o sentido do Brasil**. São Paulo: Global, 2015.