



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI
CAMPUS MINISTRO PRETÔNIO PORTELLA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA II – CCN II
BACHARELADO EM ARQUEOLOGIA

JOÃO VITOR SILVA SOARES

**USO DO JOGO RPG DE MESA COMO FERRAMENTA PARA
EDUCAÇÃO PATRIMONIAL**

Teresina – Piauí

2024

JOÃO VITOR SILVA SOARES¹

USO DO JOGO RPG DE MESA COMO FERRAMENTA PARA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Monografia apresentada à Coordenação do curso de Arqueologia da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Ministro Petrônio Portella, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Bacharelado em Arqueologia e Conservação de Arte Rupestre.

Orientadora: Prof^a M^a Elaine Ignacio

Teresina – Piauí

2024

JOÃO VITOR SILVA SOARES

USO DO JOGO RPG DE MESA COMO FERRAMENTA PARA EDUCAÇÃO
PATRIMONIAL

Monografia apresentada à Coordenação do curso de Arqueologia da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Ministro Petrônio Portella, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Bacharelado em Arqueologia e Conservação de Arte Rupestre.

Orientadora: Prof^a M^a Elaine Ignacio Aprovado em: 20/01/2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 ELAINE IGNACIO
Data: 02/04/2025 13:28:00-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Ma.^a Elaine Ignacio (UFPI) Orientadora

Documento assinado digitalmente
 JOINA FREITAS BORGES
Data: 26/03/2025 13:58:24-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dra.^a Joina Freitas Borges (UFPI) Membro da Banca (Examinador Interno)

Documento assinado digitalmente
 MARIA DO AMPARO ALVES DE CARVALHO
Data: 02/04/2025 12:48:00-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dra.^a Maria Do Amparo Alves De Carvalho (UFPI)
Membro da Banca (Examinador Interno)

FICHA CATALOGRÁFICA
Universidade Federal do Piauí
Sistema de Bibliotecas UFPI - SIBi/UFPI
Biblioteca Setorial do CCN

S676u Soares, João Vitor Silva.

Uso do jogo RPG de mesa como ferramenta para educação patrimonial / João Vitor Silva Soares. -- 2025.

64 f. : il. color

Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Piauí. Centro de Ciências da Natureza. Graduação em Arqueologia e Conservação de Arte rupestre, Teresina, 2025.

“Orientadora: Profa. Ma. Elaine Ignacio.”

Bibliotecária: Caryne Maria da Silva Gomes - CRB3/1461

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus, fonte de toda força, sabedoria e esperança, meu mais profundo agradecimento. Foi em Sua presença que encontrei o amparo necessário para superar os desafios dessa caminhada e seguir acreditando nos meus sonhos. Aos meus pais Maria Jose e Juramil que me deram a vida e uma boa educação, Aos meus amigos do Boteco do Seu João, minha segunda família, presente de Deus na minha vida: Jonas e Isaac meus melhores amigos, Raniel, Iogo, João Marcos, Emanuelle, Renan, Ingrid, Saul, Eric, Alex, Morgana, Ítalo, Jeremias, Lira, Lívia, Mayara, Ranielle, Sávio, Vini e a Vithoria, que é tão gente fina que dispensa apresentações. Vocês foram meu refúgio e minha força nos momentos mais difíceis, trazendo alegria e luz à minha vida. Cada risada, conversa e abraço com vocês tornou essa jornada mais especial. E, claro, à minha noiva, Ednair, meu amor e meu maior apoio. Você é a minha companheira em cada passo desta caminhada, a pessoa que sempre acreditou em mim, mesmo quando eu duvidei de mim mesmo. Seu amor, sua paciência e sua fé me deram forças nos momentos mais difíceis.

Aos amigos que conquistei na UFPI: Júnior, Kai, Nyskaline, Laura, Rhaniery, Kalita e Vitoria, meu coração se enche de gratidão por cada instante de apoio, incentivo e amizade verdadeira. Vocês foram muito mais do que colegas; foram o motivo pelo qual consegui concluir essa etapa. Aos veteranos Bruno Carvalho e Marcos Henrique, meu eterno obrigado por serem exemplos de generosidade e inspiração. Sem vocês, o início dessa jornada teria sido muito mais difícil.

À Professora Elaine Ignácio, minha orientadora e mentora, que plantou em mim o desejo de ser arqueólogo. Sua paixão pela área e seu olhar cuidadoso fizeram toda a diferença, não apenas no meu trabalho, mas também no meu crescimento como pessoa e profissional. Às professoras Joina Freitas Borges, Sônia Maria Campelo Magalhães e Maria do Amparo Alves de Carvalho, sou imensamente grato por transformarem o aprendizado em algo leve, divertido e marcante.

Cada um de vocês foi peça fundamental na construção desta vitória. Obrigado por acreditarem em mim, por enxergarem meu potencial e por estarem ao meu lado. Este TCC não é apenas meu, mas um reflexo do amor, da amizade e do apoio que recebi ao longo dessa caminhada. Que essas palavras carreguem um pouco da emoção e da gratidão que transbordam no meu coração.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar o uso de jogos de RPG de mesa (Role-Playing Games) como ferramenta inovadora para a Educação Patrimonial, promovendo o ensino e a valorização do patrimônio cultural e arqueológico. A pesquisa parte da ideia de que, ao integrar elementos lúdicos e narrativas interativas com as práticas de Educação Patrimonial, as particularidades de ambos são aprimoradas. Os RPGs incentivam a participação ativa dos jogadores, permitindo que se tornem protagonistas do processo de aprendizagem. Essa abordagem contribui para criar uma conexão emocional e cognitiva com os bens culturais, aumentando a conscientização sobre sua importância e a necessidade de preservação. O estudo discute as características dos jogos de RPG, como a construção colaborativa de histórias e a flexibilidade das narrativas, destacando sua capacidade de engajar diferentes públicos. A metodologia inclui entrevistas e sessões práticas, onde os participantes interagem com temas relacionados ao patrimônio cultural. Os dados coletados são analisados para avaliar o impacto da experiência no aprendizado e na percepção dos jogadores sobre a arqueologia e a Educação Patrimonial. Os resultados esperados incluem a demonstração de como os jogos de RPG podem ser uma ferramenta eficaz para tornar o ensino mais atrativo, especialmente em contextos que demandam maior engajamento social e educativo.

Palavras-chave: RPG de mesa, educação patrimonial, patrimônio cultural, arqueologia, preservação.

ABSTRACT

This study aims to investigate the use of RPGs (Role-Playing Games) as an innovative tool for heritage education to promote teaching and appreciation of cultural and archaeological heritage. The research is based on the idea that, by integrating playful elements and interactive narratives with patrimonial education practices, the particularities of both are enhanced. RPGs encourage active participation by players, allowing them to become protagonists of the learning process. This approach contributes to creating an emotional and cognitive connection with cultural assets, increasing awareness of their importance and the need for preservation. The study discusses the characteristics of RPG games, such as the collaborative construction of stories and the flexibility of narratives, highlighting their ability to engage different audiences. The methodology includes interviews and practical sessions, where participants interact with themes related to cultural heritage. The data collected are analyzed to assess the impact of the experience on the learning and perception of players about archaeology and heritage education. The expected results include demonstrating how RPGs can be an effective tool to make teaching more attractive, especially in contexts that demand greater social and educational engagement.

Keywords: Role-playing Game, heritage education, cultural heritage, archaeology, preservation.

SUMARIO

RESUMO	6
ABSTRACT	7
1. INTRODUÇÃO.....	9
2. PATRIMONIO CULTURAL.....	11
2.1 Patrimônio Cultural Material.....	13
2.2 Patrimônio Cultural Imaterial.....	14
2.3 Paisagem Cultural.....	15
2.4 Patrimônio Cultural Arqueológico	18
3. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL	20
4. A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NA ARQUEOLOGIA	24
4.1 Organização De Projetos De Educação Patrimonial	28
4.1.1 - Planejamento e Idealização do Projeto	28
4.1.2 - Pesquisa e o Levantamento de Dados	29
4.1.3 - Estratégias de Ensino	29
4.1.4 - Execução das Atividades.....	30
4.1.5 Avaliação de Impacto e Divulgação dos Resultados.....	30
5 PROPOSTA METODOLÓGICA	32
5.1 Conceito e Estrutura dos Jogos de RPG de Mesa.....	32
5.2 Desafios no uso do RPG como Método de Ensino.....	39
5.3 Aplicação Prática do Ensino com RPG	42
5.3.1 Contexto Narrativo #1	47
5.3.2 Contexto Narrativo #2	50
5.4 Análise dos Dados e Relatos Coletados	54
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
7. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXOS	64

1. INTRODUÇÃO

Buscar meios de propagar o conhecimento arqueológico para novos públicos e proteger o patrimônio cultural são pautas presentes em grande parte da história das pesquisas arqueológicas. Com o passar do tempo, esse objetivo foi cativando novos pesquisadores. Junto às novas mentes, surgiam novas ideias e visões no meio acadêmico. Uma dessas ideias é a integração de jogos e brincadeiras nas metodologias de ensino. Essa linha de pensamento se desenvolve a partir da ideia de cativar o público por meio de sua participação ativa e direta nas atividades de ensino, gerando uma maior taxa de concentração dos envolvidos e um aprendizado mais efetivo.

Um campo que faz uso dessa abordagem de maneira excepcional é a educação patrimonial, que, em sua metodologia, incentiva a participação direta do público por meio de ações sociais e dinâmicas de aprendizado. Esse método permite criar um sentimento de aproximação com o objeto de estudo, possibilitando que a população assuma um papel ativo na defesa do patrimônio cultural.

Compartilhando desse pensamento, surgem as seguintes dúvidas: como tornar o ensino dessas práticas mais atrativo para novos públicos? E como fazer com que eles se sintam mais intimamente ligados aos materiais apresentados? Partindo dessas ideias, esta pesquisa busca pôr em foco a utilização de jogos do estilo RPG de mesa (Tabletop Role-Playing Game) para desenvolver trabalhos de educação patrimonial, com ênfase no patrimônio cultural e arqueológico.

A escolha desse tipo de jogo baseia-se em sua principal proposta: os RPGs são jogos de narrativa compartilhada, em que o objetivo dos jogadores não é vencer uns aos outros, mas, sim, usar as habilidades individuais de cada personagem para ajudar o grupo a resolver um problema maior. Esse problema é apresentado por meio de uma história narrada, semelhante a uma peça teatral ou a um filme. Entretanto, o que diferencia o RPG de uma simples peça teatral são os jogadores, que escolhem como os personagens agirão e o que falarão. Essas escolhas mudam o rumo da história, tornando-a mais fácil ou mais difícil. Essa liberdade ajuda os envolvidos a se relacionarem mais intimamente com a narrativa, pois eles são os protagonistas, e aquela história foi feita por eles.

Destacando a ideia de colocar o jogador no papel de protagonista, pode-se identificar um problema relacionado à representação da arqueologia para o público em geral: personagens que antes eram símbolos da profissão na cultura pop, como Indiana Jones e Lara Croft, estão se tornando cada vez mais desconhecidos, e a profissão é

frequentemente confundida com práticas da paleontologia ou com a caça a tesouros antigos. Utilizando a jogabilidade do RPG, é possível transformar o próprio jogador no símbolo que representará o conhecimento e o estudo dos bens arqueológicos.

O objetivo desta pesquisa é determinar a eficácia do uso de jogos no estilo RPG de mesa no ensino de educação patrimonial, voltado para o ensino da arqueologia. Para coletar os dados necessários, serão realizadas entrevistas e sessões de RPG com temáticas relacionadas ao patrimônio cultural. Os dados obtidos serão analisados para avaliar o impacto do jogo na percepção e no aprendizado dos participantes sobre o tema.

Nos capítulos iniciais deste trabalho, serão apresentados os conceitos de patrimônio cultural, seus tipos e definições, para facilitar a compreensão do objeto de estudo. Em seguida, serão discutidos os princípios da educação patrimonial e a organização dos projetos realizados nessa área. Por fim, serão exploradas as definições, os objetivos e o histórico dos jogos de RPG de mesa, bem como sua utilização como ferramenta de ensino e os resultados obtidos a partir dessa aplicação.

2. PATRIMONIO CULTURAL

O patrimônio cultural é uma das bases da arqueologia como matéria acadêmica, tendo em vista que é a partir desses objetos de estudo que se originam todas as pesquisas da área. Assim, contextualizar o seu significado e sua abrangência é o melhor ponto de partida para que possamos uma discussão em volta desta temática. Para começar as análises inicialmente iremos observar a definição de Patrimônio cultural apresentado segundo o artigo nº216 da Constituição Federal:

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - As formas de expressão;

II - Os modos de criar, fazer e viver;

III - As criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV - As obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - Os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

(Brasil,1937, p.1)

Através dessa definição podemos entender que o patrimônio seria um conjunto de bens ou de saberes que foram transmitidos com o passar do tempo, e tem grande relevância no processo de desenvolvimento da cultura e do modo de viver de determinados grupos de pessoas. Contudo, precisamos ter em mente que o patrimônio cultural vai além dos objetos e construções, pois neles se integram manifestações artísticas e culturais que através da sua simbologia marcam cada uma das gerações à sua própria maneira.

Dessa forma, devemos deixar bem claro que patrimônio não é necessariamente tudo aquilo que determinada sociedade considera significativo no presente, mas também o que foi importante no contexto do passado. Consequentemente, não é apenas o belo, o grandioso, heroico. Também é o corriqueiro, o cotidiano, e o simples. (Texeira, 2008 p.202 local. 4)

Um ponto importante a ser tratado quando se fala de patrimônio cultural é sobre a questão da representatividade desses coisas, locais e conhecimentos, quando se estuda o patrimônio, fazer trabalhos de pesquisas ajuda a aumentar o entendimento geral que se tem sobre uma região, um objeto, uma prática, um local ou mesmo um saber. Contudo, muitas vezes grupos étnicos distintos ocupam um mesmo espaço e podem ter visões muito diferentes sobre um mesmo lugar ou objeto. Porém, não cabe a nós como arqueólogos fazer um juízo de valores em relação a esses casos e decidir o que deve ou não ser pesquisado. Não importa quais sejam essas manifestações culturais, o nosso trabalho é

pesquisar e transmitir o conhecimento obtido para o maior número de pessoas, tornando possível que a academia e a sociedade façam uma análise do que está sendo apresentado e decidindo o que aquilo representa para eles.

Assim, preservar os símbolos de um povo para que os seus descendentes possam vislumbrar o que os seus antepassados os deixaram é tão importante quanto mostrar que também existem símbolos de opressão, pois, do mesmo modo esses símbolos devem ser guardados e mostrados ao mundo, sendo uma memória sempre presente da luta daqueles que vieram antes, ensinando as futuras gerações a não caminhar pelo mesmo rumo que foi trilhado no passado aprendendo com os erros daqueles que vieram antes, evoluindo e se tornando melhores.

Outro ponto importante a se levantar foi abordado pela autora Claudia Adriana Rocha Texeira, que aponta uma questão muito importante sobre o peso que o título de patrimônio cultural representa na visão das pessoas em relação a outros objetos de memória:

Assim, o uso do conceito de patrimônio requer cuidado, pois pode estar legitimando estruturas sociais conservadoras e subestimando outros fatores. Exemplo: se perguntássemos a um estudante o que é patrimônio – uma mansão, um palácio do século XIX, ou o moinho antigo de um camponês que está em ruínas, ou ainda um sabre espanhol do século XVI, ou um pote de cerâmica “mal feito” de um escravo do século XIX, possivelmente ele nos responderia pautado pela concepção de beleza, baseado na história tradicional elitista e na imagem que já está formada em seu raciocínio. (Texeira, 2008 p.203 local. 5).

Parte do trabalho da arqueologia também é lidar com questões éticas muito fortes, visto que muitas das primeiras teorias e ideias sobre o pensamento arqueológico vem de ideias conservadoras e com um viés elitista. (Funari,2021).

A arqueologia como disciplina acadêmica surgiu e forjou-se no bojo do nacionalismo e do imperialismo, na lógica militar e colonialista, cuja ênfase na descrição, na classificação e catalogação, na busca de matérias-primas e funções, cada vez mais hiper-especializada, nem sempre apareceria propensa à crítica do mundo contemporâneo. (Funari,2021 p.118 local 10)

Com isso em mente, é importante ter em vista que com o passar do tempo, novas ideias e visões de mundo vão surgindo. Assim, é importante se adaptar a essas novas ideias, pois nos permitirá ter um olhar mais apurado.

2.1 Patrimônio Cultural Material

Para falarmos sobre o patrimônio cultural material podemos utilizar a definição do Decreto-Lei nº. 25, de 30 de novembro de 1937 consiste em bens materiais objetos que atendam as seguintes qualificações:

CAPÍTULO I DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL

Art. 1º Constitui o patrimônio histórico e artístico nacional o conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico.

§ 1º Os bens a que se refere o presente artigo só serão considerados parte integrante do patrimônio histórico e artístico nacional, depois de inscritos separada ou agrupadamente num dos quatro Livros do Tombo, de que trata o art. 4º desta lei.

§ 2º Equiparam-se aos bens a que se refere o presente artigo e são também sujeitos a tombamento os monumentos naturais, bem como os sítios e paisagens que importe conservar e proteger pela feição notável com que tenham sido dotados pela natureza ou agenciados pela indústria humana.

Art. 2º A presente lei se aplica às coisas pertencentes às pessoas naturais, bem como às pessoas jurídicas de direito privado e de direito público interno. (Brasil, 1937, p.1)

O pesquisador Walter Veloso Dutra em uma análise do artigo 216 da Constituição Federal apresentou uma definição complementar à ideia de Patrimônio Material.

O patrimônio material pode ser entendido como um conjunto de bens culturais classificados por sua natureza que pode ser: arqueológico, paisagístico e etnográfico; histórico; artístico. Ainda podem ser divididos em bens imóveis: núcleos urbanos, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais, e móveis que são as coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, fotográficos e cinematográficos, etc. (Dutra, 2014 p.8)

O patrimônio material pode ser dividido de maneira simples em dois tipos: os bens móveis e imóveis. Ambos são objetos que fazem parte da paisagem de um local e tem grande valor histórico e cultural. Os bens móveis, como o próprio nome sugere, são aqueles que podem ser facilmente movidos e realocados entre diferentes espaços, sendo

aqueles que compõem os acervos de museus e outros espaços culturais. Os bens imóveis são aqueles que fazem parte da paisagem cultural e muitas vezes são considerados pontos de referência. Os tipos mais comuns desse tipo de patrimônio são edifícios e estátuas. Utilizando Teresina, capital do Piauí como exemplo, temos o Conjunto arquitetônico do Pátio Ferroviário de Teresina. Esse local faz parte essencial da história da cidade, pois foi durante muito tempo um dos melhores meios de difusão de matérias e produtos vindos da produção agrícola do estado, por se tratar de uma das poucas conexões entre o centro do estado e as vias marítimas.

2.2 Patrimônio Cultural Imaterial

O patrimônio imaterial pode ser definido como um conjunto de práticas, conhecimentos, expressões e tradições culturais que não se limitam a objetos preservados em museus, mas sim a manifestações vivas, em constante transformação, influenciadas pela singularidade de cada indivíduo, da comunidade, de seus aprendizes e seus sucessores que as renovam e recriam. (Bonini et al., 2014, Apud Franco, 2019). Já Dutra (2014) apresenta o patrimônio imaterial como relacionado aos saberes, às habilidades, às crenças, às práticas, ao modo de ser das pessoas. Assim, podem ser considerados bens imateriais os conhecimentos de determinadas comunidades, manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas, rituais, festas religiosas e etc. (Dutra, 2014). Contudo, a trajetória até esse momento onde se podia ter uma definição clara sobre o patrimônio imaterial teve dois pontos de grande importância, que foram a aplicação da Nova Constituição Federal 1988, onde a imaterialidade ganhava sua definição como parte do patrimônio cultural (Franco, 2019) e a criação do Decreto Nº 3.551, de 4 de agosto de 2000, que teve sua base feita através das orientações da Carta de Fortaleza, um documento que tinha como objetivo fazer recomendações sobre o modo com o qual o IPHAN deveria trabalhar as questões referentes as formas de representação cultural que não pertenciam ao meio físico. Foi através desse acontecimento que se iniciou o planejamento do Decreto Nº 3.551, que instituiu o registro dos bens imateriais e a criação do Programa Nacional do Patrimônio Imaterial. Nele se apresentavam os seguintes direcionamentos:

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, no uso da atribuição que lhe confere o art. 84, inciso IV, e tendo em vista o disposto no art. 14 da Lei nº 9.649, de 27 de maio de 1998, DECRETA:

Art. 1º Fica instituído o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial que constituem patrimônio cultural brasileiro.

§ 1º Esse registro se fará em um dos seguintes livros:

I - Livro de Registro dos Saberes, onde serão inscritos conhecimentos e modos de fazer enraizados no cotidiano das comunidades;

II - Livro de Registro das Celebrações, onde serão inscritos rituais e festas que marcam a vivência coletiva do trabalho, da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas da vida social;

III - Livro de Registro das Formas de Expressão, onde serão inscritas manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas;

IV - Livro de Registro dos Lugares, onde serão inscritos mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde se concentram e reproduzem práticas culturais coletivas.

§ 2º A inscrição num dos livros de registro terá sempre como referência a continuidade histórica do bem e sua relevância nacional para a memória, a identidade e a formação da sociedade brasileira.

§ 3º Outros livros de registro poderão ser abertos para a inscrição de bens culturais de natureza imaterial que constituam patrimônio cultural brasileiro e não se enquadrem nos livros definidos no parágrafo primeiro deste artigo. (Brasil, 2000 p.1)

Os patrimônios de natureza imaterial representam todas as formas de expressão cultural que não pertencem ao âmbito físico, pois são representações culturais que ficam marcadas diretamente do modo de vida das pessoas. Assim no que diz respeito ao patrimônio imaterial temos as danças, músicas, modos de preparo de comidas ou meio de produção de objetos, tendo em vista que muitas vezes a existência dos patrimônios imateriais se deve a transmissão do conhecimento das técnicas de produção. Um exemplo desse tipo de representação cultural, e um dos mais conhecidos patrimônios imateriais do estado do Piauí, seria a cajuína, uma bebida não alcoólica de sabor adocicado que é consumido em várias residências e tem uma ampla circulação. Nesse caso o que foi registrado como um patrimônio não foi a bebida em si, mas sim seu modo de produção, por ter um caráter único que está estritamente ligado ao modo de vida dos piauienses.

2.3 Paisagem Cultural

Vale apontar que o meio ambiente e seus recursos naturais são elegíveis como parte do patrimônio cultural, pois também fazem parte da vida das pessoas. Afinal, muitos locais, como cidades e vilarejos, têm seus nomes inspirados por elementos da paisagem, que são extremamente marcantes e tem um valor simbólico e cultural na formação da cidade e na construção de crenças e rituais religiosos. Tais elementos fazem parte do que chamamos de paisagem cultural. A partir das definições apresentadas na portaria nº 127,

de 30 de abril de 2009, é possível delimitar certas áreas do território nacional que tem grande influência no processo de desenvolvimento cultural das sociedades humanas através do ato de chancelar¹, dando a elas a alcunha de Paisagem Cultural Brasileira, onde sua proteção e preservação, deve ser realizada pelo órgão responsável, sendo atualmente esse o IPHAN, a Sociedade Civil e a Iniciativa Privada. As diretrizes apresentadas pelo IPHAN na portaria nº 127 são as seguintes:

I - DA DEFINIÇÃO

Art. 1º. Paisagem Cultural Brasileira é uma porção peculiar do território nacional, representativa do processo de interação do homem com o meio natural, à qual a vida e a ciência humana imprimiram marcas ou atribuíram valores.

Parágrafo único - A Paisagem Cultural Brasileira é declarada por chancela instituída pelo IPHAN, mediante procedimento específico.

II - DA FINALIDADE

Art. 2º. A chancela da Paisagem Cultural Brasileira tem por finalidade atender ao interesse público e contribuir para a preservação do patrimônio cultural, complementando e integrando os instrumentos de promoção e proteção existentes, nos termos preconizados na Constituição Federal.

III - DA EFICÁCIA

Art. 3º. A chancela da Paisagem Cultural Brasileira considera o caráter dinâmico da cultura e da ação humana sobre as porções do território a que se aplica, convive com as transformações inerentes ao desenvolvimento econômico e social sustentáveis e valoriza a motivação responsável pela preservação do patrimônio.

IV - DO PACTO E DA GESTÃO

Art. 4º. A chancela da Paisagem Cultural Brasileira implica no estabelecimento de pacto que pode envolver o poder público, a sociedade civil e a iniciativa privada, visando a gestão compartilhada da porção do território nacional assim reconhecida.

Art. 5º. O pacto convencionado para proteção da Paisagem Cultural Brasileira chancelada poderá ser integrado de Plano de Gestão a ser acordado entre as diversas entidades, órgãos e agentes públicos e privados envolvidos, o qual será acompanhado pelo IPHAN.

(Brasil, 2009 p.1)

A paisagem cultural tem por sua vez um aspecto de integração forte entre as ideias de bens material e imaterial, já que, por se tratar de espaços de vivência, grande parte das

1- Chancelado vem do verbo chancelar. O mesmo que: aprovado, confirmado, selado

expressões culturais de determinados grupos étnicos gira em torno da sua relação com esse meio. Seja através do uso de um material específico encontrado na região ou na inspiração para criar uma música que se popularizou por contar facetas da vida local. O entendimento dessa integração, faz com que a forma de observar o patrimônio ganhe novas facetas e pontos de vista.

Com isso, esse conceito parece oferecer uma rica perspectiva quando aplicada também às ideias tradicionais do campo da preservação, podendo servir para ampliar a perspectiva de visada sobre os próprios centros históricos, permitindo leituras que compreendem justamente as interações entre os aspectos natural e cultural, material e imaterial desses conjuntos, muitas vezes ignoradas. A partir desta compreensão ampliada, parece-nos possível também se propor estratégias integradas de intervenção que, ao combinar esses diversos aspectos, terminam por constituir respostas completas ao complexo desafio da conservação urbana. (Castriota, 2009 p.11)

Em nossa atual sociedade cada vez mais o desenvolvimento vem possibilitando a integração de mais pessoas e culturas em um mesmo território. Contudo, isso também traz alguns problemas, como a transformação gradual da sua identidade cultural e a destruição do meio ambiente, e, infelizmente, a paisagem cultural sofre diretamente o impacto dessas duas problemáticas. Por isso, a criação de planos de gestão é tão importante para lidar com a preservação desse patrimônio. Como indicado no Art. 4º da portaria nº 127, a gestão destes bens é dividido entre três poderes: o poder público, representado principalmente pelo IPHAN, mas também tendo outros órgãos públicos principalmente aqueles ligados a proteção do meio ambiente, a sociedade civil pois dão o valor que o título carrega e ocupam diretamente o espaço protegido, e por último a iniciativa privada, que através das organizações não governamentais (ONGs) e de grandes empresas ajudam a prover recursos e outros tipos de apoio que irão compor uma linha de proteção forte a essas chancelas.

Um dos grandes exemplos desse tipo de patrimônio é o Parque Nacional da Serra da Capivara que, além de uma reserva natural, também é um grande ponto de interesse cultural por contar com uma grande quantidade de sítios arqueológicos com registros de atividades humanas extremamente antigas. Nesse mesmo local podemos ver a influência dos três poderes citados anteriormente já que o turismo realizado no local é uma grande fonte de recursos para a preservação do próprio parque, junto a isso a importância cultural

faz com que aqueles que moram perto entendam o valor do local e instrua outras pessoas a respeitar e cuidar desse local de conhecimento.

2.4 Patrimônio Cultural Arqueológico

O Patrimônio arqueológico são as marcas deixadas por nossos ancestrais no decorrer dos anos da história da humanidade, são vestígios que registram parte do modo de vida e do desenvolvimento cultural dos diversos povos. Esses fragmentos da história são estudados na arqueologia como um meio de entender qual a influência os povos da antiguidade nos processos de evolução e desenvolvimento que originou os aspectos da cultura e ciências da atualidade. Com a análise destes vestígios é possível teorizar quais foram suas influências diretas em nossa cultura, assim como determinar quais aspectos conseguiram sobreviver e quais foram modificados com o passar do tempo. A constituição brasileira por meio da Lei no 3.924, de 26 de julho de 1961 apresenta a definição legal do que se entende como patrimônio cultural arqueológico:

Art. 1º Os monumentos arqueológicos ou pré-históricos de qualquer natureza existentes no território nacional e todos os elementos que neles se encontram ficam sob a guarda e proteção do Poder Público, de acordo com o que estabelece o art. 175 da Constituição Federal.

Parágrafo único. A propriedade da superfície, regida pelo direito comum, não inclui a das jazidas arqueológicas ou pré-históricas, nem a dos objetos nelas incorporados na forma do art. 152 da mesma Constituição.

Art. 2º Consideram-se monumentos arqueológicos ou pré-históricos: a) as jazidas de qualquer natureza, origem ou finalidade, que representem testemunhos de cultura dos paleoameríndios do Brasil, tais como sambaquis, montes artificiais ou tesos, poços sepulcrais, jazigos, aterradors, estearias e quaisquer outras não especificadas aqui, mas de significado idêntico a juízo da autoridade competente; b) os sítios nos quais se encontram vestígios positivos de ocupação pelos paleoameríndios tais como grutas, lapas e abrigos sob rocha; c) os sítios identificados como cemitérios, sepulturas ou locais de pouso prolongado ou de aldeamento, “estações” e “cerâmios”, nos quais se encontram vestígios humanos de interesse arqueológico ou paleoetnográfico; d) as inscrições rupestres ou locais como sulcos de polimentos de utensílios e outros vestígios de atividade de paleoameríndios. (Brasil, 1961 p.1)

A partir da criação dessa lei foi possível proteção do material arqueológico, assim

como criar medidas punitivas contra a destruição e depredação deste patrimônio, já que por meio do estudo de sítios arqueológicos é possível desvendar sociedades que, de norte a sul, habitavam as terras brasileiras na história do continente americano, ou mesmo conhecer diferentes formas de organização social durante o período colonial brasileiro (BNDS,2016).

Contudo, levou um tempo até a visão do patrimônio arqueológico chegar ao imaginário popular, pois, por muito tempo a arqueologia e seus conhecimentos pertenciam ao nicho acadêmico. Porém, entre o público geral, a ideia de patrimônio arqueológico foi difundida tempos depois por meio da cinematografia com filmes populares como *A Múmia*(1999) e *Indiana Jones* (1981), que apresentam de uma forma exagerada e fantasiosa o trabalho arqueológico. Eles mostram os bens arqueológicos como tesouros de valor comercial altíssimo, o que acaba afluando um problema já existente há muito tempo na arqueologia, que são os “Caça Tesouros”.

Essas pessoas, remexiam a terra e destruíam sítios arqueológicos em busca de objetos para que pudessem vendê-los. Mas devemos observar que não foram apenas problemas que esse tipo de marketing trouxe. Assim como qualquer tipo de divulgação, acabou trazendo o interesse de muitas pessoas para o ramo da arqueologia. Do mesmo modo que criou uma ponte para possibilitar o melhor diálogo entre o meio acadêmico e o meio popular, já que como essas mídias eram extremamente populares, era fácil associar ou fazer analogias usando esses materiais como referência.

A apresentação das informações obtidas através das pesquisas envolvendo o patrimônio cultural são de extrema importância para o desenvolvimento da nossa sociedade. A transmissão de conhecimento é fundamental para a arqueologia como matéria acadêmica, pois para as informações terem real peso na sociedade atual é importante que esse conhecimento esteja bem difundido na sociedade. Assim, a transmissão desse conhecimento é o foco de um dos campos da arqueologia sendo esse a Educação Patrimonial.

3. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Como ideia geral podemos apresentar a educação patrimonial como, uma área de ensino voltada para a ideia de valorizar, entender e proteger o patrimônio cultural. Contudo, a educação patrimonial tem como um de seus fundamentos a interação com a população e seu envolvimento na proteção direta do patrimônio, sejam eles monumentos, edifícios históricos, sítios arqueológicos, objetos culturais e tradições. A partir dessa premissa a importante missão de defender esses locais estaria nas mãos daqueles que sabem reconhecer o valor desses bens culturais para a sociedade, assim protegendo sua história e trilhando o caminho para que aqueles que virão depois tenham ainda mais zelo por tais bens.

A educação patrimonial teve sua consolidação inicial durante do século XX, através do grande número de profissionais da época, que iniciaram notáveis discussões sobre começar a conscientizar as pessoas ao redor do mundo sobre a importância da conservação do patrimônio de todas as partes do mundo. No Brasil, em 1996. Maria de Lourdes Parreiras Horta, Evelina Grunberg e Adriana Queiroz Monteiro lançaram o Guia Básico de Educação Patrimonial, que se tornou o principal material de apoio para ações educativas realizadas pelo IPHAN durante a década passada (IPHAN,2014), essa publicação foi fundamental para criar as bases iniciais da educação patrimonial, como citado por Gedeon, 2014:

O Guia Básico de Educação Patrimonial publicado pelo Museu Imperial em 1999, organizado por Maria Horta et all. é uma referência na normatização e sistematização das ações educativas utilizando o conceito de “alfabetização cultural” para definir o processo permanente e contínuo das ações educativas. Nesta obra, as autoras definem quatro etapas para a metodologia: a) observação; b) registro; c) exploração e d) apropriação. (Gedeon, 2014 p. 2)

Sua importância é citada do guia de educação patrimonial presente no IPHAN, onde foi deixado claro o como foi amplamente usado pelo órgão durante os períodos iniciais de ministração de disciplinas:

Em 1996, Maria de Lourdes Parreiras Horta, Evelina Grunberg e Adriana Queiroz Monteiro lançaram o Guia Básico de Educação Patrimonial, que se tornou o principal material de apoio para ações educativas realizadas pelo IPHAN durante a década passada.

Publicação pioneira na área, seu conteúdo resultou da sistematização dos fundamentos conceituais e práticos de uma série de capacitações itinerantes realizadas pelas autoras, preferencialmente, com técnicos das superintendências do IPHAN, professores e alunos da rede formal de ensino e agentes comunitários, na segunda metade dos anos 1980 e 1990, em diversos contextos e diferentes localidades do país. A partir de uma proposta metodológica que envolve quatro etapas progressivas de apreensão concreta de objetos e fenômenos culturais (a saber: observação, registro, exploração e apropriação), as autoras reivindicam a natureza processual das ações educativas, não se limitando a atividades pontuais, isoladas e descontínuas. (IPHAN, 2014 p.13 local.15)

Usando essas ideias como ponta pé inicial a educação patrimonial no Brasil começou a se desenvolver cada vez mais. Porém, é necessário apontar que existem diferenças significativas entre ela e as ações de capacitação e participação social. Já tanto as capacitações quanto as participações sociais focam no panorama geral da sociedade, onde a capacitação tem como seu principal objetivo tornar mais cidadãos aptos não apenas a conhecer seus direitos, mas saber onde e como eles podem acessar os meios para obter os mesmos. Enquanto isso, as participações sociais focam em incentivar o povo a fazer parte efetiva nas tomadas de decisões do país, sejam elas votações em eleições, participação em consultas públicas, envolvimento em protestos, filiação a organizações da sociedade civil, entre outros. Essa diferença também foi apontada por Cléo Alves Pinto De Oliveira em sua análise de toda a trajetória de educação patrimonial no IPHAN em suas palavras:

É possível constatar também que, ao longo da trajetória da instituição, a educação patrimonial foi classificada como uma ação de difusão ou promoção, como se observa em vários relatórios de gestão e de atividades. Outras ações que comumente são confundidas com educação patrimonial são as de capacitação e de participação social. Certamente pode haver uma integração entre qualquer um desses objetivos e as ações educativas, caso seja essa a intenção. No entanto, as ações, para serem consideradas como de educação patrimonial, devem atender a esse propósito específico e disso, além da definição do público-alvo, vai decorrer a escolha da metodologia mais adequada, entre várias outras especificidades. O que a classificação equivocada mostra é que no Iphan a educação patrimonial não é protagonista, estando quase sempre a reboque de outras atividades que possuem finalidades distintas. (Oliveira, 2019 p. 38 local.7)

Com esse pensamento, Oliveira demonstra o que torna a educação patrimonial algo único, sendo o seu foco trazer ao pensamento do seu público-alvo para a preservação do patrimônio cultural e natural. Contudo tais ensinamentos podem ser transmitidos para todos os tipos de público e por diversos meios, algo que as capacitações e participações sociais sozinhas tem dificuldade de fazer, já que quase sempre a faixa etária do seu público está entre jovens adultos e idosos, pois eles poderão participar de maneira ativa de processos de votação e tomada decisões, podendo assim ser capacitados para desenvolver e ensinar um ofício. A educação patrimonial por sua vez pode alcançar desde os mais jovens como crianças e adolescentes através do ensino e desenvolvimento de práticas de ensino voltadas ao patrimônio aliadas a educação básica, como indicado por Texeira, 2008 ao citar Itaqi e Villagrán, 1998 em uma de suas obras:

Existem diversas formas de se trabalhar com o patrimônio cultural em sala de aula, articulando todas as disciplinas do currículo escolar, pois a Educação Patrimonial permeia vários campos do conhecimento. Podemos destacar algumas formas e sugestões: visitar o museu da escola – caso não possua, planejar juntamente com os demais professores e alunos um projeto interdisciplinar que possa viabilizar a construção de um memorial, ou de um museu, que terá o objetivo de contar a história do estabelecimento escolar e “conscientizar os alunos da importância do mesmo em conjuntura estrutural, prédio, classes, cadeiras, e cultural, o conhecimento que se adquire neste local” (ITAQUI; VILLAGRÁN, 1998). (Texeira, 2008 p.204 local. 6).

Durante a educação básica é quando os jovens não só estão moldando suas mentes, mas também seu caráter, a exposição a esse conhecimento nesse período ajudam a melhorar sua percepção. Contudo, é importante frisar que apenas lançar o conhecimento sobre eles de maneira simples não será o suficiente para marcar essas linhas de pensamentos, deve-se criar um plano de ação específico para cada local, escola e faixa etária que busque não apenas derramar o conhecimento sobre eles, e sim fazer com que eles desejem saber mais e se integrar mais com aquela experiência. Essa abordagem também pode ser usada com o público mais velho. Atrair o público mais maduro é um desafio por diversos fatores: um dos principais é a falta de tempo, muitas vezes o pouco tempo de descanso com as diversas demandas atuais limitando como estas essas pessoas podem se envolver nas atividades voltadas ao patrimônio cultural, afinal poucas renunciariam ao seu tempo de descanso para “irem para uma aula”. Assim, quando focamos no público mais velho, não

apenas é importante pensar em como socializar o conhecimento o conhecimento, como também em como criar um espaço que funcione como local de aprendizado. Uma das formas mais comuns é através da organização de ações sociais conjuntas que busquem chamar a atenção da população e os incentive a participar e compartilhar sua experiências, sendo esse um dos pontos importantes da educação patrimonial. Quando tornamos o público os próprios transmissores de conhecimento estamos permitindo que compartilhem conosco a essência da sua cultura, sendo ensinada e demonstrada por quem muitas vezes vivenciou e vivencia sua cultura cotidianamente.

4. A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NA ARQUEOLOGIA

A arqueologia atualmente é um campo de estudo capaz de atingir inúmeros campos de pesquisa, culturas e pessoas, esse tipo de abordagem cria uma área de atuação extremamente abrangente. Tal magnitude foi alcançada após muito tempo de aprimoramento e aperfeiçoamento, e sua relação com a educação patrimonial só aconteceu tempos mais tarde. No caso do Brasil, as ações educativas voltadas para o patrimônio arqueológico se tornam mais evidentes no início dos anos 80. Essas ações foram realizadas por pelo IPHAN e institutos de pesquisa cujo objetivo era iniciar a proteção e salvaguarda do conhecimento arqueológico. Com o tempo, cada vez mais as pesquisas arqueológicas e a educação patrimonial foram ganhando força e se unindo em busca pela preservação dos bens arqueológicos.

Algo comum entre aqueles que não são familiarizados com o patrimônio cultural é acreditar que todos os objetos históricos, culturais e arqueológicos estão guardados e protegidos em museus. Apesar de uma parte desses exemplares de fato estarem em museus, esses itens são apenas uma parte dos bens que compõem a história de um povo, para entender a dimensão do desafio que é proteger tais artefatos, mesmo o maior museu do Brasil não poderia comportar em um único lugar exemplares dos inúmeros vestígios culturais que representam as cidades e populações que compõem nossa nação. Por este motivo existem inúmeros museus, destinados a guardar e preservar o patrimônio cultural de cada cidade, alguns destes, sendo criados pela iniciativa dos próprios moradores, sendo este tipo de iniciativa uma das provas da valorização que alguns cidadãos dão para sua cultura. Mas olhando por outra perspectiva, existem patrimônios que não podem ser protegidos pelas paredes de um museu. Ao ouvir essa afirmação, muitos podem pensar que se trata de locais turísticos ou de edificações históricas, o que não está errado, mas essa pesquisa gostaria de chamar sua atenção também para o patrimônio imaterial. Existem saberes que não podem ficar reféns das páginas de livros guardados em grandes bibliotecas; eles devem ser vividos, para assim poderem ser compartilhados. O material e o imaterial, apesar de serem duas classificações distintas, necessitam um do outro para ganharem valor e significado. Que importância teria um grande casarão sem as histórias e as vivências das pessoas que passaram por lá? Igualmente, o valor de uma música sobre como as lindas matas de uma cidade serão apenas uma triste lembrança se essas tiverem sido desmatadas completamente para a construção de mais estradas. Cuidar dos

patrimônios culturais e arqueológicos, sejam eles materiais ou imateriais, e zelar por sua salvaguarda é um dever do estado e de todos nós.

Com o passar do tempo a ideia de colocar a população como protagonista na defesa dos bens culturais foi ganhando destaque. É notório que com o passar do tempo tornou-se difícil preservar antigas histórias e tradições, pois as novas gerações tendem a ser mais propícias a absorver conhecimentos modernos a buscar ao invés dos velhos costumes. Nestes momentos podemos observar o potencial da relação entre a educação patrimonial e a arqueologia. Ter acesso a novos modos de obter conhecimentos nem de longe é um ponto ruim, pois são veículo de salvaguarda e difusão da cultura local. Entretanto, quantidades massivas de informações são espalhadas na internet diariamente, atualmente chamada “era da informação”, e acabou criando um mundo que o que ganha destaque e atenção do público muda de foco muito rápido. Vários veículos de informação estão constantemente lutando por um lugar no topo dos tópicos mais falados no mundo. Isso faz com que notícias sensacionalistas e informações falsas sejam espalhadas aos montes, gerando uma rede de desinformação.

A arqueologia sofre bastante com esse tipo de problema, já que em sua maioria as informações que chegam ao grande público são sobre “civilizações perdidas” achadas em algum lugar do mundo ou simplesmente o “achado arqueológico que muda tudo” descoberto em algum, país. Como exemplo destas notícias sensacionalistas falsa, temos o caso sobre a suposta cidade de Ratanabá, uma cidade perdida no meio da Amazonia que teria uma tecnologia super avançada, essas falsas informações foram amplamente debatidas e divulgadas nas redes sociais, porém foram desmentidas por portais de notícias como G1 e UOL Notícias.

Seria hipocrisia dizer que não desejamos ganhar a atenção do grande público, afinal visibilidade ajuda as pesquisas e outros trabalhos a receberem verba e prestígio para continuar suas atividades. Mas é sempre bom estarmos cientes da nossa responsabilidade como pesquisadores. Muitas vezes a confiança do público em nossas pesquisas é alta e por esta e outras razões deveremos ser éticos. Deste modo, grupos responsáveis por ações de educação patrimonial devem socializar fontes seguras de informação. Grande parte dos grupos em defesa do patrimônio possuem algum tipo de site ou perfil online para divulgação de seus trabalhos e de seus colaboradores, desta forma a interação entre o pesquisador e o seu público torna-se torna cada vez mais fácil.

Aquisição de patrocinadores e apoiadores tanto para pesquisa, quanto para projetos de salvaguarda, é mais um dos elos alcançados através da colaboração entre ambos os

campos de pesquisa. Uma dura realidade sobre o mundo das pesquisas científicas é que elas exigem muito dinheiro, seja em recursos como equipamento, materiais químicos ou até locais inteiros estruturados para lidar com determinado tipo de material, fora o próprio salário dos pesquisadores e outros colaboradores. Pesquisas financiadas por grandes museus e outras instituições de pesquisa com grande poder monetário, muitas vezes tem seu maior apoio vindo dos setores privados. Assim se torna interessante apoiar essas pesquisas, pois poderão trazer algum retorno financeiro. Contudo, esses investimentos são apenas em pesquisas de grande escala. Geralmente pesquisas que tem seu foco na cultura de pequenas populações são financiadas pelo governo federal, pois este financiamento, através de fomento de pesquisa científica e à formação de recursos humanos para pesquisa no país, facilita a visibilidade pelo público em geral. As ações educacionais entram nessa dinâmica fazendo a ponte entre as pesquisas em defesa do patrimônio e os possíveis agentes locais de cada região, fazendo uso dessa verba não apenas para realizações de eventos, mas também para a formação de pessoas, criação de materiais de apoio e até em alguns casos usados para práticas de conservação e restauração dos patrimônios ameaçados. Contudo, nem sempre as pesquisas vão ganhar esse tipo de ajuda, muitas vezes fazendo parte de programas pesquisa voluntaria.

Os projetos voltados para o patrimônio buscam trazer justamente a visibilidade que algumas cidades precisam para manter seu patrimônio protegido. Anteriormente foi falado em como a defesa do patrimônio arqueológico é um dever do estado, porém, não podemos esquecer que como cidadãos também podemos agir de maneira direta na proteção do patrimônio, seja denunciando algum dano ou infração cometido contra esses bens culturais, ou até menos ajudando na limpeza e manutenção da área ao redor do local. Desta forma, quando a população se une em prol da defesa do patrimônio, é possível criar diversas iniciativas para cuidar desses bens, como, por exemplo, eventos públicos para reunir fundos para a manutenção e conservação dos locais e bens protegidos, ou a elaboração de planos turísticos, que, por sua vez, terão tanto impacto cultural quanto impacto econômico. Entretanto, devemos estar cientes de que cada tipo de bem cultural tem suas particularidades, que influenciam diretamente seu modo de conservação. Um bom exemplo são os patrimônios imateriais. Por não serem tangíveis, esses patrimônios existem na forma de tradições ou hábitos que estão extremamente ligados às suas culturas de origem. Assim, a forma de protegê-los é mantê-los vivos no imaginário popular por meio de ações que tragam esse conhecimento ao foco, como feiras culturais, apresentações artísticas ou até mesmo oficinas de aprendizagem que busquem transmitir

o conhecimento da fabricação de algum bem às próximas gerações. Ao passar os ensinamentos adiante, não só possibilitamos sua sobrevivência, mas também damos a ele a chance de ganhar novos aspectos e formas, influenciados pelos conhecimentos da atualidade.

Outro aspecto importante que liga a arqueologia com a educação patrimonial é o de servir como porta de entrada para novos pesquisadores. Durante nosso desenvolvimento, alguns eventos marcam nossas vidas, quando isso ocorre de maneira positiva nos incentiva a buscar mais sobre aquilo. Na arqueologia podemos ver isso através do sentimento de admiração criado ao observar os vestígios obtidos em escavações e também ao descobrir as histórias por trás deles. Quem nunca ficou chocada ao descobrir que no coliseu em Roma eram feitas batalhas navais, como citado por Zierer, Vieira, Abrantes(2014)

Diante da visão que este autor defende, a “plebe”, segundo sua interpretação, era ociosa. Logo, era uma massa que tinha um tempo livre, pois era ociosa para o trabalho e para preencher o tempo livre destes, a solução encontrada pela elite, especificamente os Césares, seria a distribuição de jogos públicos responsáveis por diverti-los. Entre esses jogos estavam os combates de gladiadores, as naumáchias (batalhas navais) e as uenationes (caçadas). Tais divertimentos seriam um modo seguro para que a plebs não originassem revoltas e, desta forma, o imperador manteria a ordem e permaneceria no poder, sem questionamentos da população, já que estaria ocupada demais com espetáculos e, portanto, afastadas das decisões políticas. (Zierer & Vieira & Abrantes, 2014)

Esse tipo de descoberta incentiva uma mente curiosa a buscar mais, gerando assim um novo pesquisador em potencial. Através de experiências, podemos despertar mais do que apenas interesse acadêmico. Por exemplo, um grupo de crianças visitando um sítio arqueológico e participando de uma oficina prática sobre escavações pode despertar a curiosidade pelo passado e a vontade de explorar a arqueologia como profissão.

A metodologia arqueológica exige em suas pesquisas o uso de quase todos, se não todos, os sentidos humanos. Num trabalho arqueológico, dependendo de sua natureza, será necessário muito mais que apenas observar e anotar. Pesquisar muitas vezes é sentir com as próprias mãos é sentir com as próprias mãos a textura de uma ferramenta lítica ao tentarmos reproduzir seu método de fabricação, ou entender a complexidade de um antigo

sistema de irrigação ao caminhar pelos mesmos caminhos percorridos por civilizações passadas. Sentar-se em um sítio arqueológico é compartilhar um momento ao escavar fragmentos de cerâmica, reconstruindo histórias que o tempo quase apagou. Porém, essas sensações quase nunca podem ser passadas ao público simplesmente por meio de texto. Por isso as ações voltadas a esses patrimônios são as maneiras do público geral sentir o que o pesquisador sentiu ao viver essas experiências.

4.1 Organização De Projetos De Educação Patrimonial

Realizar um projeto de educação patrimonial não é uma tarefa simples, sua elaboração deve respeitar algumas etapas metodológicas tanto em sua elaboração quanto em sua aplicação. Esse tipo de direcionamento serve como uma forma de garantir que cada aspecto da pesquisa aqui apresentado possa ser facilmente entendido e interpretado por todos. Primeiramente, iniciaremos com o que chamaremos de etapas organizacionais, sendo essas as fases em que teremos o Planejamento e Idealização do Projeto, a Pesquisa e o Levantamento de Dados, em seguida, faremos a elaboração das Estratégias de Ensino e pôr fim a Execução das Atividades. Essas fases abrangem praticamente todo o corpo de um projeto de educação patrimonial. Ao final, existem mais duas fases do processo que são: a Avaliação de Impacto e Divulgação dos Resultados. Estas ocorrem durante a fase de execução do projeto, quando os participantes já estão ativamente participando das atividades e ao final do projeto. Assim, apresentando todos os lados desse tipo de atividade, podemos entender os projetos em sua totalidade.

4.1.1 - Planejamento e Idealização do Projeto

Daremos início a esta discussão abordando a primeira etapa organizacional: o Planejamento e Idealização. Essa fase constitui a estrutura fundamental do projeto, sendo o momento em que se define o público-alvo da pesquisa e o local de sua realização. Com base nessas definições, o pesquisador responsável pode determinar as ideias a serem apresentadas e seu grau de complexidade, identificar os materiais de apoio adequados e estabelecer quais instituições e parcerias serão necessárias. Além disso, é nessa etapa que se realiza o levantamento preliminar dos bens e patrimônios materiais, imateriais e naturais presentes no local do projeto. Assim definindo quais podem se encaixar bem na temática da pesquisa e criando um banco de dados para outras pesquisas que serão realizadas nas fases posteriores. Com esse levantamento inicial os problemas e potencialidades do local de pesquisa e do patrimônio podem ser destacados. Logo após,

os objetivos e metas do projeto devem ser traçados, assim tanto os pesquisadores quanto os parceiros do projeto podem ter uma noção de qual será seu grau de participação e apresentar perspectivas de como podem contribuir individualmente para a realização do projeto.

4.1.2 - Pesquisa e o Levantamento de Dados

Por meio do levantamento inicial feito na fase de idealização, iremos buscar dados mais aprofundados da história e significado dos patrimônios escolhidos para compor o projeto. É nesse momento em que conversas com os moradores, visitas aos museus, sítios arqueológicos e locais importantes para a população foco do estudo são extremamente necessários. Porque através desses dados que os pesquisadores irão entender a história local e o peso que cada elemento da cultura local tem. Os principais meios de documentação são fotos, desenhos e anotações, que serão materiais de apoio, para produzir, resumos e artigos a partir das ações realizadas. Outro ponto importante sobre esse momento é como ele ajuda a estreitar laços com a população. Conversar com os habitantes é mostrar para eles nosso comprometimento e quão sério estamos em nossa tarefa de propagar conhecimento sobre sua cultura e nos apresentar como as pessoas responsáveis ajudá-los a zelar por algo que é tão importante para eles. Além disso, é essencial compreender a realidade de cada pessoa em seu contexto específico, pois muitas, embora apoiem a causa e gostem da ideia, enfrentam dificuldades que as impedem de contribuir. Por exemplo, algumas podem ter limitações financeiras, falta de tempo devido à rotina de trabalho ou responsabilidades familiares, ou até mesmo dificuldade de acesso aos recursos necessários. Conhecer essas barreiras, bem como as necessidades e os desafios de cada local, é indispensável para criar um projeto que seja verdadeiramente eficaz e inclusivo.

4.1.3 - Estratégias de Ensino

Durante esse período, usaremos tudo que foi recolhido de dados e informações e começaremos a escolher quais serão as atividades que deverão ser realizadas. Palestras, visitas guiadas, dinâmicas e jogos educativos são alguns dos tipos mais comuns de ações utilizadas. A partir daí, é necessário selecionar os profissionais responsáveis por cada evento e alinhar quais as metodologias e os temas serão trabalhados por cada um. Isso impede a repetição desnecessária de informações, assim auxiliando os participantes a receberem o fluxo de informação de forma simples e absorverem sem sobrecargas.

Escolher o time de apoio é uma tarefa importante nessa fase, já que será o suporte tanto do profissional responsável pela atividade quanto do próprio público, podendo assim minimizar possíveis problemas imprevistos. Definir bem o tempo disponível para cada evento é extremamente importante, assim como quais serão os materiais de apoio utilizados e quais localidades serão necessárias para tornar as ações possíveis. Uma vez que algumas atividades precisam de espaços abertos onde os participantes possam se mover livremente, outras já irão precisar de espaços mais fechados com pouco fluxo de pessoas para que a imersão na atividade não seja atrapalhada por fatores externos.

4.1.4 - Execução das Atividades

É agora onde todo o planejamento e decisões irão ser colocados à prova, pois, por mais que seja uma das últimas etapas do trabalho, ela não se inicia diretamente com as atividades com o público, e sim com a divulgação do evento, fazendo assim a comunidade se mobilizar a participar. Uma vez que se consiga o efeito desejado, é vital sempre garantir que o público esteja diretamente participando e interagindo com as atividades propostas, sendo essa uma das partes mais difíceis. Afinal, nem todos são impactados da mesma forma por determinadas experiências, sendo necessário um certo grau de adaptabilidade e improviso, durante toda aplicação das atividades. Deve ser realizada uma documentação de cada momento do evento utilizando fotos, gravações de vídeo e relatórios feitos pela equipe sobre como ocorreram as atividades. Todas essas informações são necessárias para definir qual foi o nível de interação das pessoas, quais os problemas e quais partes poderiam melhorar.

4.1.5 Avaliação de Impacto e Divulgação dos Resultados

Apesar de serem as partes finais do projeto, o desenvolvimento delas acontece durante todo o processo de elaboração e desenvolvimento. Primeiramente falaremos sobre a Avaliação de Impacto, através da opinião dos participantes podemos definir sua satisfação com o evento e as atividades, entender onde se pode melhorar e quais pontos deram errado. Essas opiniões devem ser registradas ao decorrer do evento e ao final dele, porém os participantes não são os únicos que devem ser ouvidos, a equipe, os apoiadores e os patrocinadores também devem fornecer suas opiniões. Afinal não adianta ter um bom evento, ao custo de sobrecarregar a equipe e muito menos deixar que situações indesejadas ocorram novamente porque algum dos envolvidos está criando problemas. Por fim, temos a Divulgação dos Resultados, essa etapa pode parecer simples, afinal

grande parte dos trabalhos científicos acaba virando uma publicação, mas apresentar os resultados vai muito além do mundo acadêmico. Não podemos negar o fato que existem profissionais que mesmo trabalhando com grupos sociais, nunca levam os resultados da pesquisa para fora do âmbito acadêmico. Tais informações devem ser compartilhadas com as comunidades e com os apoiadores mostrando os frutos da cooperação entre todos. Deste modo, mostrando que se continuarmos a realizar esse tipo de atividade, cada vez mais pessoas poderão ser impactadas positivamente por todo esse processo. Dessa forma, gerando a continuidade das atividades, como abrir portas para que outros pesquisadores também realizem projetos nessa comunidade, gerando uma valorização ainda maior do patrimônio presente nela. A educação patrimonial é uma grande ajuda na defesa dos bens culturais, por isso ela se tornou uma aliada tão poderosa da arqueologia. Mas não apenas isso, ela faz o papel de elo entre o material arqueológico, seu significado e as pessoas, garantindo que o conhecimento rompa a bolha dos ciclos acadêmicos e se torne um conhecimento geral.

Tais etapas, de certo modo, estão presentes nos trabalhos arqueológicos, onde os pesquisadores vivenciam a sua própria maneira o contato com o patrimônio, desde seu contato inicial até a elaboração de teses que explicam sua importância no mundo, situação que afirma ainda mais a relação profunda entre os ambos os campos. Agora que todas as explicações foram apresentadas, devemos direcionar nosso olhar para a atividade que foi usada para idealizar essas pesquisas. Outra atividade que também contempla essas etapas, são os jogos de RPG de mesa ou Role-Playing Game sendo essa a ferramenta escolhida para desenvolver nesta pesquisa o papel de transmitir o conhecimento.

5 PROPOSTA METODOLÓGICA

5.1 Conceito e Estrutura dos Jogos de RPG de Mesa

A proposta dessa pesquisa é mostrar o potencial que o jogo de RPG de mesa tem como ferramenta de difusão de conhecimento, sendo aplicado especificamente em ações de educação patrimonial. Estarão sendo explicados e debatidos nesta parte do trabalho, como a jornada narrativa que os RPGs apresentam podem ser capazes de trazer muitos benefícios na propagação das pesquisas arqueológicas quando aliado com as particularidades dos projetos de educação patrimonial. A metodologia empregada neste trabalho foi a utilização dos jogos no estilo RPG de mesa, juntamente com alguns questionários para determinarmos como os jogos foram efetivos enquanto ferramenta de ensino para a educação patrimonial com foco na arqueologia, utilizamos um questionário semiestruturado. Utilizar os jogos desta maneira propõe aumentar o grau de proximidade entre o jogador e o conteúdo. Uso de jogos na educação formal tem sido cada vez mais utilizado e discutido com o passar do tempo, pois forma um elo entre fixar a atenção do público e transmitir a informação de maneira satisfatória para os jogadores e para quem realiza do jogo, visto que o sistema de recompensas dos jogos aumenta a vontade de continuar a absorver o conteúdo, Segundo Grando & Tarouco (2008).

A meta ou o objetivo do jogo podem estar dentro das regras, são elas que nos impulsionam a alcançar a vitória e auxiliam a transformar a brincadeira livre em jogo. Dentro delas que se encontram as indicações para nossas expressões futuras na atividade, o que precisaremos fazer para completarmos cada etapa. Objetivos e regras se complementam fazendo com que o indivíduo se reorganize e crie estratégias específicas para continuar avançando dentro das etapas sem burlarmos as regras estabelecidas no início do jogo. (Grando & Tarouco, 2008 p.2,local.02)

Os jogos possuem um sistema interno de regras e direcionamentos que ajuda a definir melhor os objetivos e o modo de agir dos envolvidos, uma vez que apesar de serem muito similares às brincadeiras feitas nas escolas e rodas de amigos, possuem um caráter diferente. Como apresentado por Grando & Tarouco (2008) ao citarem as ideias apresentadas por Prensky(2001):

Entre os diversos tipos de jogos existem, os quais podem variar entre brincadeiras livres e jogos com regras. Prensky (2001) considera que os jogos em geral contêm a maioria, senão todos os fatores considerados por ele “fatores poderosos”. Dentro destes fatores, o fator Regras é o que transforma um jogo em

um jogo. Pois são elas que diferem o jogo da brincadeira. Brincadeiras são atividades livres e espontâneas, onde o indivíduo não precisa se preocupar em alcançar nenhum resultado, pois na brincadeira não temos implícita a competição entre os participantes, em contrapartida no jogo esta situação já é intrínseca, onde co-existe a vitória e a derrota. (Grando & Tarouco, 2008 p.6,local.06)

O principal direcionamento ao escolher os jogos do tipo RPG de Mesa como uma ferramenta de ensino sobre o patrimônio cultural se baseia no fato desse tipo de jogo ter duas características que consideramos muito relevantes para aplicarmos em projetos de educação. A primeira é o lado social, por se tratar de um jogo a ser jogado por muitas pessoas simultaneamente, incentiva a cooperação, já que muitos dos desafios e adversidades são resolvidos de maneira cooperativa através do compartilhamento de habilidades e conhecimentos entre os jogadores em prol de vencer um obstáculo em comum. Afinal, diferente da maioria dos jogos onde um único indivíduo pode alcançar o objetivo, o RPG passa o sentimento de conquista coletiva. A segunda característica relevante do jogo é o lado material, ou a pouca presença dele. Na maioria dos jogos são necessários diversos objetos vendidos junto com o manual de regras. Tais objetos são extremamente necessários para realização do jogo e sua falta impacta diretamente na experiência oferecida. No RPG, uma vez que esses jogos são feitos através de exercícios de imaginação entre os jogadores, estes contam com pouca presença de elementos materiais. Nas vezes onde estes elementos materiais são usados, seu objetivo é aumentar a imersão e dar uma melhor percepção visual do cenário, isso por se tratar de um jogo que faz com que os próprios participantes interajam com o mundo e os cenários apresentados. Desta forma, os próprios jogadores buscam, qualquer ponto que chamem a sua atenção. Portanto, o uso do RPG como ferramenta narrativa de ensino acadêmico, exige uma aproximação maior entre os jogos e as ciências acadêmicas uma vez que o conhecimento deve ser passado de forma objetiva, clara e principalmente atualizada.

Sua premissa é reunir um grupo de pessoas que irão criar personagens para resolver os conflitos que serão apresentados a eles em formato de uma história narrada por um participante denominado Mestre ou Narrador. Esses personagens são criados pelos jogadores usando as características apresentadas a eles pelo Mestre ou nos livros de regras, popularmente chamados de Sistemas que funcionam como uma forma de guiar a criação dos personagens, permitindo que eles saibam seus pontos fortes e fracos, como também, atua como um limite para que os personagens não fujam da temática proposta

durante as partidas. Os momentos em que os jogadores se reúnem para iniciar o jogo são geralmente chamados de Sessões ou Mesas, e possuem um tema específico. Durante a sessão uma história uma será contada, porém são os jogadores que decidem o rumo da história criando falas e interpretando as ações personagens criados por eles, tais ações podem dar certo ou errado, o que determina qual a taxa de sucesso delas é uma rolagem de dados feita pelo jogador ou pelo Mestre. Dentre os tipos mais populares, estão aqueles que simulam histórias do gênero da fantasia medieval e mágica, isso acontece pela forte influência que está presente em suas origens:

Em 1973 publica-se o primeiro RPG, nos Estados Unidos, intitulado DUNGEONS & DRAGONS, um jogo de fantasia medieval, que usava elementos básicos dos war games mas diferenciava-se destes por trazer a novidade do controle de um único personagem por jogador, e por fundamentar claramente seu universo e aventuras na obra do escritor e professor de filologia de Oxford, J.R.R. Tolkien. Assim, desde a sua origem, o RPG encontra-se vinculado à literatura fantástica. Com a fundação de novas editoras e o desenvolvimento do RPG, autores como H. P. Lovecraft, Robert E. Howard, entre outros, foram sendo incorporados às referências de escritores e jogadores. Surgiram RPGs baseados na literatura, história e mitologia que apresentavam densas pesquisas sobre os temas propostos. Os Astecas, o Império Romano, a Rússia pré-czarista, a Grécia, etc., constituíam alguns dos cenários dos novos jogos. No Brasil, no início dos anos 90, publicou-se um RPG que abordava a época dos Bandeirantes, apresentando a estrutura social, o folclore, as religiões e outras características do período colonial. (Vasques,2008 p.01, local.12)

Assim os sistemas da temática medieval, entre outros, tem o que chamamos de Classes ou Arquétipos que são os conceitos guias de cada personagem, tomando como exemplo o sistema de Dungeon & Dragons, 5ª edição, de 2014, a temática do sistema é a clássica aventura de fantasia medieval e mágica. Nesta temática, o livro de regras do jogo indica aos membros do grupo para criarem um personagem que pertença a uma das doze classes presentes neste jogo, entre elas, magos, guerreiros, clérigos, paladinos, ladinos, entre outros. Esse tipo de apresentação de classes é importante por que tem como finalidade guiar aqueles que não tem experiência com esse tipo de jogo, dando direcionamentos de como e quais são as habilidades que cada classe tem, permitindo que o jogador consiga se imaginar cumprindo ou não essa função de acordo com os seus gostos pessoais, da mesma forma que um jogador mais experiente vê esse guia como uma forma de categorizar quais as melhores características e habilidades pro seu tipo de jogo

e se permitir experimentar novos modos de jogar. Contudo, as temáticas não estão limitadas apenas a histórias de ficção, como citado acima. Com o tempo, os RPGs foram ganhando novas formas de narrativa, que foram desenvolvidas tanto pelas editoras, que são as responsáveis por vender os materiais usados nos jogos, assim como, a própria comunidade que desenvolveu e ainda desenvolve diversas variações do jogo que poderiam ser replicadas por diversos grupos de pessoas. Como por exemplo, o sistema denominado *O Som das Seis*(2021), do autor Ramon Mineiro que tem como temática o velho oeste estadunidense baseado em filmes como *Django livre*(2012), *Onde os Fracos Não Têm Vez*(2007), *Os Oito Odiados*(2015) e etc. Por retratar essa temática, esse tipo de RPG não tem a presença de elementos fantásticos como magia e criaturas fantásticas, ele é uma história mais “realista” que apresenta temáticas e ideias pertencentes a esse gênero literário e midiático específico. Porém, é importante observar que esse tipo de história romantiza uma época do velho oeste, e justamente por isso o autor fala no próprio sistema sobre a importância de não idealizar demais esse período.

O Som das Seis é um jogo baseado em um período bastante controverso da história dos Estados Unidos e romantizado pelos próprios norte-americanos através de vários filmes, jogos, quadrinhos, séries e livros. O que aconteceu é que depois da escravidão ser abolida, e mesmo com a vitória da União, a vida das pessoas pretas continuava tão difícil quanto antes. A população nativa foi massacrada às centenas de milhares e a proporção de mulheres no Velho Oeste era muito inferior à de homens, o que colocava diversos limites a qualquer escolha que elas podiam ter na vida. Ainda mais do que hoje. Apenas recentemente fez-se um estudo sobre a população LGBTQIA+ na época, constatando a diversidade da população durante o século 19, pois quase nada era documentado ou registrado sobre essas pessoas no contexto da época. Da parte de quem escreve, um homem branco, procurei não colocar ferramentas no jogo que estimulam temas que tratem do que aconteceu com pessoas não-homens cis gênero e não-brancas. Este jogo é sobre o Velho Oeste de foras-da-lei bons, maus e feios. Vinganças, tesouros, a luta contra os barões tiranos e generais malignos. Aventuras com muita ação em busca de um punhado de dólares, cerveja no saloon e duelos. Porém seria hipócrita de minha parte pedir aos leitores que ignorem as tragédias e tornem este apenas um jogo de bang-bang “feliz”. (Mineiro,2022 p.11, local.11)

Portanto, a ideia de adaptar o estilo desse tipo de jogo para o ensino da arqueologia, se apresenta como um objetivo viável, mas se faz necessário um maior nível de atenção e de conexão com os temas que irão ser apresentados para os jogadores. Essa parte do desenvolvimento está intimamente ligada com outra figura importante para a construção de um RPG, sendo essa a figura do Mestre ou Narrador. Como dito anteriormente, a função dos jogadores em uma sessão é lidar com inimigos e obstáculos que são apresentados para eles enquanto eles se envolvem na narrativa. Já o papel do mestre é justamente criar a narrativa e os obstáculos que irão ser apresentados durante o jogo, também estabelecendo um papel de juiz ou guia de regras caso aconteçam discussões que travem o desenrolar da narrativa. Por ter esse tipo de responsabilidade, o mestre deve apresentar imparcialidade durante o processo narrativo, pois está responsável tanto por interpretar os vilões da história, quanto os aliados dos jogadores.

Como principais modos de montar uma sessão de RPG, temos os modelos mais populares, sendo as Campanhas e as One-Shot. Cada uma delas possui características únicas que podem ser melhor utilizadas dependendo das necessidades dos envolvidos no jogo. O modelo mais utilizado são as Campanhas, sendo essas um conjunto de sessões de jogo onde os eventos que cada sessão altera o desenrolar da história e permite um desenvolvimento gradual e orgânico na narrativa. Por ser uma história mais longa permite tramas mais complexas, pois, tanto o mestre pode ter mais tempo de estudo e desenvolvimento criativo para criar enigmas e desafios que extraiam o melhor do envolvidos, quanto pode trabalhar o tema de maneira mais profunda mostrando todos os seus aspectos e também funcionar como forma de ensinar os jogadores detalhes das próprias regras do jogo ou de elementos únicos presentes nessa história. Por meio de diálogos com NPCs. No RPG de mesa, NPC é a sigla usada para identificar os "Non-Player Character", que em português significa "Personagem Não-Jogador", esses personagens são diretamente interpretados pelo mestre. Sua função é ser parte integrante do mundo fazendo-o parecer mais "vivo e orgânico", seja ajudando os jogadores com itens e informações ou como obstáculos, sendo antagonistas que buscam impedi-los de completar seus objetivos. Porém, algo que se deve ter em mente, é que num RPG os NPCs nunca devem ser mais relevantes e ativos na história que os jogadores, uma vez que isso tira o "brilho" dos personagens controlados por eles. Contudo, isso não impede NPCs de serem bem escritos, tendo profundidade e sendo relevantes para trama.

Campanhas também permitem os jogadores se adaptarem melhor a história e ficar mais imersos nos eventos que estão fazendo parte, assim eles podem desenvolver melhor a história que criaram para seus próprios personagens. Por exemplo, tendo um arco de personagem que agrega bons elementos para o enredo e podendo até influenciar o modo como os outros jogadores se comportam, já que assim como na realidade, no RPG, também sofremos forte influência das pessoas que nos cercam. Um exemplo do que seria uma história de RPG no modelo Campanha, envolvendo o contexto arqueológico e na educação patrimonial, seria uma narrativa focada em Arqueólogos indo até um sítio arqueológico que tem sido constante alvo de depredação. Assim os jogadores teriam como foco de sua atenção descobrir quem são os responsáveis pelo ato, fazer os processos necessários de restauração, documentação e plano de preservação para o sítio e por último orientar a população sobre qual a maneira mais eficaz de manter o patrimônio seguro e quais medidas tomar para que eventos assim não voltem a acontecer. Neste exemplo os jogadores iriam participar de uma história com elementos de investigação e mistério com foco na proteção do patrimônio, assim a trama iria se desenrolar justamente para resolver o mistério coletando pistas e informações durante as sessões, a fim de chegar a uma resolução para o caso. Após resolver, ou durante a resolução do mistério, eles analisaram o sítio a fim de tomar as ações necessárias para proteger o mesmo, exigindo um tempo maior de jogo e maior interação dos jogadores com aquele mundo.

O modelo de One-Shot tem como seu diferencial ser uma história criada com o propósito de durar apenas uma sessão de jogo, assim seu foco é centrado em situações mais simples e que devem ser resolvidas de maneira eficaz e rápida. Geralmente, esse é o melhor modelo para se aplicar quando os envolvidos não têm muito tempo disponível e não podem se reunir com frequência. Neste modelo se busca simplificar ao máximo os elementos narrativos para aumentar o aproveitamento do tempo, tornando o jogo mais dinâmico. Desta forma ele conta com uma quantidade pequena de NPCs, que não permite aos jogadores terem total liberdade de gastarem tempo com coisas que estejam fora do foco do enredo e simplifica tanto as motivações dos jogadores em relação à narrativa e restringe a quantidade de escolhas, quase sempre tendo um caminho correto, que os jogadores devem seguir para alcançar seus objetivos. À primeira vista, a ideia de limitar os jogadores parece meio contraditória, à noção de liberdade ilimitada citada anteriormente como ponto chave dos RPGs. Contudo, este limite engloba o fato de que os jogadores terão menos chances e menos recursos à disposição dessa forma, tendo que

usar ao máximo suas capacidades e individualidades para resolver a situação. O pensamento de "caminho correto" significa apenas que existe um único objetivo a ser alcançado, contudo os jogadores podem seguir diferentes caminhos para alcançar esse objetivo. Para facilitar o entendimento, usemos como exemplo uma história de RPG modelo One-shot que tem como objetivo vencer um tribunal: os jogadores irão assumir o papel de arqueólogos contratados para ajudar um advogado a juntar evidências e analisar provas de que uma empresa de construção estaria cometendo inúmeras infrações e que estariam pondo em risco a paisagem cultural de um local e de sítios arqueológicos ainda não catalogados na região. Entretanto, os jogadores têm apenas 7 dias para apresentar a defesa do caso para o juiz. Nesse jogo em específico, seria adicionada uma regra especial de tempo, onde cada dia no jogo seria equivalente a 30 minutos no RPG, assim o Mestre da sessão já teria preparado com antecedência as pistas do caso e elaborado uma maneira de resolver, uma solução. Além da possibilidade de os jogadores falharem com pistas falsas e duvidosas. Desse modo, o mestre iria agir de maneira a guiar os jogadores com o objetivo de vencer o caso usando NPCs e itens para auxiliar jogadores a chegarem à solução.

Por fim, outro dos pontos que devemos destacar sobre o RPG de mesa é um elemento chamado Meta-game. No contexto do RPG, o termo "meta-game" refere-se a qualquer conhecimento, informação ou decisões que os jogadores tomaram usando de base informações que seus personagens não possuem, mas que os jogadores têm acesso devido a algum fator de fora do jogo. Isso pode incluir conhecimento sobre mecânicas de jogo, informações sobre o sistema ou da história que seus personagens não descobriram ainda, ou até mesmo estratégias para otimizar o progresso ou o sucesso do grupo. O meta-game é um elemento divisor de águas, sua presença em um RPG pode tanto trazer coisas boas quanto ruins para a história. Deve-se ter cuidado ao permitir que esse tipo situação aconteça, pois, assim como um jogador que conhece bem sobre a floresta, por que na vida real já teve muita vivência com o local, pode ajudar o grupo a se guiar na mata fechada, um jogador que ataca o NPC sem motivo, apenas por que ouviu o mestre falar em uma conversa fora do RPG que esse era o vilão, não irá apenas atrapalhar o desenvolvimento da história criando inconsistências, mas também vai privar o grupo de toda jornada que eles teriam que fazer para descobrir essa informação juntos. Geralmente, é função do mestre agir como juiz em situações assim, ele deve avaliar como esse elemento deve ser usado e em qual proporção. O mestre também deve se policiar em relação a esse elemento.

Apesar de o narrador ter controle sobre a história, usar informações externas para influenciar e deixar o jogo mais difícil para os jogadores, ou para fazer a história ir para o caminho que o mestre acha melhor, estraga igualmente, ou até mais, a narrativa do que quando essa atitude é feita por um jogador.

Quando se fala da aplicação desse tipo de metodologia no ensino sobre o patrimônio, é necessário um nível maior de atenção durante a apresentação da proposta narrada, pois a história deve andar em consenso com a cultura local e a perspectiva acadêmica, já que a combinação entre a narrativa lúdica e a realidade deve ser a mais próxima da realidade, os elementos fantasiosos servem apenas para prender a atenção. Portanto, se deve tomar cuidado para não se tornar desinformação ou até mesmo acabe por ofender a cultura local de um grupo específico, afinal como pesquisadores nosso trabalho deve ocorrer em sintonia com a comunidade em todos os seus aspectos.

5.2 Desafios no uso do RPG como Método de Ensino

Mesmo tendo um enorme potencial para criação e desenvolvimento de narrativas, os RPGs ainda contam com algumas dificuldades em sua implementação para o público geral, sendo um deles a falta de informações sobre o jogo para as pessoas comuns. Os RPGs de mesa ainda são um tipo de atividade realizada apenas por um nicho muito específico da sociedade brasileira, diferentemente dos Estados Unidos, onde o jogo foi criado, é um tipo de atividade popularmente conhecido por ser o passatempo de crianças e adolescentes. A popularização do RPG no Brasil ocorreu durante as décadas de 80 e 90, nessa época o jogo teve tanto seu auge e sua pior fase, como evidenciado no artigo publicado no site Quinta Capa, a popularizado no Brasil por meio de estudantes de intercâmbio que traziam os livros em inglês, que eram xerocados por amantes do jogo, posteriormente ganhando força quando a editora Devir trouxe o sistema GURPS com uma tradução oficial para o Brasil. Contudo, os tempos ruins para o RPG aconteceram neste mesmo período, pois, no passado alguns jogos sofreram com a disseminação de falsas informações e com sua associação a casos de assassinato e cultos satânicos. Toda essa problemática se iniciou em 1980 com Satanic Panic (Pânico Satânico) nos Estados Unidos, um período da história do país onde o medo de seitas e cultos demoníacos estava presente em várias regiões, e foi quando a mídia começou a espalhar notícias associando o RPG e outros jogos como fatores responsáveis por instigar jovens a cometer crimes ou tirar as próprias vidas. Essas informações compartilhadas de maneira equivocada

impactaram diretamente na venda da mídia e na vida dos jogadores, que passaram a ser vistos como parte de um culto demoníaco (Mioto & Pessoa 2022 apud White 2018). Com esse tipo de informação circulando, não demorou muito para que movimentos religiosos contra esses jogos surgissem. As duas principais notícias que mais deram força a essa situação estão ligadas a dois casos criminais, sendo o primeiro deles o caso de James Dallas Egbert, jovem universitário que desapareceu após ter tentado atentar contra a própria vida, deixando uma carta, onde em um dos pontos da carta ele citava o jogo *Dungeons and Dragons*(1974). Isso fez com que a mídia da época ligasse o jogo diretamente ao sumiço do jovem. Já o segundo caso foi o de Irving Pulling, onde o rapaz tirou a própria vida e sua mãe teria afirmado que seu suicídio teria sido causado por influências vindas do jogo, pois o filho teria sido amaldiçoado durante uma sessão de RPG. Esses casos faziam surgir boatos de que aqueles que jogavam o jogo, perdiam a noção do que é fantasia e realidade, tornando-se facilmente influenciáveis para fazer atos terríveis.

Rafael Carneiro Vasques (2008) em um de seus trabalhos relata como esses grupos utilizaram até mesmo de histórias em quadrinhos para passar suas mensagens anti-RPG. Um deles sendo o quadrinho Dark Dungeon, onde nessa história jovens envolvidos com os jogos de RPG são influenciados a entrar em seitas satânicas, sendo instruídos a viver como os personagens do jogo, aprendendo a usar magia negra para influenciar o pensamento de quem tente afastar eles dos jogos, assim como afirmarem que o jogo influencia aqueles que jogam de maneira tão profunda ao ponto de perder seu personagem no jogo os levaria a cometer suicídio na realidade. Enquanto fala sobre o quadrinho, Vasques (2008) analisa uma frase dita por Tolkien (2006):

O RPG é apresentado como um primeiro passo em direção a práticas ocultistas e torna-se trágico pela impossibilidade por parte dos jogadores da história de diferenciar realidade e fantasia. Em relação à visão em que se considera a brincadeira vinculada aos contos de fadas perigosa, deve-se atentar à análise de Tolkien (2006, p. 54), ao afirmar que a fantasia está associada à imaginação e que a ela é erroneamente atribuído o “poder de dar a criações ideais a consistência interna da realidade”. Este equívoco confunde “[...] a Fantasia com o Sonho, no qual não existe Arte, e com distúrbios mentais, nos quais não existe nem mesmo controle, como a ilusão e a alucinação” (Idem, Ibidem, p. 55). A pessoa, dessa forma, perderia a capacidade de diferenciar a ficção da realidade vivida. Nesta acusação não se é levada em conta a

racionalidade existente na Fantasia e que ela “não destrói, muito menos insulta, a Razão; e não abrandando o apetite pela verdade científica nem obscurece a percepção dela. Ao contrário. Quanto mais aguçada e clara for a razão, melhor fantasia produzirá” (Idem, Ibidem, p. 62), porque “a Fantasia criativa está fundamentada no firme reconhecimento de que as coisas são assim no mundo como este aparece sob o Sol, no reconhecimento do fato, mas não na escravidão perante ele” (Idem, Ibidem, p. 63). (Vasques, 2008, p.38, local.49)

Essa análise serve para destrinchar a fala de Tolkien sobre como fantasia não deturpa a razão daqueles que consomem ela, tendo em vista, quanto mais firme e lógica for a base da obra fictícia, será mais fácil para aquele que a consome se identificar com os aspectos internos da história, pois ela irá criar uma conexão direta com os eventos fora da fantasia. O Brasil também foi influenciado por essas notícias sensacionalistas. Não apenas o RPG, mas jogos de cartas como *Yu-Gi-Oh*(1999), *Magic*(1993) e jogos eletrônicos como *DOOM*(1993) foram associados a jogos demoníacos. Nosso país também teve seus próprios casos criminais envolvendo o RPG de forma errônea, sendo associado com práticas criminosas, o mais famoso deles o incidente de Ouro Preto. No dia 14 de outubro de 2001 a estudante de farmácia Aline Silveira Soares foi encontrada morta no cemitério da Igreja Nossa Senhora das Mercês, em Ouro Preto. Foi o início de uma investigação, onde um dos fatos liberados na mídia foram que os possíveis assassinos teriam envolvimento com o jogo, pois foram encontrados livros de RPG nos seus pertences e o posterior julgamento foi marcado por equívocos e polêmicas, bem como uma repercussão midiática que, ao dar voz majoritariamente às fontes oficiais, contribuiu para que fosse criada uma imagem negativa em relação ao RPG. A repercussão deste caso se assemelha ao que aconteceu no Caso Escola Base, onde informações equivocadas foram largamente reproduzidas (Pereira, 2021). Esse tipo de notícias levou os políticos a tentar barrar completamente ou limitar a venda e distribuição de RPGs no Brasil. Apesar de não terem conseguido proibir de fato a venda do jogo, as inúmeras tentativas e conflitos fizeram com que as editoras e distribuidoras perdessem o interesse em publicar os guias de RPG em nosso país, por isso se tornou um hobby extremamente nichado, adorado por poucos. Alguns conheceram o jogo através dos fãs que sobraram após toda a confusão e outros que encontram por conta própria.

Nos dias de hoje com maior acesso à informação, muitos grupos e influenciadores digitais começaram a divulgar o jogo, que voltou a se popularizar, porém esse processo

ainda está em seu início e presumimos que levará algum tempo até finalmente se recuperar dos danos. Acreditamos que o RPG carrega potencial suficiente para ser utilizado em ampla escala em projetos voltados para a educação patrimonial na arqueologia, mesmo com todas as críticas negativas, a comunidade que o jogo cativou foi forte o suficiente pra não deixar o jogo desaparecer. Através da narrativa dos RPGs, os jogadores se tornam protagonistas e heróis em defesa de um bem maior, sendo essa uma das grandes razões que atividades de educação sobre patrimônio tentam alcançar, de fazer o público deixar de ser o espectador e se tornar o autor da luta pela defesa da sua história. Se conseguirmos usar essa mesma paixão e sentimento para os bens culturais, poderemos criar uma comunidade de pessoas que não apenas vai defender o patrimônio, como também irá transmitir o conhecimento, permitindo que novas pessoas possam vivenciar aquela experiência, tendo assim a chance de experimentar visões únicas e, se possível, irá tentar compartilhar ele com outras pessoas.

5.3 Aplicação Prática do Ensino com RPG

Com a ideia básica do jogo apresentada passamos para a próxima fase do desenvolvimento da pesquisa, ou seja, a aplicação prática. Em primeiro lugar, é necessário a criação de um sistema de jogo, que optamos por chamar o sistema de “Jornada Patrimonial”, um guia de regras, que tem como ideia base colocar os jogadores no papel de arqueólogos, historiadores, conservadores, membros da comunidade local, educadores, turistas responsáveis, governantes, voluntários, artistas e empreendedores, que trabalham juntos para proteger e preservar o rico patrimônio cultural de uma região, garantindo que ele seja apreciado e transmitido às futuras gerações. Tais personagens estão imersos em uma narrativa que irá girar em torno de um projeto voltado para a arqueologia e o patrimônio, seja ela, uma pesquisa de um projeto de extensão, participar ativamente de um projeto de educação patrimonial em uma cidade, ou até mesmo ser cidadãos comuns que tem um amor pelo patrimônio local e estão dispostos a defendê-lo buscando conhecer mais. O jogo funciona através de uma rolagem de dados de seis lados para definir se os resultados das ações dos jogadores serão positivos ou negativos para eles, deste modo as possibilidades serão limitadas apenas pela criatividade de quem aplicará o sistema em sua narrativa. Durante o processo de pesquisa o jogo sofreu alterações com base nos relatos dos envolvidos como um meio de aprimorar o que estava sendo utilizado e proporcionar uma experiência mais casual e fácil de ser entendida e replicada.

Agora que a temática do RPG foi apresentada, vamos aos aspectos técnicos dele por meio de um passo a passo de como se deve criar uma sessão e organizar os jogadores, nesta parte iremos usar como exemplo as mesas/sessões realizadas na cidade Timon-MA e por meios online nos dias 09/12 – 10/12 e 16/12 – 17/12 do ano de 2023 e 16/11–17/11 de 23/11–24/11 do ano de 2024.

Inicialmente é preciso escolher quem fara o papel do mestre, já que ele será o responsável por criar e conduzir a história. No caso dessa jogatina em específica, o papel de mestre foi realizado por mim, por ser o organizador da pesquisa. Deste modo, esse papel ficará a cargo do coordenador do projeto ou de membros da equipe devidamente instruídos quando estivermos falando da sua aplicação em projetos, onde estes irão selecionar uma localidade seja em nosso país ou outra parte do mundo, a partir do qual se deve começar a construir uma história ao redor de alguma ideia central. Iniciaremos a apresentação dos dados com as informações coletadas nas sessões que ocorreram nos dias 09 e 10 de novembro do ano de 2023. A proposta de narrativa introduzida na mesa é que os jogadores seriam parte de um grupo de pesquisa da Universidade Federal do Piauí, que estariam em uma viagem de campo para conhecer uma cidade fictícia do interior do Maranhão chamada Boa Liberdade, que teria muitos achados arqueológicos do período da escravidão. A presença de tais artefatos se deve ao fato que no passado a cidade tinha muitos mercados de escravos, porém, durante o período da abolição da escravatura os escravos e algumas pessoas que defendiam a sua causa fizeram uma revolta, libertando os escravos dos mercados e marchando de fazenda em fazenda libertando seus semelhantes, sendo essa a história de fundação da cidade. Contando, inclusive, com um pequeno museu feito pelos próprios membros da comunidade. Assim, guiados por um professor, os estudantes de arqueologia estariam no local para aprender sobre a cultura local e reunir informações para realizar um projeto de educação patrimonial, tendo em vista que com o passar do tempo, menos pessoas sabiam sobre a existência desse período na história da cidade e com o tempo o museu foi sendo negligenciado pelas autoridades locais e por alguns moradores.

A escolha de fazer com que a história fosse trabalhada em uma cidade fictícia foi feita para se adequar a ideia que a narrativa queria apresentar. Essa ideia foi trabalhada de uma forma que nenhum dos jogadores teve contato direto com o meio arqueológico ou com questões referentes à educação patrimonial. Neste trabalho foi selecionado um grupo de adultos entre 21 e 24 anos que já estão cursando o ensino superior. Essa escolha

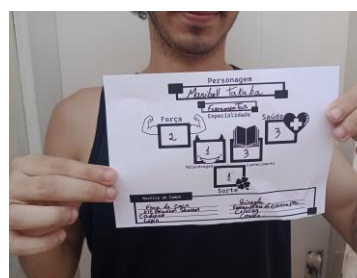
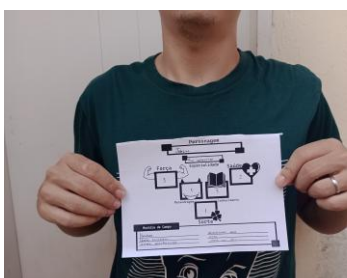
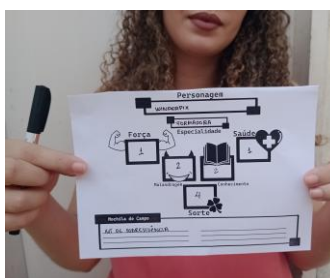
foi feita de maneira proposital para podermos avaliar como a metodologia empregada Faz com que eles absorverem melhor as informações que serão apresentadas. Outro ponto na escolha do tema foi a opinião dos próprios jogadores, durante a fase em que a proposta da pesquisa foi apresentada, a maioria dizia só ter familiaridade com o tema do período da escravidão, por já consumirem diversos conteúdos, entre eles filmes, livros e documentários ou por terem contato com o tema tanto durante o período do ensino fundamental e ensino médio. Assim, estar trabalhando com questões referentes ao período da escravidão, foi o meio mais próximo de emular o sentimento que os membros de uma comunidade têm ao se deparar com os aspectos históricos da sua cultura. É importante apontar que essa temática não limita os RPGs de maneira alguma, nas mãos de especialistas de alguma área da arqueologia ou com direcionamento e supervisão de uma pessoa pertencente a uma comunidade as temáticas podem ser infinitas, podendo até mesmo contar uma grande gama de elementos e reviravoltas narrativas baseada na subversão de expectativas que o público geral tem sobre o tema que será apresentado.

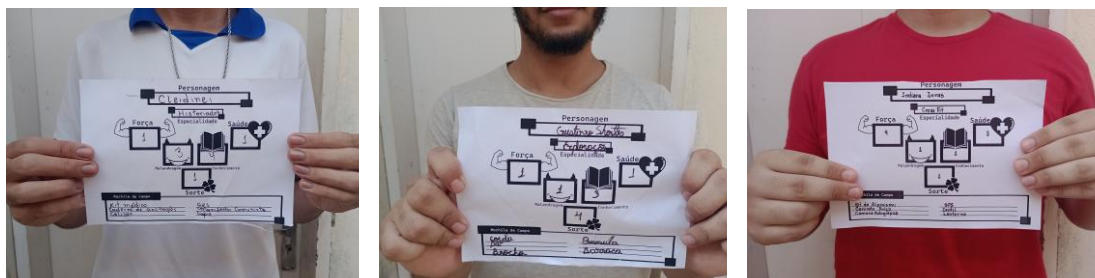
Uma vez que a proposta da história foi criada, ela deve ser apresentada aos jogadores, por ser a partir dessa proposta que eles irão iniciar a criação dos personagens. Após introduzir os jogadores à história, começa a fase de criação de fichas de personagem, como o nome sugere, pode ser um papel ou documento digital na qual os membros do grupo irão anotar informações pertencentes aos seus personagens. Cada um dos jogadores inicia a ficha escolhendo seu nome e qual papel queriam cumprir na história. No sistema do Jornada Patrimonial a ficha dos personagens conta com cinco Atributos, sendo esses os pontos fortes ou fracos de cada um dos envolvidos na história, cada jogador recebe um total de 10 pontos que devem ser divididos da maneira que os mesmos escolherem entre esses atributos. Dessa maneira, cada membro do grupo usa de sua própria perspectiva e gostos pessoais para decidir quais serão os pontos fortes do seu personagem. Essa escolha é muito importante, pois uma vez que os pontos sejam distribuídos e o jogo seja iniciado não será possível reorganizá-los. Cada um dos cinco atributos representa um aspecto da mente ou do corpo humano, sendo esses:

- **Força:** Representa a capacidade do personagem de lidar com situações que exigem um esforço físico elevado, podendo carregar muito peso.
- **Malandragem:** Reflete a capacidade de lidar com situações de maneira não convencional, seja ela por meio de nível elevado de destreza e improviso ou usando sua lábia.

- **Conhecimento:** Esse atributo está diretamente ligado ao conhecimento acadêmico e científico, porém também pode englobar conhecimentos adquiridos através da vivência e experiências compartilhadas.
- **Saúde:** Indica os níveis de bem-estar físico e mental do personagem e como ele lida quando essas condições são levadas ao extremo, seja exaustão física ou sobrecarga emocional.
- **Sorte:** Diferente dos outros atributos, a sorte é o fator metalinguístico criado para auxiliar os jogadores a melhorarem as situações positivamente usando casualidades extremamente pontuais.

Por escolha própria todos decidiram ser estudantes universitários (Figura 01 a 06), já que segundo eles “seria mais fácil interpretar algo que eu já sou”. Assim, cada um criou um nome para o seu personagem. Como os jogadores querem preservar suas identidades, utilizaremos na pesquisa o nome que criaram no jogo. Assim, a mesa de jogo foi formada por seis personagens que fariam o papel de estudantes de arqueologia. O jogador A criou “Indiana Jonas”, um apaixonado por cinema e arqueologia que sempre gostou de filmes com esse tema e se tornou um estudante de arqueologia para seguir seu sonho; o jogador B interpretará “Gustavo Shots”, um rapaz jovem com problemas em cigarro, que encontrou na arqueologia uma forma de tirar sua mente dos vícios, apesar de ainda fumar causalmente; já o jogador C optou por criar “Cleidinei” um rapaz de origem humilde que já se formou em história, porém entrou no curso de arqueologia para aprimorar seus conhecimentos; o jogador D criou a personagem “Mirabell Takaba” filha de brasileiros com imigrantes japoneses que entrou na arqueologia pelo amor a artefatos e objetos antigos de valor histórico. Continuando com as apresentações, o jogador E criou “João Ziro” um rapaz que já é formado em eletroeletrônica e usa muito bem a tecnologia, sendo o principal responsável por esses equipamentos; e por último o jogador F assumiu o papel de “Wilma Pires” ou “WinderPix”, que de todos os personagens é a mais fora do comum, já que ela é um influenciadora digital que tem como seu conteúdo principal notícias e curiosidades do mundo da arqueologia e usa principalmente seu pseudônimo para se identificar por não gostar do seu nome.





Figuras 01-06: Jogadores e seus Fichas de personagem

Ao fim da criação, todos os personagens acabaram tendo uma certa veia cômica, porém gostaria de destacar que isso não é nada ruim, esse lado descontraído auxiliou os membros da equipe a se sentirem mais relaxados e se soltarem no decorrer da sessão. Criar essa atmosfera onde se pode agir livremente sem medo de julgamentos é um dos maiores atrativos do RPG. Criar um alter ego que permita quebrar a timidez e expressar suas ideias de maneira criativa e animada é um dos incentivos para o uso dessa metodologia. Após a criação das fichas e história dos personagens se iniciou a jogatina. A história teve seu ponto de partida em um ônibus indo para Boa Liberdade, onde o coordenador responsável pelo projeto repassa os objetivos do grupo na cidade, cuja finalidade é fazer uma pesquisa de campo na cidade reunindo o máximo de informações possíveis sobre a cultura local e os problemas que estão atingindo os patrimônios locais, para, desta forma, repassar os dados organizados ao coordenador do projeto, onde ele e os alunos iriam elaborar um projeto de educação patrimonial para a cidade e, caso necessário, informar os órgãos competentes sobre qualquer irregularidade na conservação do patrimônio local. Foi aconselhado que os jogadores anotassem o objetivo e pontos importantes, pois com o passar do tempo e o desenvolvimento da trama alguns detalhes acabam se perdendo, e anotar é uma boa forma de não perder o foco. Após essa dica, os jogadores ficaram livres para escolher por onde começar a coleta de dados. O mestre apresentou para eles inicialmente três pontos de interesse: o museu da cidade, a praça central e a prefeitura. Sempre que os jogadores concluírem seus objetivos nos postos-chaves da narrativa, eles serão recompensados com pontos, os quais podem ser utilizados para aprimorar seus atributos. Esses pontos representam sua crescente conexão com a cidade e seus habitantes. “Cleidinei” (Jogador C) teve a ideia de começar falando com os diretores de escolas, apresentando o argumento que era mais fácil e eficiente: ensinar os mais jovens, já que são eles que sabem menos sobre a história da cidade e devido a este fato, seriam o público-alvo do projeto. Nesse momento todos os outros jogadores bateram palmas e elogiaram a ideia. Por mais que essa conversa tenha sido apresentada de forma bem resumida, essa

explicação por parte do jogador levou cerca de 5 minutos de jogo. Após isso, “João Ziro” (Jogador E) perguntou se teria uma forma de descobrir qual era a escola pública mais antiga da cidade, isso deu oportunidade ao mestre de explicar a regra dos testes de habilidade.

Como o RPG se trata de um jogo de interpretação, é comum que os personagens tenham conhecimentos que os jogadores podem não ter, nesses momentos o mestre ou os próprios jogadores podem pedir para fazer Testes, que se trata da ação de rolar dados buscando obter um determinado número de pontos usando a soma dos valores de cada dado. No sistema de Jornada Patrimonial isso é feito usando dados comuns de seis lados ou, abreviadamente, D6. Como explicado anteriormente, cada jogador distribuiu um determinado número de pontos para cada um dos seus atributos na ficha, dessa maneira quando é necessário fazer um teste, o mestre indica um atributo e um valor a ser alcançado, esse valor é chamado de Classe de Dificuldade ou, abreviando, CD e o jogador rola uma quantidade de dados igual ao valor indicado na sua ficha para o atributo escolhido. No caso da jogada de João Ziro, por exemplo, sua pergunta levou ao mestre pedir a ele um teste de conhecimento onde a CD do teste era 11, João Ziro que havia colocado 3 pontos em conhecimento, poderia jogar 3 dados, ou seja, 3d6, nos quais ele conseguiu um resultado de 13, passando da dificuldade e obtendo a informação. Futuramente essa mecânica de jogo foi alterada para simplificar seu uso e seu entendimento, pois houve relatos de jogadores que não haviam se adaptado a esse modo de definir o sucesso ou fracasso das jogadas.

5.3.1 Contexto Narrativo #1

Depois de conseguir a informação sobre qual era a escola mais antiga da cidade, os jogadores falam com o coordenador sobre sua ideia, e então pegam um Uber até a escola pública Professor Reginaldo Gomes, a primeira escola da cidade, já aberta há 89 anos. Logo na chegada, o local foi descrito para os jogadores como uma escola muito espaçosa e com uma quantidade grande de alunos que estavam espalhados pelo local. Após chegarem ao local, “Gustavo Shots” (Jogador B) se apresenta ao porteiro e logo em seguida pergunta para ele se a diretora da escola estava por lá, onde eles são informados que ela se encontra sim no local. Com a permissão do porteiro após explicarem o seu objetivo ali, eles se dirigem a secretaria, onde falam com a moça responsável, que os avisou que a diretora estava ocupada e só poderia atendê-los à tarde, então ela perguntou

se os estudantes queriam agendar um horário. Com a confirmação vinda dos jogadores, eles começaram a debater se deveriam ficar no local e esperar o horário da reunião ou se deveriam ir à cidade conferir outros pontos de interesse. Após um longo debate, a equipe decidiu se separar para conseguir ser mais eficaz, já que com a adição da escola eles tinham quatro pontos de interesse para analisar. Então se dividiram em dois times, o primeiro composto por Gustavo Shots (Jogador B), João Ziro (Jogador E) e WinderPix (Jogador F) que iriam ficar responsáveis por irem até a praça e a prefeitura. O segundo time com Indiana Jonas (Jogador A), Cleidinei (Jogador C) e Mirabell Takaba (Jogador D) iria ficar responsável por conversar com a diretora e em seguida ir até o museu da cidade. Antes de irem em busca de seus objetivos, Winder deu a ideia de criar um grupo do WhatsApp para eles informarem mais rapidamente como cada um estava se saindo com seus objetivos. Assim se criou o grupo “Arqueologando na Liberdade” e então o time um segue em direção à prefeitura, enquanto o time dois resolvia as questões na escola. Por enquanto, para facilitar o entendimento, iremos nos manter na parte da história que corresponde ao time que ficou na escola e passamos posteriormente o foco para o time que foi até a prefeitura.

Após marcarem a reunião, o segundo grupo decidiu que iria falar com alguns dos professores da escola para passarem a ideia do projeto e observarem a recepção deles. Cleidinei tomou a frente dessa empreitada, já que ele era o personagem com o maior valor no atributo conhecimento, tendo o valor de quatro pontos. Ele esperou o horário do intervalo na sala dos professores para conseguir falar com todos eles. Após conseguir encontrar a sala, o jogador perguntou se seria possível fazer alguma rolagem de dado para conseguir ganhar a atenção de todos os professores falando sobre o projeto de uma forma que cativasse a atenção de todos, assim foi imposto a ele um teste de malandragem CD 14 para conseguir cativar a atenção de todos os professores. Infelizmente, Cleidinei conseguiu apenas um 9 no resultado de seu teste, assim ele não conseguiu cativar a atenção de todos os professores. Contudo, ele decidiu recorrer a uma das regras do jogo, a utilização do atributo sorte. Esse atributo é uma ferramenta narrativa que possibilita os jogadores conseguirem alguma vantagem no jogo usando, pontos para fazer com que eventos aconteçam de maneira a beneficiar eles, mas esse poder é limitado a um número de usos igual ao valor do atributo Sorte. Assim, como o jogador que controlava Cleidinei só havia investido 1 ponto em sorte, só poderia fazer uso desse benéfico uma única vez durante o jogo. Entretanto, como ele estava determinado a ter êxito em seu objetivo de

cativar os professores, usou o seu único ponto, por mais que usar a sorte seja uma decisão do jogador, o mestre tem palavra final sobre o como essa sorte vai se manifestar, funcionando assim como um limitador para que esse poder não acabe destruindo a narrativa. Após usar sua habilidade, Cleidinei conseguiu chamar a atenção de dois professores: o professor de história Marcos Peixeira e a professora de informática Vanessa Rodrigues, que gostaram muito das ideias apresentadas por ele e quiseram saber mais sobre como ajudar nesse projeto. Logo após esta reunião, passaram para a conversa com a diretora. Nesta conversa sabiam que, com a ajuda dos dois professores, convencer a diretora a participar não seria uma tarefa difícil. Assim, com alguns minutos de conversa e algumas rolagens de dados, os jogadores conseguiram o apoio da escola, que iria disponibilizar suas dependências para realização dos eventos, assim como liberar os alunos para participar das atividades.

Ainda que esse objetivo não tenha sido inicialmente apresentado como um dos pontos-chave, os jogadores ainda foram recompensados recebendo 4 pontos extras por completar o objetivo, permitir que as ideias apresentadas por eles também façam a história se movimentar é uma forma de aumentar o envolvimento que eles têm com o jogo e a narrativa, pois, sempre é importante destacar que apesar de estarmos recorrendo ao RPG para educação, a diversão dos jogadores ainda é um dos objetivos desse método, assim auxiliando o mestre no desenvolver da história e levando os jogadores sentirem que aquela narrativa também pertence a eles, o que cria um laço maior entre o que eles estão criando juntos. Na pesquisa de Cabalero & Matta (2006), eles analisaram essa perspectiva de como as histórias do gênero RPG de mesa são criadas e apontaram a seguinte observação:

A partir dessa discussão, pretendemos analisar o jogo RPG, que é considerado pelos estudiosos do tema Jackson e Reis (1999), Pavão (2000), Riyis (2004) e Rodrigues (2004), como um jogo de interpretação, no qual os sujeitos assumem papéis para construir uma história coletivamente. Os jogadores interpretam um personagem na história, ao mesmo tempo em que jogam, como se fosse um teatro. Os co-autores da história construída no jogo também são protagonistas, já que todos os jogadores assumem os personagens principais da história, não existindo um único personagem principal. E os NPCs ou personagens não-jogadores são os coadjuvantes (são todos aqueles personagens que encontramos no caminho, falam alguma coisa e somem), conduzidos pelo mestre. De acordo com a concepção sócio-

construtivista, a construção e reconstrução de significados e representações acontecem através da mediação, que se caracteriza pela relação do homem com o mundo e com os outros homens, através de signos e instrumentos. Estes elementos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito. O jogo de RPG pode se constituir num elemento de mediação do homem com o mundo e com o outro social. Durante uma partida de RPG, os jogadores são convocados a resolver desafios que são colocados pelo mestre. Neste momento, ocorrem intercâmbios entre as diversas estruturas cognitivas dos sujeitos, o que favorece a construção do conhecimento de todos os envolvidos, já que a partir da interação social que ocorre no jogo, os sujeitos redimensionam as suas estruturas anteriores, resultando, portanto, em aprendizagem. (Cabalero & Matta, 2006, p.04, local.04)

A troca de conhecimentos e experiências é essencial para a educação patrimonial, pois permite a preservação da memória coletiva. Essas interações frequentemente envolvem o meio cultural e seu patrimônio, transmitindo sua importância às gerações futuras e promovendo um diálogo cultural inclusivo. Isso nos ajuda a compreender melhor os aspectos distintos de cada cultura.

5.3.2 Contexto Narrativo #2

Dando continuidade aos eventos do segundo time, os jogadores tiram um tempo para reorganizarem suas fichas, adicionando os pontos extras onde preferirem e partem para o museu da cidade de Boa Liberdade. Após terem conseguido o endereço com a professora Vanessa, ao chegarem, observaram que já havia algumas pessoas presentes. Os responsáveis pelo museu estão guiando uma excursão escolar pelas dependências, ao observarem isso os membros do grupo decidem acompanhar a excursão, pois poderiam acompanhar a explicação. Desta forma aprendendo mais sobre a cidade e pensando que tipo de atividades eles poderiam realizar no local e como poderiam formar uma parceria para realização de projetos no futuro, pois chegaram à conclusão que por se tratar de um local com uma relação tão forte com a arqueologia deveria ser o ponto central da história que eles estão participando. Durante a visita, o mestre pediu a todos do grupo que estava no museu para rolar dados para um teste de conhecimento CD 10, nesse momento Jonas conseguiu um 8, Cleidinei um 5, porém Mirabell conseguiu um 18, fazendo assim uma jogada crítica. Esse tipo de jogada ocorre quando um jogador obtém um sucesso conseguindo o resultado seis em pelo menos três dados, esse tipo de situação cria abertura para o mestre dar aos jogadores informações extras sobre o local ou situação onde os

jogadores estão inseridos. Deste modo, Mirabell acabou percebendo não apenas que o museu passava por momentos difíceis, considerando que a própria estrutura estava bem desgastada, mas também ouvindo uma conversa entre dois funcionários falando sobre como prefeito mais uma vez continuava inventando desculpas para não conseguir a verba necessária para o museu, e que se a situação não mudasse, logo ficaria insustentável continuar as atividades. Com essa informação em mãos, os jogadores perguntaram diretamente ao mestre se é realmente o governo local que tem de pagar as despesas do museu. A informação passada a eles foi que a responsabilidade pelo financiamento de um museu pode variar dependendo do contexto e da estrutura administrativa de um determinado país ou região. Em muitos casos, o órgão responsável pelo financiamento de um museu é determinado com base em considerações políticas, culturais e administrativas, porém, que mesmo nesses casos a maioria dos museus possui mais de uma fonte de renda, sejam elas doações de pessoas da própria cidade, parceria com empresas com patrocínios diretos ou para realização de eventos. Em certos locais a própria organização do museu pode cobrar uma taxa de entrada ou loja de presentes e souvenirs que sejam diretamente integrados ao museu e os seus lucros são aplicados para a manutenção do local. Com essas informações em mãos, os membros do segundo time optaram por primeiro pesquisar mais sobre o museu e sobre o governo local para depois virem a falar com as pessoas do museu. Assim eles foram em direção às pessoas do primeiro time, para que juntos pudessem voltar ao hotel onde estavam hospedados para fazer mais pesquisas sobre o museu e a administração da cidade.

Com o fim dessa empreitada, o jogo foca novamente no primeiro time, que decidiu ir, inicialmente, à praça da cidade. Ao chegarem lá, se depararam com um grande mercado ao ar livre, onde se podia ver todo tipo de mercadorias sendo vendidas, desde roupas e lençóis até objetos decorativos como vasos de argila e imagens de santos e outras figuras religiosas. Como falado anteriormente nesse trabalho, sessões de RPG demandam uma quantidade grande de tempo, dos quatro dias de jogo, utilizamos uma média de 2 a 3 horas de jogo por sessão. Infelizmente, devido a fatores como disponibilidade de tempo e dificuldades de transporte de alguns jogadores, não foi possível continuar a aventura até o final, sendo a passagem descrita no contexto narrativo. Contudo, ainda existem algumas informações que valem a pena serem destacadas para apresentar alguns pontos de debate.

Contando com um novo grupo de jogadores e com algumas modificações no sistema de jogo, realizamos novas sessões nos dias 16/11-17/11 de 2024 e 23/11-24/11 de 2024.

Durante a primeira fase de testes do sistema, um dos relatos repassados nos feedbacks foi sobre a dificuldade de entender algumas mecânicas do jogo, principalmente aquelas que envolviam como determinar o sucesso de uma jogada e utilização dos atributos. Assim foi feita uma reestruturação nas regras para permitir os jogadores compreenderem mais facilmente as regras.

Primeiro de tudo, a mecânica de Classe de Dificuldade foi severamente alterada. Na nova versão, em vez de somar os resultados de cada dado para calcular se houve um sucesso ou não, trabalharemos agora com um sistema de quantidade de acertos, assim quando o mestre estabelecer a dificuldade, cada dado com um valor acima ou abaixo do indicado será considerado um sucesso ou um fracasso. Como exemplo, utilize a situação onde para determinar se jogador consegue encontrar ou não um determinado objeto ele faça um teste com dificuldade 3, e que para achar algo que o ajude de verdade, ele precisará de pelo menos dois acertos. Assim, um jogador que escolheu jogar quatro dados e conseguiu resultado 3 em pelo menos dois deles têm em sua mão dois sucessos e dois fracassos. Desse modo, o mestre observa o resultado narrando ao jogador qual item ele encontra e qual sua finalidade. Outra mudança notável a se apresentar é sobre o tipo de história que foi contada, a primeira mesa apresentou uma narrativa mais voltada para o mundo normal, sem elementos lúdicos. Na segunda leva de jogos, optamos por tentar introduzir na narrativa alguns elementos fantasiosos, com o intuito de analisar quais impactos vão ter no aprendizado dos participantes. Nesta nova história os jogadores agora fizeram o papel de estudantes de uma cidade do interior do maranhão, que durante uma viagem de campo resolveram entrar numa gruta. Nisso, eles encontraram várias pinturas nas paredes e o espírito de um Urubu, que disse pra eles que em duas semanas a cidade ia ser completamente alagada. Se eles quisessem salvar a cidade, ele podia ajudar, mas iria precisar da ajuda dos irmãos deles que ainda estavam dormindo na cidade. Se eles conseguirem despertar os outros 4 espíritos seria possível salvar todo mundo.

O jogo dessa vez contou com a participação de um time totalmente novo de jogadores, que assim como os anteriores pediram para ter sua identidade preservada. Não foi possível tirar fotos dos jogadores com suas fichas, pois o jogo foi realizado de maneira online pelo aplicativo Discord. Assim, novamente utilizaremos os nomes de seus personagens para identificá-los. Dessa vez os jogadores assumiram o papel de crianças. Assim, o jogador 1 criou Samuel, filho de um fazendeiro que tem o sonho de ser boiadeiro igual o pai dele; o jogador 2 montou um personagem chamado Dante, um “cara nerd” de computadores e

hacker profissional nas horas vagas; já o jogador 3 optou por um personagem prodígio em história, e que é um gênio da atualidade chamado Aisten Silva; e o jogador 4 decidiu fazer um rapaz viciado em academia, segundo ele, para ser os músculos do grupo, nomeando o personagem de Hércules. Dessa vez a ideia era ensinar sobre os diferentes tipos de patrimônio, para isso o enredo da história girava em torno das crianças recebendo enigmas do Oráculo do mal pressagio, espírito representado por um urubu que falou com eles no início da história, que iria guiar eles por lugares onde, ao interagir com certos patrimônios locais por meio de charadas. O principal objetivo era resolver o problema que iria acontecer na cidade dentro de pouco tempo, onde seriam ajudados pelos outros espíritos que também eram representados por animais.

Cada enigma levaria eles a um dos espíritos guardiões, as charadas apresentadas a eles foram as seguintes: "O Primeiro de nos habita um corpo de madeira onde tu deposita tua fé"(Cachorro), "o Segundo irmão pula de boca em boca cativando o coração das pessoas"(Beija-Flor), "o Terceiro de nos é tão velho que viu uma pedra virar um moro"(Jabuti), e por fim "O Quarto irmão é a história da cidade em forma de pessoa"(Humano Idoso). Assim eles iriam aprender mais sobre a cidade, nesse processo também iriam descobrir que uma empresa de construção estava subornando um grupo de pesquisa para dar a eles a permissão de construir uma represa nas proximidades da cidade, essa que iria quebrar e causar uma tragédia.

Como é comum no início de cada nova aventura, de começo, os jogadores estavam um tanto perdidos sobre por onde começar e fazendo muitas perguntas. Isso ajudou bastante a poder explicar alguns detalhes sobre o que define um patrimônio e como eles poderiam identificá-los. O toque sobrenatural que foi colocado na história foi que cada espírito dava aos jogadores uma habilidade especial: o urubu os permitia ver o passado tocando um objeto, o cachorro os permitia correr muito rápido e pular muito alto, o beija-flor os fazia encolherem e o Jabuti os permitia ficarem invisíveis. Esses poderes ajudavam os jogadores a conseguirem pistas e vencer os obstáculos e inimigos da história.

O intuito dessa vez era guiar o jogo como se os jogadores estivessem em um filme em que eles são os protagonistas, o que os ajudou a se verem no papel de heróis. Principalmente porque, durante o jogo, os vilões constantemente ridicularizavam os personagens e a cidade deles, causando momentos onde eles destruíram peças de arte e até queimaram uma casa apenas para alimentar a frustração dos jogadores, com o objetivo de se livrar de qualquer possibilidade dos jogadores conseguirem informar o IPHAN da

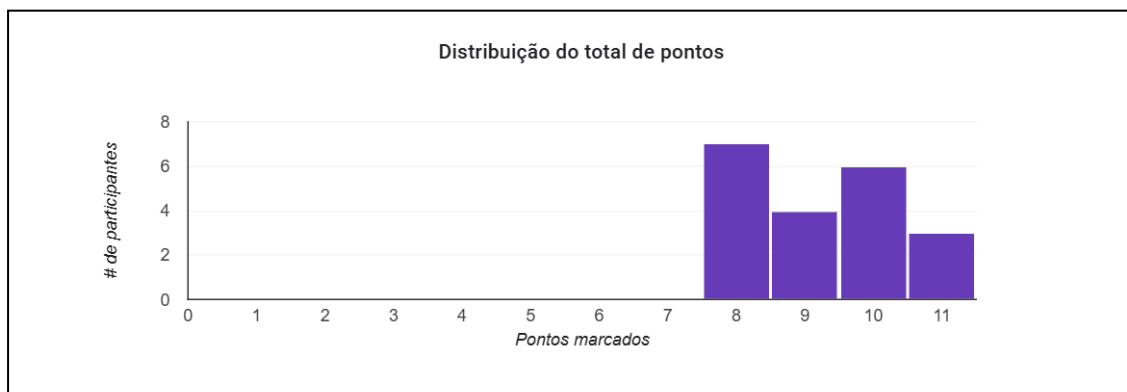
presença de bens ou outras coisa que pudesse ser cadastrada como patrimônio e impedir a obra de acontecer. Durante o desenvolvimento da sessão foi interessante perceber que debates sobre se algo poderia ser ou não um patrimônio foram ficando menos regulares. No começo, os jogadores quase sempre recorriam a dicas do Mestre para tentar identificar, mais perto do final da história os mesmos já tinham conseguido entender o conceito. Então os debates começaram a girar em torno de qual o significado dos bens culturais apontados por eles tinham relação com a cidade e com as pessoas.

Durante o decorrer da sessão do jogo também foram aplicados alguns questionários para os participantes e para pessoas que não estavam jogando, a fim de notar o quanto o assunto é conhecido de maneira geral e qual seria a evolução apresentada por aqueles que fizeram parte do jogo após o final do período de jogatina. O primeiro questionário foi feito de forma oral, através de perguntas, onde as respostas eram anotadas e continuávamos o jogo. Posteriormente, após completar as sessões de jogo, o questionário foi aplicado mais uma vez por meio da ferramenta de criação de formulários do Google. Entre aqueles que jogaram foi realizado outro questionário avaliando como foi a experiência com o jogo. Tal opção foi apresentada para nos permitir avaliar quais novos aprimoramentos podem ser feitos para otimizar o uso do jogo como ferramenta de ensino, assim como, para nos permitir ver quais falhas o jogo possui e como elas podem ser retrabalhadas para tornar o jogo prazeroso para todos.

5.4 Análise dos Dados e Relatos Coletados

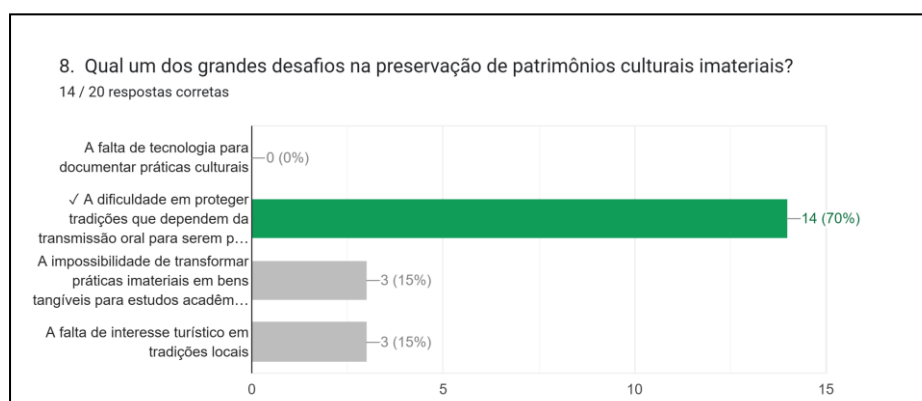
Foram entrevistadas vinte pessoas, das quais todas responderam o primeiro questionário e deram sua opinião geral sobre o patrimônio. Dessas pessoas, quatorze optaram por participar das sessões de RPG. Contudo, quatro deles não foram capazes de comparecer devido a problemas pessoais. As perguntas foram semiestruturadas, é tinha como intuito de testar qual era a familiaridade dos participantes com questões referentes aos conceitos básicos sobre patrimônio cultural e educação patrimonial: foram feitas 11 perguntas, dez de múltipla escolha e uma dissertativa. As dez primeiras questões tinham um nível básico, podendo ser respondidas por pessoas que não estudam profundamente o tema, com foco em testar o conhecimento que os participantes tinham sobre o assunto. Contudo, a décima primeira pergunta seria uma forma de avaliar se, mesmo possuindo essas noções, eles reconheceram os patrimônios de sua própria cidade. A maioria dos

acertos foi de 8/11 (Figura 07) quando os questionários foram realizados por meio de formulário online.

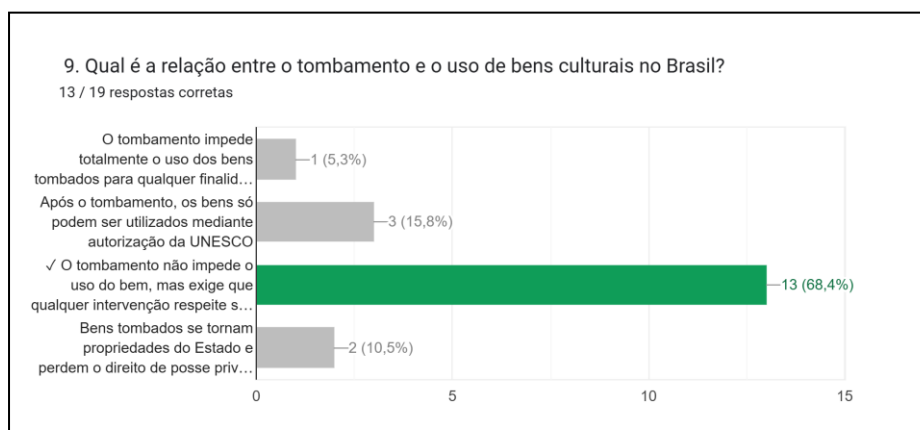


Figuras 07: Gráfico de distribuição de Pontos

Uma pontuação um tanto superior com relação ao questionário realizado no modelo de entrevista, onde a maioria dos acertos foi 6/11. Quanto as respostas da questão dissertativa, essa foi a que sofreu o maior aumento em relação primeira aplicação do questionário, onde metade dos participantes não foram capazes de responder a pergunta. Essa diferença possivelmente pode ter sido causada pelo acesso dos participantes a internet. Contudo, mesmo com essa possibilidade em vista, existiram participantes que não sabiam como responder, isso demonstra que mesmo com o acesso a informação ainda é necessário saber como utilizar essas ferramentas e acessar as fontes de pesquisa. Dentre as questões de múltipla escolha, as duas perguntas que tiveram maior quantidade de erros foram em relação ao patrimônio imaterial (Figura 08) e ao que acontece com os bens tombados (Figura 09),

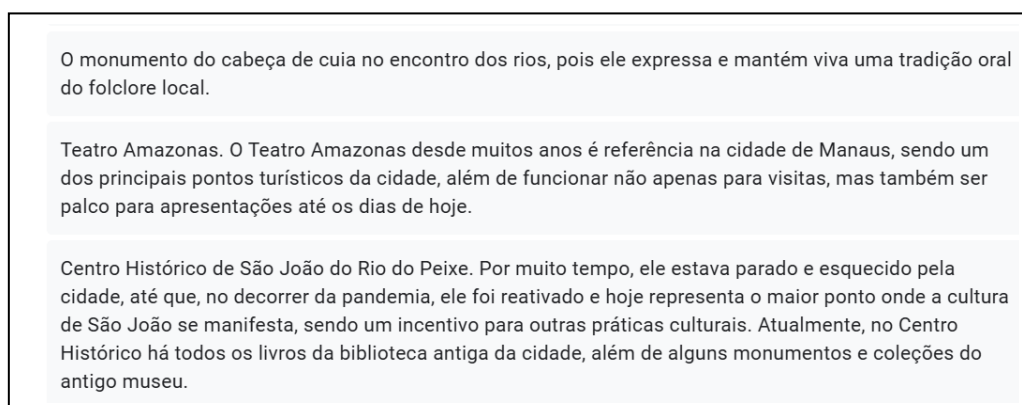


Figuras 08: Gráfico de total de acertos da questão 8



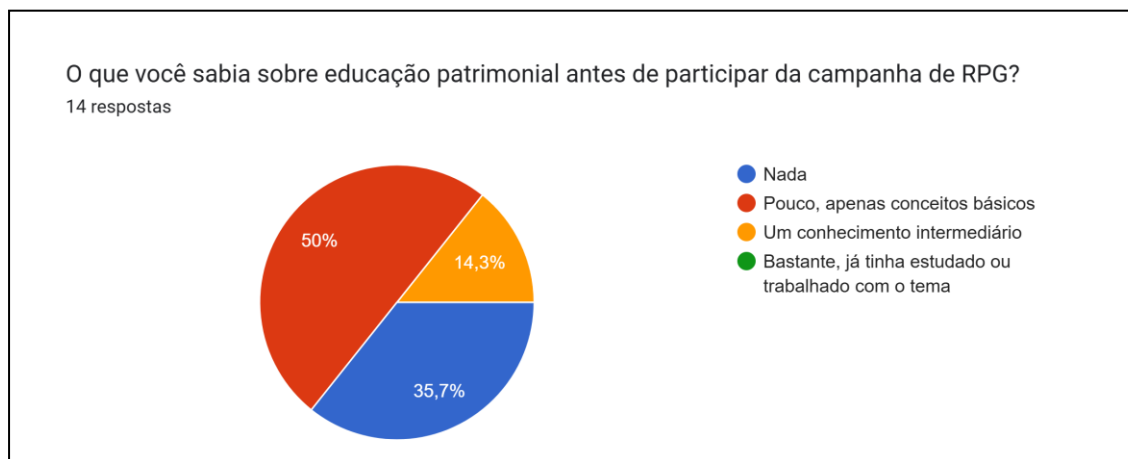
Figuras 09: Gráfico de total de acertos da questão 9

Dentre os participantes, aqueles que jogaram as sessões de RPG, tiveram um aumento entre 5 e 6 pontos em comparação com o questionário feito durante as entrevistas. Observar essa evolução foi gratificante, pois demonstra que foram capazes de absorver bem as informações passadas durante os jogos. O ponto que vai reforçar isso é o fato de que na questão dissertativa quase todos, além de informar um patrimônio, falaram um pouco sobre o porquê da importância do mesmo (Figuras 10).

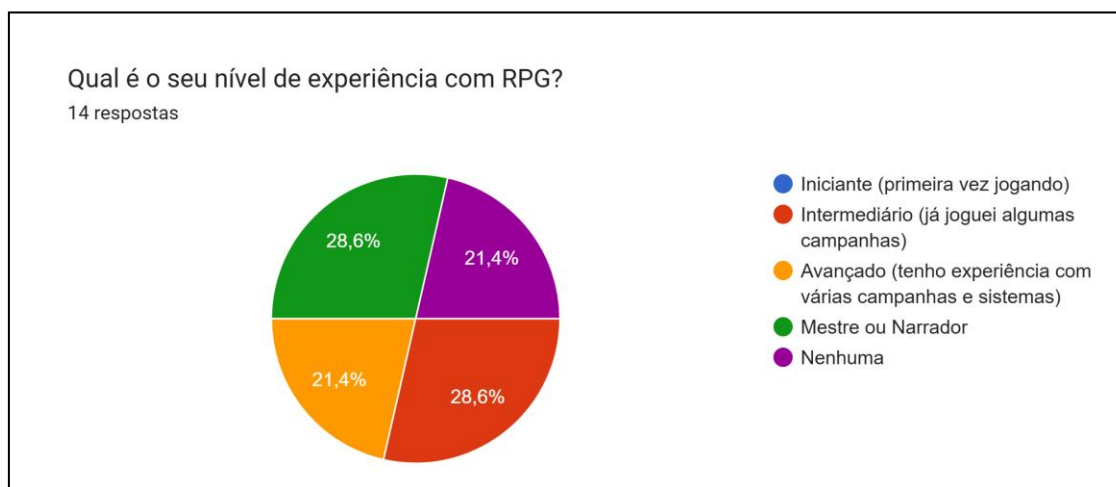


Figuras 10: Exemplos de respostas da questão 11

Os dados coletados sobre a influência que o jogo teve na experiência de aprendizado dos jogadores nos apresentaram resultados bem satisfatórios. O grupo de jogadores que participou das atividades foi bem diverso em questão de conhecimento prévio do jogo. Existiam aqueles que tinham muita experiência e aqueles que nunca tinham jogado antes (Figura 11), isso ajudou bastante nas fases iniciais de teste, pois jogos de RPG costumam, em sua maioria, ter regras um pouco complexas para pessoas que nunca jogaram algo desse estilo. Graças às opiniões deles, o jogo pode ser simplificado, tornando o jogo mais palatável para jogadores de primeira viagem. Entre o total de pessoas que concordou em jogar as partidas teste, 50% delas (Figura 12) já tinha um pouco de conhecimento sobre educação patrimonial, enquanto 35,7% não tinha conhecimento sobre o tema, o restante já conhecia e tinha um conhecimento intermediário sobre o assunto.



Figuras 11: Gráfico de experiência dos jogadores com RPG

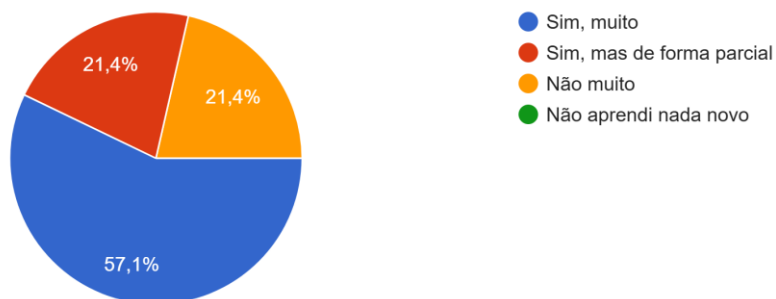


Figuras 12: Gráfico de conhecimento em educação patrimonial

Ao final do período de jogo, mais da metade dos jogadores relataram terem expandido sua compreensão sobre o tema e entendido a importância de preservar o patrimônio (Figuras 13 e 14). Contudo, um ponto que vale a pena dar destaque é que 71,4% dos participantes (Figura 15) mesmo tendo relatado gostar das partidas e terem aprendido sobre patrimônio com elas, até o dia da coleta de dados final eles ainda não teriam ido buscar novas informações sobre o assunto (Figura 16). Isso mostra que, por mais divertido e cativante que seja o jogo, se fazem necessárias outras ações de apoio para Sensibilizar as pessoas. Ainda assim, entre aqueles que participaram das sessões, foi quase unânime a recomendação da ferramenta como modo de ensino em ações de educação patrimonial (Figura 17).

Durante a campanha, você sentiu que aprendeu algo sobre patrimônio cultural ou educação patrimonial?

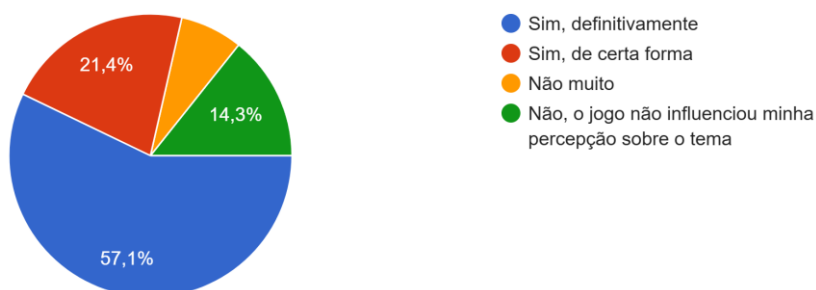
14 respostas



Figuras 13: Gráficos de aprendizado

A experiência de jogo ajudou você a entender melhor a importância de preservar o patrimônio cultural?

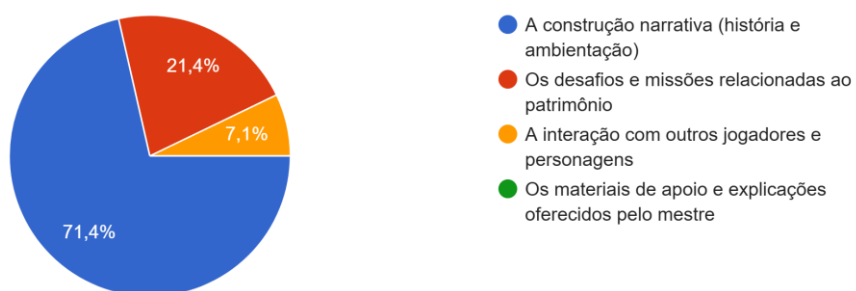
14 respostas



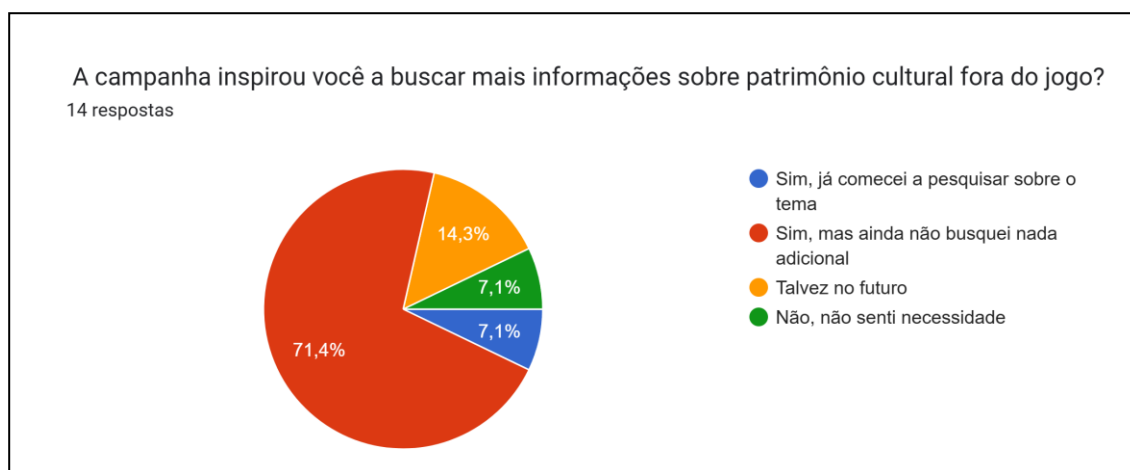
Figuras 14: Gráfico de conscientização sobre patrimônio cultural

Qual foi o elemento do RPG que mais contribuiu para o seu aprendizado?

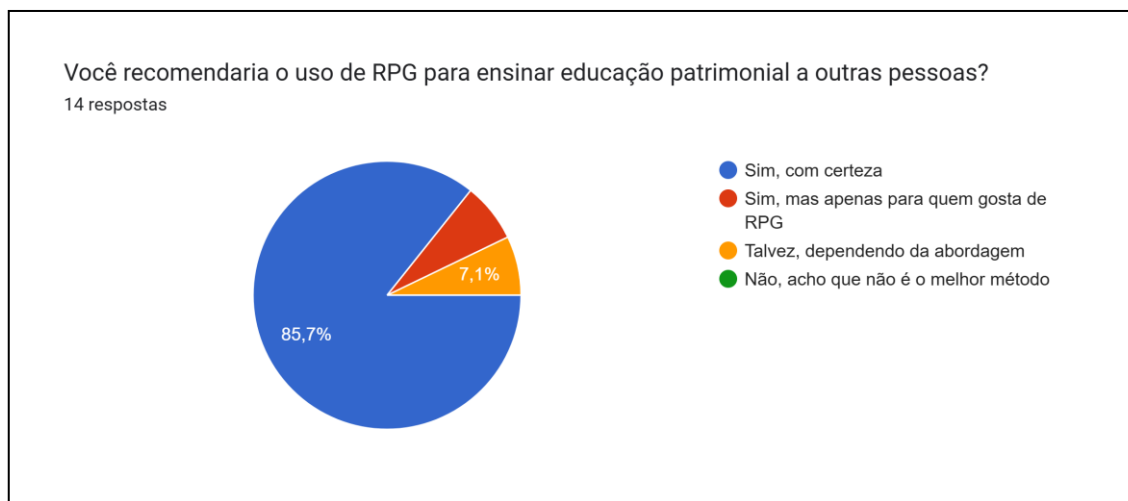
14 respostas



Figuras 15: Gráficos de melhor elemento do jogo



Figuras 16: Gráficos de incentivo a pesquisa



Figuras 17: Gráficos de recomendação do jogo

Durante esse tempo, a maioria dos jogadores presentes estava imerso na narrativa e participando ativamente, contudo, alguns também estavam dispersos e muitas vezes chegando a ficar mexendo no celular ao invés de participar. Esse tipo de situação não é anormal em jogatinas comuns de RPG. Todavia, não é uma atitude que deve ser ignorada, pois demonstra que alguns aspectos da história não cativaram todos os membros do grupo a ponto de querer fazê-los interagir diretamente. Essa observação foi apontada com o intuito de chamar a discussão para um aspecto que tanto o RPG quanto às pesquisas científicas compartilha, que se trata de analisar os dados colhidos e as observações feitas durante o processo, a fim de melhorar esse mesmo processo de criação de dados. Durante os dias de jogatina sempre era perguntado às pessoas que participaram o que eles haviam compreendido.

Todos sempre falavam coisas positivas sobre a experiência, contudo como pesquisador que ocupa papel de Mestre no RPG, algumas observações foram feitas em relação ao desenvolvimento do jogo. Primeiramente, em relação à narrativa, dividir os jogadores em núcleos diferentes serviu bem para organizar melhor os acontecimentos, entretanto como

houve jogadores que estavam muito empolgados, eles prenderam a narrativa por mais tempo. Esse tipo de situação em si não é algo ruim, afinal, é um sinal de que aquele grupo está envolvido com a proposta, mas ainda assim gera uma situação onde os demais não irão ter total poder para interagir com a história, sendo esse um erro comum que até mesmo pessoas mais experientes no quesito Mestre de RPG podem cometer.

Outra observação importante é sobre a divisão do papel de protagonista entre os membros do grupo. Como mestre, deve-se sempre ter em mente que o "protagonista" da história é o grupo dos jogadores. Trabalhar uma maneira de dividir os holofotes e principalmente fazer com que todos tenham seus momentos de destaque é um dos principais papéis do mestre. Sempre é importante conhecer a ficha dos membros do grupo, assim você terá uma noção de todos os pontos fortes e fracos de todos, criando assim obstáculos narrativos que irão se encaixar perfeitamente no papel que cada um escolheu desenvolver no grupo. Afinal, durante um jogo não existe nada mais desmotivante que se sentir inútil ou obsoleto no time. Quando falamos de RPG, outro fator que ajuda muito a melhorar a experiência é preparar um ambiente confortável, já que muitas vezes as sessões demoram horas. Assim, ficar em lugares muito pequenos ou muito quentes pode tirar completamente o foco da jogatina, por isso, o ideal é jogar em um local com um espaço que posso alocar todos os participantes confortavelmente e de preferência sem fluxo de pessoas passando ou adentrando o local, pois além que quebrar a imersão, irá deixar os participantes mais tímidos e desconfortáveis.

Após reunir todas essas informações, pode-se perceber que existe um grande potencial no uso do RPG como ferramenta de ensino em práticas de educação patrimonial. Ainda assim, para podermos ter o máximo desempenho, o apoio de outras atividades é indispensável, pois, como um jogo focado em imaginação, ele possui a limitação de ter que ser jogado em um ambiente adequado para tal. Contudo, se integrarmos atividades de campo e oficinas entre as sessões de jogo, permitindo que os jogadores tenham ambos os lados da experiência no mundo real, eles irão potencializar mutuamente, criando uma experiência completa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das informações obtidas podemos ter uma noção do potencial do jogo no ensino. Contudo, não devemos esquecer que a organização de uma ação de Educação Patrimonial necessita de mais atividades, por mais divertido que seja o RPG, ainda é um jogo, não podendo substituir as experiências e vivências compartilhadas junto as comunidades que vivem no entorno dos sítios arqueológicos. Assim, na organização que propomos para a utilização do RPG como ferramenta de ensino, ele deve ser realizado em conjunto com outras atividades, desta forma o jogo fará o papel de prender a atenção e criar a curiosidade no público-alvo, dando a eles uma visão inicial de cada aspecto geral, que serão aprofundados nas demais atividades, permitindo que o público tenha uma experiência completa, tanto dentro quanto fora das salas de aula. Para realizar os objetivos que queremos será necessário agora elaborar um roteiro que possa ser facilmente adaptado para a utilização em atividades de diversas cidades e contextos diferentes. Contudo, como tal processo iria demandar diversos testes e um período ainda maior de coleta de dados, optamos por deixar esse desenvolvimento para as pesquisas do mestrado, onde poderemos aprofundar ainda mais o tema. Pensando assim, poderíamos focar em meios de tornar possível fazer uma expansão da pesquisa, incluindo um novo público-alvo, englobando assim mais faixas etárias, adaptando o que fosse necessário para podermos utilizá-lo para ensinar qualquer pessoa. Acredito que ainda existem diversas formas de aumentar ainda mais a presença dos jogos de RPG para divulgação das pesquisas arqueológicas, pois ele é um jogo que faz os jogadores irem em busca do conhecimento, movidos pelo interesse pessoal. Portanto, se conseguirmos direcionar esse pensamento rumo a uma reflexão sobre a importância do conhecimento arqueológico, poderemos espalhar de maneira orgânica as diversas histórias e culturas para diversos locais, pois essa é a característica mais notável do RPG. Ele cria uma comunidade que incentiva várias pessoas a vivenciarem um mesmo mundo ou uma mesma história e a partir disso, compartilhar experiências, derrubando barreiras e criando pontes, permitindo que todos, mesmo partindo do mesmo local, possam ter sua própria jornada.

7. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 2021. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 5 dez. 2024.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O Jogo RPG Visto Como Uma Comunidade De Aprendizagem. Artigo (Trabalho científico) - GT2 Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação, 2006.

CASTRIOTA, Leonardo Barci. Paisagem Cultural e Sustentabilidade – Belo Horizonte: IEDS; UFMG, 233 p.; il, 2009

DUTRA, Walter Veloso. A Proteção Do Patrimônio Cultural Brasileiro: Direito E Dever. Florianópolis: Conpedi, 2014.

FRANCO, Francisco Carlos. Educação, Patrimônio e Cultura Local: Concepções e Perspectivas Pedagógicas. Livro – Curitiba, Editora CRV, 2019

FUNARI, Pedro Paulo A.; ZARANKIN, Andrés. Ditadura, Direitos Humanos e Arqueologia. Universidade Federal do Paraná, 2021

GEDEON, Leonardo. Educação Patrimonial E Paulo Freire: Análise Das Contribuições Epistemológicas Da Concepção Pedagógica Libertadora A Partir Das Experiências Educativas No Sul Do Brasil. Artigo (Trabalho científico) - Mestrado em Educação - PPGE/UNESC, 2014.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane. O Uso De Jogos Educacionais Do Tipo RPG Na Educação. CINTED – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2008.

<https://canalcienciascriminais.com.br/caso-de-ouro-preto-conheca-crime/>

<https://g1.globo.com/meio-ambiente/amazonia/noticia/2022/06/15/ratanaba-arqueologo-explica-porque-lenda-de-cidade-perdida-na-amazonia-nao-faz-sentido.ghtml>

<https://noticias.uol.com.br/confere/ultimas-noticias/2022/06/14/ratanaba-e-falsa-teoria-de-cidade-escondida-na-amazonia.htm>

<https://quintacapa.com.br/a-historia-do-rpg-no-brasil-3-3-a-queda/>

<https://www.dgabc.com.br/Noticia/406280/jogos-de-rpg-podem-ser-proibidos-no-brasil>

IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Educação Patrimonial Histórico, Conceitos E Processos. Livro - Brasília-DF, 2014.

MINEIRO, Ramon. O Som das Seis: RPG de Velho Oeste. São Paulo: Editora Independente, 2022. Disponível em: <https://www.catarse.me/somdasseis>. Acesso em: 05 dez. 2024.

MIOTO, Isabelle Poças; PESSOA, Alberto Ricardo. RPG e as marcas da desinformação: Satanic Panic em Stranger Things. 2021. Artigo (Trabalho científico)-Universidade Federal da Paraíba, Paraíba, PB.

Nas Trilhas da Antiguidade e Idade Média / organizadoras, Adriana Zierer, Ana Lúvia Bomfim Vieira, Elizabeth Sousa Abrantes. – São Luís: Editora UEMA, 2014.

OLIVEIRA, Cléo Alves Pinto. Educação Patrimonial No Iphan: Análise De Uma Trajetória. Rev. CPC, São Paulo, n.27 especial, p.32-54, jan./jul. 2019.

PEREIRA, Lúvia Daniela Antunes. RPG e mídia: uma análise do caso Ouro Preto. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2012.

TEIXEIRA, Cláudia Adriana Rocha. A Educação Patrimonial No Ensino De História. Artigo (Trabalho científico) - Biblos, Rio Grande, 2008.

VASQUES, Rafael Carneiro. As Potencialidades Do RPG (Role Playing Game) Na Educação Escolar. Dissertação (Mestrado Em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade De Ciências E Letras, Campus De Araraquara, 2008.

ANEXOS

ANEXO I - Termo de Autorização



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA HUMANA
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) Senhor (a)

Você está sendo convidado(a) a participar como voluntário(a) de uma pesquisa denominada **Uso Do Jogo RPG De Mesa Como Ferramenta Para Educação Patrimonial**. Esta pesquisa está sob a responsabilidade do pesquisador João Vitor Silva Soares, **Aluno da Graduação do Curso de Arqueologia e Conservação de Arte Rupestre da Universidade Federal do Piauí, Campus Universitário Ministro Petrônio Portella** e tem como objetivos provar que o jogo RPG de Mesa pode ser utilizado como ferramenta de auxílio para ensino de arqueologia em ações de Educação Patrimonial. Esta pesquisa tem por finalidade mostrar que o RPG pode ser uma ferramenta não apenas para facilitar o ensino e as práticas em ações patrimonial, como também para criar um espaço seguro onde os envolvidos possam desenvolver sua criatividade e senso de individualidade por meio da criação de um espaço de lazer seguro e sem julgamentos. Neste sentido, solicitamos sua colaboração mediante a assinatura desse termo. Este documento, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), visa assegurar seus direitos como participante. Após seu consentimento, assine todas as páginas e ao final desse documento que está em duas vias. O mesmo, também será assinado pelo pesquisador em todas as páginas, ficando uma via com você participante da pesquisa e outra com o pesquisador. Por favor, leia com atenção e calma, aproveite para esclarecer todas as suas dúvidas. Se houver perguntas antes ou mesmo depois de indicar sua concordância, você poderá esclarecê-las com o pesquisador responsável pela pesquisa através do seguinte telefone João Vitor Silva Soares **(86) 98873-4359** Se preferir, pode levar este Termo para casa e consultar seus familiares ou outras pessoas antes de decidir participar. Esclarecemos mais uma vez que sua participação é voluntária, caso decida não participar ou retirar seu consentimento a qualquer momento da pesquisa, não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo e o (os) pesquisador estará a sua disposição para qualquer esclarecimento.

A pesquisa tem como justificativa coletar de dados que serão utilizados em um TCC e para sua realização serão utilizados os seguintes procedimentos para a coleta de dados será utilizado jogos do modelo RPG de mesa e questionários no modelo múltipla escolha.

Os resultados obtidos nesta pesquisa serão utilizados para fins acadêmico-científicos (divulgação em revistas e em eventos científicos) e os pesquisadores se comprometem a manter o sigilo e identidade anônima. Serão garantidas a confidencialidade e a privacidade das informações por você prestadas e qualquer dado que possa identificá-lo será omitido na divulgação dos resultados da pesquisa e o material armazenado em local seguro.

E você terá livre acesso as todas as informações e esclarecimentos adicionais



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA HUMANA
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.



sobre o estudo, bem como lhe é garantido acesso a seus resultados. A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.

Após os devidos esclarecimentos e estando ciente de acordo com os que me foi exposto, Eu _____ declaro que aceito participar desta pesquisa, dando pleno consentimento para uso das informações por mim prestadas. Para tanto, assino este consentimento em duas vias, rubrico todas as páginas e fico com a posse de uma delas.

Preencher quando necessário

- () Autorizo a captação de imagem e voz por meio de gravação, filmagem e/ou fotos;
- () Não autorizo a captação de imagem e voz por meio de gravação e/ou filmagem.
- () Autorizo apenas a captação de voz por meio da gravação;

Local e data: _____

Assinatura do Participante

Assinatura do Pesquisador Responsável