

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

TAISE SILVA DA ROSA

**HISTÓRIA EM JOGO: O USO DO RPG COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO
ENSINO DE PATRIMÔNIO CULTURAL E IDENTIDADE LOCAL DE SÃO BORJA**

São Borja

2025

TAISE SILVA DA ROSA

**HISTÓRIA EM JOGO: O USO DO RPG COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO
ENSINO DE PATRIMÔNIO CULTURAL E IDENTIDADE LOCAL DE SÃO BORJA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Licenciatura em Ciências
Humanas da Universidade Federal do Pampa,
como requisito parcial para obtenção do Título
de Licenciado em Ciências Humanas.

Orientadora: Nola Patrícia Gamalho

São Borja

2025

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

R789h Rosa, Taise Silva da

História em jogo: o uso do RPG como recurso pedagógico no ensino de patrimônio cultural e identidade local de São Borja/ Taise Silva da Rosa

61 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Pampa, CIÊNCIAS HUMANAS, 2025.

“Orientação: Nola Patricia Gamalho”.

1. Patrimônio. 2. Cultura. 3. Identidade. 4. RPG. 5. Metodologias Ativas. I.
Título.

TAISE SILVA DA ROSA

**HISTÓRIA EM JOGO: O USO DO RPG COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE
PATRIMÔNIO CULTURAL E IDENTIDADE LOCAL DE SÃO BORJA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Ciências Humanas- Licenciatura da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título Licenciada em Ciências Humanas.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovada em: 05 de dezembro de 2025.

Banca examinadora:

Profª. Dra. Nola Patrícia Gamalho
Orientadora
UNIPAMPA

Prof. Dr. Muriel Pinto
UNIPAMPA

Advogada e Mestrada Mirtes Gazzana Roso
35º Coordenadoria Regional de Educação



Assinado eletronicamente por **Mirtes Gazzana Roso, Usuário Externo**, em 08/12/2025, às 10:25, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **NOLA PATRICIA GAMALHO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 08/12/2025, às 10:26, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **MURIEL PINTO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 09/12/2025, às 08:08, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1909409** e o código CRC **67DA2563**.

Dedico este trabalho aos meus familiares,
amigos próximos, colegas de jornada e à
minha gatinha, Ravena.

AGRADECIMENTO

Agradeço, primeiramente, à professora **Ana Beatriz Fontella**, por ter me apresentado as maravilhas da História. Foi por meio de sua sensibilidade, entusiasmo e compromisso com o conhecimento que descobri meu próprio caminho dentro das Ciências Humanas. Sem sua influência, encanto e rigor, eu não teria encontrado a Licenciatura.

À professora **Nola Patrícia Gamalho**, minha orientadora, expresso minha profunda gratidão não apenas pela orientação acadêmica, mas também pelo cuidado, pela escuta atenta e pelo apoio constante durante toda essa trajetória (além disso, ter me ensinado a utilizar a crase). Sua presença foi decisiva para que este trabalho se concretizasse (mesmo sabendo que, das quatro áreas das Ciências Humanas, Geografia nunca foi a minha favorita).

Aos colegas **Christien, Douglas, Guilherme, Jéssica, Juliana e Mirtes**, agradeço pela parceria construída ao longo dessa jornada, pelas trocas em sala de aula, pelos debates que ampliaram meu olhar e pelo apoio mútuo nos momentos mais desafiadores. Cada um, a seu modo, contribuiu para que o percurso acadêmico fosse mais leve, significativo, familiar e possível.

Aos colegas e responsáveis do **LEME – 2022**, agradeço pela primeira e mágica oportunidade de lecionar. Foi nesse espaço que descobri, com encantamento e responsabilidade, a força transformadora da docência. Cada experiência vivida ali contribuiu para consolidar minha identidade como professora e reafirmar meu compromisso com a educação pública.

Aos meus melhores amigos, **Lorenzo, Maria Eduarda, Natasha e Vitória**, agradeço pelo companheirismo inabalável, pela lealdade e pelo acalento nos dias difíceis. Vocês foram meu porto seguro quando faltavam forças, minha alegria quando o cansaço transbordava e minha motivação para continuar quando o caminho parecia longo demais.

Aos meus pais, **Luiz Antônio e Tânia Maria**, agradeço por tudo aquilo que não cabe em palavras. Por terem feito o possível para garantir minha criação, meus estudos e meu bem-estar. Seu esforço, amor e dedicação sustentam cada conquista que alcanço. Às minhas irmãs, **Tayciane e Taiane**, agradeço exatamente pela irmandade: por estarem ao meu lado, por compreenderem minhas ausências, por celebrarem minhas conquistas e apoiarem cada passo que dei nesta caminhada. Vocês são parte inseparável da minha força.

Aos meus avós, **Delira, Justino e Maria**, agradeço simplesmente por serem meus avós, palavra que já carrega tudo o que significam para mim: amor, memória, raiz e pertencimento. Cada valor que me ensinaram ecoa neste trabalho.

A todos que, direta ou indiretamente, colaboraram para que este percurso fosse possível, deixo registrado meu sincero reconhecimento e gratidão.

“Onde se cultiva uma rosa, não crescem cardos”.

Frances Hodgson Burnett

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta a criação e aplicação de um jogo de Role-Playing Game (RPG) educativo ambientado na cidade de São Borja (RS), com o objetivo de fomentar a valorização do patrimônio cultural material e imaterial entre estudantes do Ensino Médio. A pesquisa, de natureza qualitativa, descritiva e configura como pesquisa-ação, articula ensino, extensão e investigação, tendo sido desenvolvida no contexto do estágio supervisionado. O jogo, de autoria da pesquisadora, foi construído com base em 49 pontos reais da cidade, incluindo espaços históricos, figuras populares e elementos simbólicos, utilizando ferramentas como Canva e inteligência artificial para o design visual. A fundamentação teórica aborda cultura, identidade e território; educação patrimonial; ludicidade; metodologias ativas e o uso pedagógico do RPG. A aplicação do jogo ocorreu em turmas do Colégio Estadual São Borja, acompanhada por observações, roda de conversa e questionário. Os resultados apontam que o RPG favoreceu o reconhecimento do patrimônio cultural, o engajamento dos estudantes, o fortalecimento do sentimento de pertencimento e o desenvolvimento de competências de História, Geografia e Sociologia. Conclui-se que o RPG constitui um recurso pedagógico potente, capaz de articular narrativa, ludicidade e território, promovendo uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação; Território; Patrimônio; Cultura; Identidade; RPG; Metodologias Ativas.

RESUMEN

Este Trabajo de Conclusión de Curso presenta la creación y aplicación de un juego de Role-Playing Game (RPG) educativo ambientado en la ciudad de São Borja (RS), con el objetivo de fomentar la valorización del patrimonio cultural material e inmaterial entre estudiantes de la Educación Secundaria. La investigación, de naturaleza cualitativa, descriptiva y configurada como investigación-acción, articula docencia, extensión e investigación, y fue desarrollada en el contexto de la práctica supervisada. El juego, de autoría de la investigadora, fue construido a partir de 49 puntos reales de la ciudad, incluyendo espacios históricos, figuras populares y elementos simbólicos, utilizando herramientas como Canva e inteligencia artificial para el diseño visual. El marco teórico aborda cultura, identidad y territorio; educación patrimonial; ludicidad; metodologías activas y el uso pedagógico del RPG. La aplicación del juego se realizó con clases del Colégio Estadual São Borja, acompañada de observaciones, una rueda de conversación y un cuestionario. Los resultados indican que el RPG favoreció el reconocimiento del patrimonio cultural, el compromiso de los estudiantes, el fortalecimiento del sentido de pertenencia y el desarrollo de competencias en Historia, Geografía y Sociología. Se concluye que el RPG constituye un recurso pedagógico potente, capaz de articular narrativa, ludicidad y territorio, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado.

Palabras clave: Ludicidad; Educación; Territorio; Patrimonio; Cultura; Identidad; RPG; Metodologías Activas.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabuleiro do jogo	40
Figura 2 – Classes jogáveis: Videntes de praça, Gaúchos, Políticos	41
Figura 3 - Classes jogáveis: Indígenas, Imigrantes e Guardas da Fronteira...	41
Figura 4 - Classes jogáveis: Estancieiros, Ribeirinhos, Músicos e Artistas de Rua...	42
Figura 5 – Turma 312 jogando o RPG História em Jogo	47
Figura 6 – Turma 315 jogando RPG História em Jogo	47

LISTA DE ABREVIATURAS

n.	número
p.	página
f.	folha
cap.	capítulo
v.	volume
org.	organizador
coord.	coordenador
col.	
colaborador	

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
NPC	<i>Non-Player Character</i> (personagem não jogável)
RPG	<i>Role Playing Game</i> (jogo de interpretação de papéis)

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	16
2- CATEGORIAS DE ANÁLISE	20
2.1. Cultura, Patrimônio e Identidade Local	20
2.1.1. Diferença entre cultura material e imaterial.	20
2.1.2 A importância do patrimônio como expressão da identidade coletiva.	21
2.1.3. São Borja como cidade histórica e afetiva: seus espaços, símbolos e personagens.	22
2.2. Educação Patrimonial no Ensino de História	22
2.2.2. A valorização do lugar vivido como estratégia pedagógica interdisciplinar.	23
2.3. O Jogo e o RPG como Estratégia Pedagógica na Educação Patrimonial	25
2.3.1 O jogo como prática cultural e linguagem formadora	25
2.3.2 Jogos e metodologias ativas: da experiência à autoria	26
2.3.3 O RPG como ferramenta interdisciplinar e formadora	27
3 - METODOLOGIA	29
3.1 Tipo e Natureza da Pesquisa	29
3.2 Contexto e participantes da pesquisa	29
3.3 Instrumentos de coleta	30
4 - CRIAÇÃO E EXPLICAÇÃO DO RPG “HISTÓRIA EM JOGO”	33
4.1 Gênese e inspiração do projeto	33
4.2 A cidade como território simbólico: Centro e Passo	35
4.3. Alinhamento ao referencial curricular	36
4.4 Processo de criação e design do jogo	37
4.5 Estrutura Interna do Jogo: enredo, personagens e mecânicas.	39
5 - APLICAÇÃO DO JOGO	43
5.1 - ANÁLISE DOS RESULTADOS	47
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	50
APÊNDICES	52
Apêndice 1 - Páginas selecionadas do caderno	52
Apêndice 2 - Instrumento de coleta: Questionário participativo - alunos.	57
Apêndice 3 - AUTORIZAÇÃO PARA APLICAÇÃO DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA	58
ANEXOS	59
Anexo 1 - Mapa da cidade de São Borja	59

1 - INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como foco o uso de jogos educativos no ensino de História, com ênfase na aplicação de jogos de RPG (*Role-Playing Game*) como estratégia pedagógica voltada à valorização do patrimônio cultural. A proposta se insere na perspectiva das metodologias ativas de ensino, que buscam promover o engajamento e a participação efetiva dos estudantes por meio de experiências lúdicas, colaborativas e significativas. O estudo parte do entendimento de que o ensino de Ciências Humanas deve ultrapassar a mera transmissão de conteúdos e se constituir como um espaço de construção de sentido, identidade e pertencimento, permitindo que os alunos compreendam o papel da memória, da cultura e do território na formação de suas trajetórias individuais e coletivas.

O trabalho concentra-se, portanto, na criação, desenvolvimento e aplicação de um jogo de RPG educativo ambientado na cidade de São Borja (RS), com o objetivo de fomentar a valorização do patrimônio cultural local (tanto material quanto imaterial) entre estudantes do Ensino Médio, no contexto do ensino de História, Geografia e Sociologia. A iniciativa propõe articular o ensino e a educação patrimonial por meio da ludicidade, investigando de que forma a gamificação pode contribuir para que os estudantes reconheçam e atribuam significado ao patrimônio cultural que os cerca. O jogo foi elaborado com base em elementos identitários da cidade, praças, museus, mercados, personalidades históricas, festas populares, práticas culturais e narrativas orais, buscando aproximar o conteúdo escolar da realidade vivida.

A escola, enquanto espaço formativo, deve ir além da função de transmitir conhecimentos teóricos: é também um lugar de construção de identidades, de promoção da diversidade cultural e de fortalecimento dos vínculos entre o estudante e o território em que vive. No entanto, observa-se que o ensino de Ciências Humanas, em muitos contextos, ainda permanece preso a práticas pedagógicas tradicionais, centradas na memorização e distantes do cotidiano dos alunos. Essa abordagem, frequentemente descontextualizada, acaba por desestimular o interesse e limitar a capacidade dos estudantes de estabelecer conexões entre o passado e o presente, entre a História ensinada e a história vivida.

É nesse cenário que os jogos educativos, especialmente os de RPG, se apresentam como alternativas metodológicas promissoras. O RPG é um tipo de jogo que combina narrativa, interpretação de papéis e resolução de problemas, permitindo que os participantes assumam personagens e tomem decisões dentro de um universo ficcional. No contexto escolar, essa dinâmica proporciona um ambiente propício para o desenvolvimento da

autonomia, da empatia, da imaginação e da reflexão crítica. Ao vivenciarem situações simbólicas que dialogam com sua realidade, os alunos se tornam protagonistas do processo de aprendizagem, experimentando as Ciências Humanas não apenas como conteúdo, mas como experiência.

A escolha da cidade de São Borja como cenário do jogo não é aleatória. Reconhecida por sua importância histórica e cultural no Rio Grande do Sul e no Brasil, São Borja é uma cidade de fronteira que abriga um vasto patrimônio material e imaterial, resultado da interação entre povos, culturas e tempos. É conhecida como “Terra dos Presidentes”, por ser berço de Getúlio Vargas e João Goulart, mas também guarda histórias menos conhecidas, de artistas, trabalhadores, artesãos e figuras populares, que compõem a memória viva da comunidade. Museus, praças, festas religiosas, tradições gaúchas e expressões artísticas locais fazem parte de um conjunto cultural que, muitas vezes, não é devidamente reconhecido pelos próprios moradores, sobretudo pelos jovens.

Nesse sentido, a proposta do jogo surge como uma forma de reaproximar os estudantes da sua própria cidade, estimulando o olhar sensível e crítico sobre o lugar que habitam. O patrimônio cultural, entendido não apenas como herança do passado, mas como expressão viva da identidade coletiva, torna-se o eixo central da experiência lúdica. Ao explorar espaços e personagens inspirados na realidade local, o estudante é convidado a (re)descobrir São Borja por meio da narrativa, da cooperação e da imaginação.

O projeto nasce, também, de uma vivência pessoal e afetiva. Sendo nascida e criada em São Borja, a autora carrega um vínculo identitário com a cidade, construído entre memórias, lugares e relações. Esse laço foi ressignificado no contexto da formação acadêmica, especialmente ao perceber o quanto a valorização do território pode fortalecer o ensino de História. A partir dessa percepção, surgiu o desejo de desenvolver um recurso pedagógico que unisse o conhecimento científico à experiência cotidiana, traduzindo o sentimento de pertencimento em uma prática educativa concreta. O jogo, portanto, é resultado de um processo que combina pesquisa, criatividade e compromisso com a comunidade local.

A intenção é compreender de que forma uma proposta lúdica, baseada em narrativas e experiências interativas, pode fortalecer o vínculo dos estudantes com sua cidade, sua memória coletiva e sua identidade cultural. Busca-se, ainda, promover o engajamento dos alunos na construção de conhecimentos de forma participativa, reflexiva e crítica, estimulando a cooperação, a empatia e o diálogo interdisciplinar.

A metodologia adotada neste trabalho segue uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, pois busca compreender a experiência dos estudantes a partir da

interação com um jogo criado para valorizar o patrimônio cultural de São Borja. Trata-se também de uma pesquisa-ação, desenvolvida em articulação com o estágio curricular supervisionado, de modo que a prática pedagógica se integra às dimensões de ensino, extensão e pesquisa da formação acadêmica. O processo inclui, portanto, tanto a fundamentação teórica e a produção do material didático quanto sua aplicação e posterior análise.

O jogo foi inteiramente desenvolvido pela pesquisadora, que utilizou o software Canva para elaborar o mapa e a interface visual, incorporando 49 pontos de interesse baseados em locais reais da cidade. As descrições e comandos das classes jogáveis foram produzidos com o auxílio de inteligências artificiais (*ChatGPT* e *Gemini*), que serviram como apoio técnico e criativo, sempre sob supervisão da autora. Um dos princípios norteadores do *design* do jogo foi a valorização da diversidade étnica e etária dos personagens, de modo a refletir a pluralidade social e cultural de São Borja, garantindo representatividade nas classes de jogadores. Para o design gráfico do mapa, contou-se ainda com o apoio de uma prestadora de serviços local, empreendedora que colabora com estudantes na concretização de projetos gráficos acadêmicos.

A aplicação do jogo foi realizada no Colégio Estadual São Borja (CESB), com turmas do 3º ano do Ensino Médio, totalizando cerca de cinquenta estudantes. Essa escolha se deve à possibilidade de relacionar o conteúdo do jogo aos componentes curriculares de História, Geografia e Sociologia, articulando o ensino de conceitos e o reconhecimento do território vivido. A coleta de dados será feita por meio de observações diretas, registros de falas e percepções durante a aplicação, além de conversas reflexivas após o jogo, permitindo analisar a recepção dos estudantes e os efeitos da proposta na valorização do patrimônio local.

Dessa forma, a metodologia não se limita a um exercício técnico de criação de jogo, mas configura-se como uma prática pedagógica reflexiva e socialmente comprometida, que busca compreender como a ludicidade pode favorecer a aprendizagem e o pertencimento. O processo formativo é entendido aqui de maneira dialógica: o jogo não apenas ensina, mas também aprende com o contexto em que é aplicado, dialogando com as experiências dos alunos e com o território que habitam.

O trabalho está organizado em sete capítulos, articulados para apresentar desde a fundamentação teórica até a análise da aplicação pedagógica. O primeiro capítulo introduz o tema, o problema de pesquisa, os objetivos e a justificativa da investigação, destacando a relevância do RPG como recurso para o ensino de História e para a valorização do patrimônio cultural de São Borja. O segundo capítulo reúne o referencial teórico, discutindo cultura,

identidade e território; educação patrimonial; ludicidade; metodologias ativas; e o uso pedagógico do RPG, conectando esses eixos às necessidades formativas da educação básica.

O terceiro capítulo descreve a metodologia adotada, caracterizada como qualitativa e orientada pela pesquisa-ação, detalhando o campo de investigação, os participantes, os instrumentos de coleta e os critérios éticos. O quarto capítulo apresenta a criação do jogo *História em Jogo*, explicando seu enredo, mapa, classes, NPCs, regras, materiais e processo de design. No quinto capítulo, são sistematizadas as etapas de aplicação do jogo no Colégio Estadual São Borja, detalhas com o uso do diário de campo da pesquisadora, registrando interações, desafios e dinâmicas observadas durante as sessões.

O sexto capítulo analisa os resultados produzidos pela intervenção, considerando o engajamento dos estudantes, as respostas aos questionários, as observações sobre pertencimento territorial e as aprendizagens relacionadas ao patrimônio cultural. Por fim, o sétimo capítulo apresenta as considerações finais, retomando os objetivos da pesquisa, destacando as contribuições do RPG enquanto prática pedagógica interdisciplinar e apontando perspectivas para continuidade e aprimoramento do projeto.

Assim, o *História em Jogo: São Borja* representa uma proposta educativa que alia a inovação metodológica à valorização da cultura local, reafirmando o papel da escola como espaço de formação cidadã, crítica e sensível às realidades que a cercam. Ao transformar o território em cenário de aprendizagem e o patrimônio em ponto de partida para a reflexão histórica, o projeto reafirma que ensinar é, antes de tudo, um ato de escuta, diálogo e reconhecimento, um convite para que os estudantes se tornem guardiões da memória e protagonistas da própria história.

2- CATEGORIAS DE ANÁLISE

2.1. Cultura, Patrimônio e Identidade Local

2.1.1. Diferença entre cultura material e imaterial.

A cultura, em seu sentido amplo, pode ser entendida como o conjunto de conhecimentos, práticas, valores, símbolos e expressões que caracterizam a vida social de um povo. Ela se manifesta de formas diversas e pode ser agrupada, para fins de estudo e valorização, em dois grandes eixos: cultura material e cultura imaterial (IPHAN, 2014).

A cultura material refere-se aos bens tangíveis produzidos por uma sociedade, ou seja, objetos e construções que representam seu modo de vida, sua história e suas práticas. Isso inclui monumentos, edificações históricas, utensílios, documentos, instrumentos musicais, obras de arte, entre outros. São elementos concretos que permanecem fisicamente no tempo e carregam significados simbólicos para um grupo social.

Já a cultura imaterial compreende os saberes, modos de fazer, crenças, tradições orais, festas populares, rituais, expressões linguísticas e demais manifestações simbólicas que não possuem uma materialidade permanente, mas que são transmitidas entre gerações e compõem a identidade de uma comunidade. São formas vivas de cultura que se atualizam continuamente no cotidiano das pessoas.

Segundo José Luiz dos Santos (2009), cultura é “tudo aquilo que caracteriza a existência social de um povo ou nação” (p. 23). Ele reforça que a cultura se manifesta tanto nos elementos concretos quanto nos simbólicos da vida coletiva. Em sua obra, o autor pontua que falar de cultura é também falar da diversidade de práticas que fazem parte do cotidiano de um povo, desde suas formas de organização social até suas crenças e expressões artísticas.

Compreender a distinção entre cultura material e imaterial é essencial para ampliar a percepção sobre as múltiplas formas de expressão cultural presentes na sociedade. Ambas as dimensões compõem um patrimônio coletivo que ultrapassa objetos e celebrações isoladas, revelando modos de viver, sentir e significar o mundo. Reconhecer essa diversidade é também reconhecer o valor simbólico e histórico das práticas cotidianas, fortalecendo a preservação da memória social e a valorização das identidades locais.

2.1.2 A importância do patrimônio como expressão da identidade coletiva.

O patrimônio cultural de uma sociedade não representa apenas vestígios do passado ou objetos preservados em museus. Ele expressa, de maneira profunda, a forma como uma comunidade constrói, reconhece e representa sua própria identidade ao longo do tempo. Por isso, o patrimônio (seja material ou imaterial) carrega consigo símbolos, significados, memórias e afetos que atravessam gerações e constituem parte essencial do sentimento de pertencimento de um grupo social.

A identidade cultural, nesse contexto, não é algo fixo ou natural, mas uma construção social e histórica. Stuart Hall (2006) defende que a identidade deve ser entendida como uma “celebração móvel”, ou seja, um processo dinâmico, relacional e inacabado, que se forma a partir da maneira como os sujeitos são representados e se reconhecem nos discursos e práticas culturais que os cercam. Segundo o autor:

A identidade cultural é uma ‘celebração móvel’: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais. (Hall, 2006, p. 13)

Essa compreensão permite perceber que o patrimônio cultural é, ao mesmo tempo, um espelho e um construtor da identidade. Ele espelha os valores, as histórias e as vivências que um grupo considera importantes preservar, ao mesmo tempo que ajuda a moldar o que esse grupo entende por si mesmo. Assim, reconhecer e valorizar o patrimônio é também reconhecer e valorizar a si próprio enquanto parte de uma coletividade.

O patrimônio cultural, ao carregar sentidos, memórias e valores compartilhados, desempenha um papel fundamental na consolidação das identidades coletivas. Ele atua como elo entre passado e presente, conectando gerações e reafirmando o que um grupo social reconhece como digno de preservação. Ao reconhecer o patrimônio como uma construção social viva, compreende-se que sua valorização ultrapassa a conservação de bens: ela se torna um processo de reconhecimento de si e do outro, de pertencimento e de continuidade histórica.

2.1.3. São Borja como cidade histórica e afetiva: seus espaços, símbolos e personagens.

A cidade de São Borja, situada na fronteira oeste do Rio Grande do Sul, é marcada por uma trajetória histórica densa e simbólica, que a coloca em destaque no imaginário regional e nacional. Reconhecida como o primeiro dos Sete Povos das Missões Jesuíticas, a cidade preserva vestígios da presença indígena guarani e da colonização europeia, compondo um cenário onde território, memória e identidade se entrelaçam continuamente.

Além disso, São Borja é também conhecida como a “Terra dos Presidentes”, por ser cidade natal de dois ex-presidentes da República: Getúlio Vargas e João Goulart. Esse contexto político contribui para que a cidade também seja vista como o “berço do trabalhismo”, expressando valores e memórias políticas que são mobilizadas tanto em discursos oficiais quanto nas vivências cotidianas da população.

Assim, compreender São Borja como cidade histórica e afetiva é reconhecer que seu patrimônio é múltiplo e está em constante construção. Ele se manifesta tanto nos monumentos dedicados aos presidentes quanto na memória oral de seus moradores, nas figuras que habitam suas praças, nas tradições que persistem nas famílias e nos espaços públicos que servem como referência para diferentes gerações.

2.2. Educação Patrimonial no Ensino de História

2.2.1. Conceito de educação patrimonial e sua relevância para a escola

A educação patrimonial (IPHAN, 2014) pode ser compreendida como um campo de ação educativa voltado para o conhecimento, a valorização e a preservação do patrimônio cultural, tanto material quanto imaterial. Ela parte do princípio de que o patrimônio não é apenas um objeto a ser protegido, mas um conjunto de significados, saberes e vivências que expressam a identidade de grupos sociais. Por isso, deve ser apropriado de forma crítica e participativa pela comunidade, especialmente pelos estudantes em formação.

De acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN, 2014), a educação patrimonial tem por objetivo promover o reconhecimento do patrimônio cultural como bem coletivo, contribuindo para o fortalecimento da cidadania, da identidade cultural e da memória social. Está fundamentada na ideia de que conhecer e valorizar o próprio território é um passo essencial para compreender as múltiplas dimensões da vida em

sociedade, indo além dos conteúdos curriculares tradicionais.

Nesse sentido, o território (Haesbaert, 2004) e a memória exercem papel central na educação patrimonial. O território não deve ser entendido apenas como o espaço físico ou geográfico, mas como um espaço vivido, simbólico é construído pelas relações sociais e culturais que nele se desenvolvem. Ele abriga experiências, vínculos, afetos e saberes que compõem a história coletiva de uma comunidade. Como defende Milton Santos e Maria Laura Silveira (2001), o território é o “espaço apropriado”, aquele no qual o sujeito se inscreve, reconhece e transforma.

A memória, por sua vez, atua como elo entre os sujeitos e o espaço que habitam. Ela articula o presente ao passado, conectando gerações por meio de narrativas, rituais, referências simbólicas e práticas culturais. Mais do que simples lembrança, a memória é um instrumento ativo de construção identitária, que contribui para a compreensão da história local e da própria posição do indivíduo no tempo e no espaço.

Inserir essas dimensões no contexto escolar significa reconhecer o lugar onde os estudantes vivem como fonte legítima de conhecimento. Ao trabalhar com referências locais, a escola aproxima o conteúdo escolar da realidade dos alunos, valoriza suas vivências e contribui para a construção de vínculos identitários. Essa abordagem fortalece o pertencimento ao território e favorece o desenvolvimento de uma postura crítica em relação à cultura, à história e à preservação do patrimônio.

Além disso, a educação patrimonial possibilita que diferentes formas de conhecimento (acadêmico, oral, tradicional) dialoguem entre si, promovendo uma educação mais inclusiva, plural e sensível à diversidade cultural. Ao articular memória, território e identidade, ela amplia o papel da escola como espaço de formação social, cultural e cidadã.

Ao reunir os saberes presentes no território e na memória coletiva, a educação patrimonial fortalece o papel da escola como mediadora de identidades e significados. Mais do que transmitir conteúdos, ela promove a valorização do local vivido, a escuta de narrativas plurais e a formação de sujeitos conscientes de sua inserção histórica e cultural.

2.2.2. A valorização do lugar vivido como estratégia pedagógica interdisciplinar.

A valorização do lugar vivido como prática educativa representa um movimento pedagógico essencial para aproximar o conhecimento escolar da realidade dos estudantes. O

território onde os sujeitos vivem, com suas paisagens, memórias, práticas culturais, contradições e afetos, constitui-se como um recurso valioso para a construção de aprendizagens significativas, especialmente no ensino de História e de temas ligados à identidade, cultura e cidadania.

O conceito de lugar vivido (Tuan, 2013) abrange mais do que a localização geográfica: ele inclui os espaços do cotidiano (ruas, bairros, praças, escolas, mercados, festas, personagens locais) que integram o universo simbólico dos estudantes. Ao transformar esses espaços em objeto de estudo, a escola contribui para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e da construção de vínculos identitários, pois permite ao aluno reconhecer-se como parte da história e da cultura de sua comunidade.

Dentro dessa perspectiva, o patrimônio cultural local emerge como ferramenta pedagógica potente. Ao ser tratado como tema transversal, o patrimônio pode ser explorado por diferentes disciplinas, dialogando com a Geografia, a Arte, a Língua Portuguesa, a Sociologia, entre outras. Sua abordagem interdisciplinar promove a integração de saberes e estimula a leitura crítica da realidade, possibilitando uma formação mais ampla, que ultrapassa os limites do conteúdo curricular fragmentado.

Além disso, ao trabalhar com o patrimônio, o educador não apenas ensina fatos históricos ou características culturais, mas também forma para a cidadania. O reconhecimento e a valorização do patrimônio implicam o exercício da responsabilidade coletiva, do respeito à diversidade e do engajamento na preservação dos bens comuns. Assim, o ensino baseado no lugar vivido e no patrimônio contribui para a formação de sujeitos ativos, conscientes e socialmente comprometidos.

A experiência desenvolvida em São Borja por meio do Projeto Proext da UNIPAMPA é um exemplo expressivo dessa abordagem. O projeto, realizado em parceria com professores da rede pública municipal, teve como objetivo integrar práticas de educação patrimonial ao cotidiano escolar, com base nas paisagens culturais da cidade. Segundo os autores: “Essas paisagens culturais abarcam as ideias de significado, pertencimento, valor, bem como a singularidade de um lugar.” (Pinto et al., 2014, p. 1)

Por meio da observação e valorização dos espaços locais, o projeto permitiu aos estudantes reconhecer São Borja não apenas como um município histórico, mas como um território vivo, composto por múltiplas narrativas, práticas e saberes. A cidade foi tratada

como espaço formador, e seus patrimônios, como elementos constitutivos da identidade local. Essas experiências reforçam a importância de metodologias que envolvam os estudantes com seu entorno, permitindo que se apropriem criticamente de sua história e cultura. Valorizar o lugar vivido é, nesse sentido, uma forma de conectar a aprendizagem escolar à vida, tornando o processo educativo mais significativo, cidadão e transformador.

A integração entre lugar vivido, patrimônio e currículo escolar favorece a construção de saberes contextualizados, críticos e afetivos. Ao reconhecer o território como fonte de conhecimento e de identidade, o ensino deixa de ser abstração e passa a dialogar com a experiência concreta dos estudantes, formando cidadãos atentos à sua história, cultura e papel social.

2.3. O Jogo e o RPG como Estratégia Pedagógica na Educação Patrimonial

2.3.1 O jogo como prática cultural e linguagem formadora

O jogo é uma das formas mais universais de expressão humana. Muito além de seu caráter recreativo, ele se manifesta como prática simbólica e social, presente em diferentes culturas e tempos históricos. Sociedades humanas utilizam o jogo para ritualizar valores, simular conflitos, criar vínculos e transmitir conhecimentos. Com base nisso, o jogo pode ser compreendido como uma linguagem cultural, por meio da qual sujeitos expressam identidades, elaboram sentidos e se relacionam com o mundo.

Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens*, argumenta que o jogo antecede a própria cultura organizada, sendo uma de suas condições fundadoras. Para o autor, "o jogo é mais antigo que a cultura, pois, mesmo que se entenda a cultura como algo exclusivamente humano, o jogo é observado em todos os animais superiores" (Huizinga, 2014, p. 5). Essa concepção rompe com a visão de que o jogo seria um mero passatempo, destacando seu valor estruturante na experiência humana.

O jogo possui lógica própria: regras, limites temporais, códigos e espaços simbólicos. Ao adentrar esse universo, o jogador suspende temporariamente a realidade cotidiana e vivencia uma outra realidade, com papéis, narrativas e condutas específicas. Nesse "círculo mágico", como define Huizinga, constroem-se símbolos, relações e aprendizagens que impactam a percepção do mundo.

Complementando essa perspectiva, José Moran destaca que a aprendizagem se fortalece quando é envolvente, significativa e aberta a múltiplas linguagens. Para ele, o lúdico é parte fundamental do processo educativo, pois ativa a emoção, o prazer e o engajamento, dimensões que contribuem para a formação integral do sujeito (Moran, 2013).

Ao reconhecer o jogo como linguagem cultural e formadora, cria-se uma base sólida para compreender como sua aplicação no contexto educacional pode mobilizar aprendizagens mais profundas.

2.3.2 Jogos e metodologias ativas: da experiência à autoria

Integrar jogos ao processo pedagógico está diretamente relacionado aos princípios das metodologias ativas, que valorizam a participação efetiva dos estudantes na construção do conhecimento. Nessa abordagem, aprender não é apenas absorver conteúdos prontos, mas vivenciar experiências, resolver problemas e refletir criticamente. O jogo, por seu caráter interativo e simbólico, oferece ao aluno a oportunidade de experimentar, testar, criar e ressignificar.

Mais do que uma atividade lúdica isolada, o jogo propicia uma vivência que envolve emoção, imaginação, linguagem, colaboração e criatividade. Ele transforma o ato de aprender em experiência encarnada, que articula corpo, mente e afetos. Em jogos com forte componente narrativo, como o RPG, essa dimensão é potencializada: os jogadores constroem personagens, tomam decisões e se envolvem com universos que simulam dilemas sociais, culturais ou históricos.

Neusi Berbel (2003) define metodologias ativas como práticas que exigem o envolvimento do aluno em seu processo formativo, ao mesmo tempo em que demandam do professor a criação de situações desafiadoras e significativas. O educador, nesse cenário, atua como mediador, não mais como transmissor exclusivo de informações, mas como quem provoca, escuta e propõe caminhos

Dentro dessa lógica, o jogo educacional se mostra altamente compatível. Ele promove o raciocínio estratégico, o enfrentamento do erro, a construção coletiva e a aplicação do conhecimento em contextos simulados. Como aponta Fernando Becker (2012), na perspectiva construtivista, o saber emerge da interação entre o sujeito e o objeto do conhecimento, mediada por ações significativas. E os jogos, ao criarem espaços simulados de interação simbólica, oferecem justamente essas condições.

Castrogivanni (2000) reforça a importância da escola como espaço de autoria e participação. Para ele, é fundamental promover práticas que valorizem o pensar, o propor e o criar, dimensões que os jogos, por natureza, despertam nos estudantes. Dessa forma, os jogos não apenas dialogam com metodologias ativas (Berbel, 2011), mas as concretizam de maneira acessível e motivadora.

2.3.3 O RPG como ferramenta interdisciplinar e formadora

O Role-Playing Game (RPG) é um tipo de jogo baseado na construção coletiva de narrativas. Nele, os participantes interpretam personagens e tomam decisões dentro de um universo ficcional, estruturado por regras, objetivos e conflitos simbólicos. Mais do que entretenimento, o RPG configura-se como ferramenta pedagógica que reúne linguagem, cooperação, imaginação, estratégia e empatia, todos aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes. Danilo Américo (2012) e Hiago Sousa de Aquino (2023) evidenciam, em suas pesquisas, o potencial do RPG como instrumento pedagógico capaz de aproximar o estudante das dinâmicas humanas, históricas e sociais. Américo destaca o valor do jogo no ensino de História, ao permitir que o aluno vivencie contextos e dilemas de diferentes épocas, desenvolvendo a capacidade de “pensar historicamente” e compreender processos culturais com maior profundidade. De modo complementar, Aquino demonstra que, no ensino de Sociologia, o RPG possibilita ao estudante experimentar simbolicamente papéis sociais, hierarquias e relações de poder, refletindo criticamente sobre os fenômenos que estruturam a vida em sociedade. Em ambas as perspectivas, o jogo se configura como um espaço de simulação ética e narrativa, em que os alunos aprendem por meio da ação, da empatia e da análise crítica das realidades que representam.

Henrique Fernandes Brigola (2025) analisa o RPG como metodologia ativa no ensino de Geografia e ressalta sua eficácia em conectar o aluno ao território de forma dinâmica e significativa. Ao explorar mapas, ambientes e desafios territoriais dentro da narrativa, o estudante passa a compreender o espaço geográfico não apenas como um recorte físico, mas como resultado das interações humanas, culturais e ambientais.

Portanto, o RPG se destaca por sua capacidade de integrar diferentes áreas do conhecimento. Ao combinar leitura, escrita, oralidade, interpretação, argumentação e

expressão artística, ele se apresenta como prática interdisciplinar. Geografia, Sociologia, Artes e Língua Portuguesa podem se articular por meio das situações propostas no jogo, ampliando os campos de aprendizagem.

Em sua pesquisa, Sabrina Duarte (2023) reforça que o RPG promove um ambiente de aprendizagem envolvente e significativo, no qual os estudantes se veem como parte ativa da construção do saber. Segundo ela, o jogo não apenas facilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas também de competências socioemocionais e cidadãs (Brasil, 2017). Ao ambientar o RPG em contextos locais ou familiares aos alunos, como territórios e símbolos culturais da própria comunidade, amplia-se a identificação e o pertencimento.

José Moran também destaca o potencial do RPG como ambiente interativo que promove imersão e autoria. Para ele, essas características são centrais na construção de aprendizagens significativas, pois colocam o estudante em um papel de protagonismo real, transformando o jogo em um espaço de experimentação e descoberta (Moran, 2013).

O RPG é ainda altamente adaptável. Pode ser simplificado ou aprofundado, com maior ou menor carga de regras e complexidade, dependendo do perfil da turma e dos objetivos pedagógicos. Essa flexibilidade permite que ele seja usado desde o Ensino Fundamental até o Ensino Superior, em diversas áreas do conhecimento.

3 - METODOLOGIA

3.1 Tipo e Natureza da Pesquisa

A pesquisa desenvolvida caracteriza-se como qualitativa, de caráter exploratório e descritivo (Marconi e Lakatos, 2002), pois busca compreender a experiência dos estudantes a partir da interação com um jogo de RPG criado para valorizar o patrimônio cultural de São Borja. Além disso, configura-se como uma pesquisa-ação/participante (Marconi e Lacatos, 2002), uma vez que propõe uma intervenção pedagógica no espaço escolar, articulando a prática do estágio curricular com a formação acadêmica nas dimensões de ensino, extensão e pesquisa. Nesse sentido, o trabalho não se limita à análise teórica, mas envolve também a produção de um recurso educacional de autoria da pesquisadora, que será aplicado em sala de aula e avaliado a partir de sua potencialidade formativa.

3.2 Contexto e participantes da pesquisa

A aplicação do jogo foi realizada no Colégio Estadual São Borja (CESB), instituição pública localizada no município de São Borja/RS. Participaram da pesquisa duas turmas do 3º ano do Ensino Médio, 312 e 315, totalizando 58 estudantes. A turma 312 era composta por 30 alunos, sendo 13 meninas e 17 meninos (considerando 6 meninos transferidos e 1 menina transferida ao longo do período). Já a turma 315 possuía 28 estudantes, com 17 meninas e 11 meninos (com 2 transferências, uma de cada gênero). Em ambas, observa-se a predominância feminina, característica relevante para compreender dinâmicas de participação, engajamento e interação durante as atividades.

Os estudantes tinham entre 17 e 18 anos, alguns já maiores de idade, e muitos deles se encontravam em fase de preparação para o ENEM, enquanto outros já trabalhavam ou conciliavam estudos com atividades remuneradas, trabalho informal, responsabilidades domésticas e, em alguns casos, viviam sozinhos. Esse contexto, típico de jovens em transição para a vida adulta, influenciou diretamente a rotina escolar e o nível de presença e

participação nas atividades.

Do ponto de vista socioeconômico, o CESB atende majoritariamente estudantes de baixa a média renda, vindos de bairros periféricos ou regiões urbanas populares. Grande parte utiliza transporte público, bicicleta ou realiza longos percursos a pé, o que pode comprometer a assiduidade. Além disso, há presença significativa de alunos pertencentes a famílias atendidas por programas assistenciais, jovens em situação de vulnerabilidade social, estudantes com deficiência e um contingente expressivo de alunos autodeclarados pretos e pardos. Esses elementos reforçam a necessidade de práticas pedagógicas sensíveis à diversidade, às desigualdades e às múltiplas realidades vivenciadas pelos jovens.

A escolha das turmas do terceiro ano se justifica pela possibilidade de articular conteúdos escolares com reflexões sobre território, patrimônio e identidade local, temas pertinentes à etapa final da Educação Básica e alinhados ao projeto educativo da escola. A inserção da pesquisadora como estagiária no CESB possibilitou aproximação contínua com a turma, permitindo a aplicação do jogo em contexto real de ensino.

Quanto aos procedimentos éticos, a intervenção pedagógica ocorreu mediante autorização formal da instituição. A direção solicitou a entrega de um Termo de Autorização Institucional para Realização de Atividade Pedagógica, documento que especificava o objetivo da proposta, a metodologia, as turmas envolvidas, bem como a identificação da pesquisadora e da professora orientadora. Com a aprovação do termo, a aplicação foi autorizada. Ainda assim, todas as informações coletadas foram tratadas com confidencialidade, garantindo o anonimato dos participantes, em conformidade com os princípios éticos da pesquisa educacional.

3.3 Instrumentos de coleta

Para a coleta de dados, optou-se pelo uso de instrumentos qualitativos complementares, que possibilitem compreender tanto os aspectos cognitivos quanto afetivos do processo de aprendizagem e da percepção dos estudantes sobre o patrimônio cultural local. Os instrumentos foram planejados de modo a permitir o registro das interações durante o jogo, das falas e das reflexões posteriores, buscando captar indícios de aprendizagem significativa, de pertencimento e de valorização da cultura local.

Durante a aplicação do jogo, foi utilizado um roteiro de observação sistemática elaborado pela pesquisadora, com o objetivo de registrar comportamentos, interações e atitudes dos estudantes no decorrer das partidas. Esse sistema permitiu identificar o nível de participação, engajamento, cooperação, criatividade e autonomia demonstrados pelos alunos, bem como a forma como eles se relacionam com os conteúdos e com seus colegas durante as dinâmicas do RPG.

O roteiro de observação inclui 5 sessões, a primeira de conceitualização, a segunda de explicação das regras do jogo e escolha das classes jogáveis, a terceira destinada aos personagens envolvidos com a cultura e patrimônio imaterial da cidade, a quarta focada nos personagens e locais da cultura material, e a quinta sessão, com foco na finalização do jogo, rodas de conversa e aplicação do questionário. As três últimas sessões foram separadas em dois períodos para cada uma das turmas do terceiro ano (312 e 315).

Foram observados aspectos como:

- A interação entre os estudantes (se há colaboração, diálogo, respeito às regras e à vez de fala);
- O envolvimento dos alunos com as missões (nível de curiosidade, interesse e empenho para resolver desafios);
- As manifestações espontâneas de reconhecimento de espaços e personagens locais;
- As expressões de pertencimento e afetividade em relação à cidade;
- As atitudes de protagonismo e autoria (participação ativa na narrativa, criação de hipóteses, tomada de decisões);
- A postura diante de conflitos ou dúvidas durante o jogo (cooperação ou competitividade, busca de soluções coletivas).

Os registros foram realizados por meio de anotações no diário de campo da pesquisadora, e, sempre que possível, complementados com fotos das sessões e de materiais produzidos pelos alunos (anotações nas fichas, respostas de desafios, etc), de modo a preservar evidências do processo de aprendizagem.

Após a finalização das partidas, foram realizadas rodas de conversa com os estudantes participantes, em formato de entrevista semiestruturada. O objetivo dessa etapa é compreender as percepções e reflexões dos alunos sobre a experiência vivida, as aprendizagens construídas e o modo como o jogo influenciou sua visão sobre São Borja e seu patrimônio cultural.

As perguntas foram elaboradas de forma aberta, favorecendo o diálogo, a expressão espontânea e o pensamento crítico.

As principais questões orientadoras são:

- A. O que aprendemos sobre nossa cidade que não sabíamos antes?
- B. O que significa cultura, território e patrimônio agora, depois do jogo?
- C. Como o RPG ajudou a refletir sobre nossa identidade e pertencimento?

Durante a conversa, a pesquisadora atuou como mediadora, incentivando os alunos a compartilhar percepções e descobertas, sem buscar respostas certas, mas compreendendo o sentido atribuído por cada estudante às experiências vividas no jogo. As falas foram registradas (com autorização da escola e dos participantes) no diário de campo.

Como complemento das rodas de conversa, foi aplicado um breve questionário final, com o objetivo de verificar a fixação de conteúdos e conceitos trabalhados no jogo e de registrar a percepção individual dos alunos sobre os temas de cultura, território e patrimônio.

O questionário foi aplicado de forma escrita. As perguntas propostas são:

- 1 - Cite um patrimônio material da cidade.
- 2 - Cite um patrimônio imaterial.
- 3 - O que significa território para você?
- 4 - Qual personagem mais te marcou e por quê?
- 5 - O que podemos fazer para valorizar nossa cultura local?

As respostas foram analisadas de maneira qualitativa, buscando identificar a compreensão conceitual dos alunos e as relações que estabelecem entre o jogo e a realidade da cidade. Espera-se que essas respostas revelem tanto aprendizagens factuais quanto simbólicas, evidenciando se o jogo favoreceu uma leitura mais crítica e afetiva do território em que vivem.

Dessa forma, o conjunto dos instrumentos (observação, rodas de conversa e questionário final) permite captar diferentes dimensões da experiência educativa, articulando o olhar da pesquisadora com a voz dos estudantes. Essa triangulação metodológica contribui para uma análise mais densa e fidedigna sobre o impacto pedagógico do RPG, conforme os princípios da pesquisa qualitativa e da pesquisa-ação.

4 - CRIAÇÃO E EXPLICAÇÃO DO RPG “HISTÓRIA EM JOGO”

4.1 Gênese e inspiração do projeto

A origem deste projeto remonta ao componente curricular Teoria das Ciências Humanas VII, ministrado pela professora Nola Patrícia Gamalho, na Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). Entre as atividades propostas estava o desafio de construir um produto pedagógico baseado nas teorias discutidas em sala.

Entre os referenciais estudados no componente, a obra de Roberto Lobato Corrêa (2012) exerceu papel central na concepção do material. O autor propõe uma compreensão ampliada dos conceitos de *território*, *paisagem*, *cultura* e *espaço*, entendendo-os como categorias interligadas na construção das relações sociais e identitárias. Segundo Lobato, o território não é apenas uma delimitação física, mas uma construção social e política, na qual se estabelecem relações de poder e pertencimento. Essa perspectiva inspirou a criação da classe Político dentro do RPG, personagem que representa as dinâmicas de negociação, disputa e influência presentes no espaço urbano. Ao jogar com esse personagem, os alunos podem compreender como o poder se manifesta e se distribui no território, influenciando as decisões coletivas e a organização da cidade.

Outro conceito importante é o de paisagem, compreendida por Lobato (2012) como a expressão visível e simbólica do território, aquilo que revela sua história, suas marcas e representações culturais. No jogo, a paisagem de São Borja é explorada por meio dos 49 pontos mapeados, que incluem locais históricos e afetivos, como a Casa Getúlio Vargas, o Cemitério Paraguaio, o Cais do Porto e a Balsa de Travessia do Rio Uruguai. Esses espaços, transformados em cenários de missões, permitem que os estudantes vivenciem a paisagem geográfica e, simultaneamente, a paisagem simbólica, refletindo sobre os significados culturais e emocionais atribuídos a cada lugar.

A cultura, para Lobato (2012), é um elemento essencial na formação do território, sendo responsável por moldar as práticas, os valores e as identidades coletivas. Essa noção também foi incorporada ao jogo, especialmente na criação de personagens como o

Ribeirinho, o Músico, o Gaúcho e o Artista Popular, que representam diferentes dimensões das tradições locais e expressam a diversidade cultural de São Borja. Ao interagir com esses personagens, os jogadores são convidados a reconhecer as múltiplas formas pelas quais a cultura se manifesta e constrói o sentimento de pertencimento.

Lobato (2012) também destaca que o espaço geográfico é resultado de processos históricos e sociais, estando em constante transformação. Essa concepção foi fundamental para a elaboração das missões ligadas à memória e à mudança, como aquelas ambientadas na Casa Jango ou na antiga Balsa de Travessia, vinculada à figura de Alberto Lucero. Ao investigar esses espaços, os jogadores percebem como os acontecimentos históricos modificam o território e as relações humanas ao longo do tempo.

Por fim, os conceitos de conexão regional e mobilidade abordados por Lobato foram incorporados à lógica do jogo. Personagens como o Mercador e o Ribeirinho simbolizam o trânsito de pessoas, ideias e mercadorias, revelando como os fluxos e deslocamentos também constroem o território e fortalecem as redes culturais da cidade.

A escolha do tema partiu de uma vivência pessoal: sendo nascida e criada em São Borja, a autora carrega um vínculo afetivo com a cidade e reconhece a riqueza de suas expressões culturais, de suas memórias e de seus personagens populares. No entanto, esse reconhecimento aprofundou-se apenas após o ingresso na universidade, momento em que surgiram reflexões sobre como seria possível fazer com que os jovens também percebessem e valorizassem a riqueza cultural de sua cidade. Essa relação de pertencimento despertou o desejo de transformar o território local em um espaço simbólico de aprendizagem, no qual os estudantes pudessem reconhecer sua própria história e compreender o valor cultural dos lugares que habitam.

O processo criativo teve como um dos principais pontos de partida a página “Humanos de São Borja”, veiculada nas redes sociais, que retrata histórias de vida de moradores da cidade, muitas vezes anônimos, mas profundamente representativos da identidade local. Por meio desse material, foi possível mapear figuras e narrativas que, embora nem sempre registradas pela historiografia oficial, fazem parte da memória afetiva coletiva. Entre elas, destacam-se personagens que inspiraram diretamente o jogo, como Alberto Lucero, antigo responsável pela travessia de balsa entre São Borja e Santo Tomé; Tio Oreste, carpinteiro e construtor de chalanas; Seu Ladi, artista popular e um dos últimos remanescentes da banda do Olavo Bilac; e Ricardinho Ciclista, conhecido pela bicicleta

ornamentada que se tornou símbolo de expressão e alegria pela cidade.

Essas figuras representam dimensões distintas, mas complementares da cultura são-borjense: o trabalho manual e artesanal, a arte popular, o humor e o cotidiano das ruas. Ao reuni-las no contexto do jogo, a proposta busca reconhecer o valor das narrativas locais como instrumentos pedagógicos, capazes de aproximar os estudantes de suas próprias realidades e histórias. Assim, o jogo foi pensado não apenas como um recurso lúdico, mas como uma ferramenta de educação patrimonial e de construção de pertencimento.

Em síntese, *História em Jogo* nasce do encontro entre experiência pessoal, identidade territorial e prática pedagógica, propondo uma forma criativa e sensível de trabalhar a História local com os estudantes.

4.2 A cidade como território simbólico: Centro e Passo

Compreender São Borja como território é reconhecer que a cidade não se resume ao espaço físico que ocupa, mas ao conjunto de relações sociais, memórias e significados que ali se constroem cotidianamente. O território é, como afirma Milton Santos (1996), um espaço vivido, permeado por afetos, práticas e representações. Nesse sentido, o jogo *História em Jogo* buscou retratar São Borja não apenas como cenário geográfico, mas como um território simbólico, marcado por identidades múltiplas, modos de vida diversos e expressões culturais singulares.

Durante o processo de pesquisa e mapeamento da cidade, tornou-se evidente que as vivências do bairro Centro e do bairro Passo são distintas. No Centro, concentram-se os espaços ligados à história política e econômica da cidade (prédios públicos, museus e comércios tradicionais) que remetem à memória de figuras históricas e ao período missionário. Já o Passo carrega uma dimensão mais comunitária e popular, onde as relações de vizinhança e o trabalho manual mantêm viva uma cultura fortemente marcada pela oralidade.

Essas diferenças, de forma alguma, são divisões rígidas, mas revelam a pluralidade do que se entende por identidade são-borjense. Enquanto o Centro expressa a memória dita “oficial” e institucional, o Passo representa a memória vivida e afetiva, composta por pessoas, histórias e práticas muitas vezes invisibilizadas pelas narrativas formais. Essa dualidade serviu como base para a elaboração do mapa do jogo, que contempla tanto pontos de valor

histórico (como museus e praças) quanto espaços de convivência cotidiana (como o mercado, as escolas e as margens do rio).

A intenção foi representar São Borja como um mosaico cultural, no qual cada bairro e personagem possui um papel essencial na construção do pertencimento coletivo. Ao percorrer esses espaços no jogo, os estudantes são convidados a reconhecer as múltiplas dimensões do território, não apenas o que se vê, mas o que se sente e se recorda. Assim, o território deixa de ser um simples pano de fundo e se torna um agente formador de identidades, onde as histórias do Centro e do Passo se entrelaçam para revelar a complexidade e a beleza da vida local.

4. 3. Alinhamento ao referencial curricular

A construção do jogo *História em Jogo* dialoga diretamente com os princípios e objetivos presentes no Referencial Curricular Gaúcho (2018), especialmente nas áreas de História, Geografia e Sociologia, bem como com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017). A proposta se fundamenta na concepção de educação que reconhece o estudante como sujeito histórico e cultural, capaz de compreender o mundo e a si mesmo por meio das relações que estabelece com o território em que vive.

No componente de História, o jogo favorece a construção da consciência histórica, permitindo que os estudantes reconheçam a cidade como parte integrante dos processos históricos maiores, conectando as narrativas locais às regionais e nacionais. Essa perspectiva dialoga com a Competência Específica 2 de História da BNCC, que propõe “compreender que os sujeitos históricos constroem diferentes interpretações sobre os acontecimentos e sobre o tempo”. Ao interagir com as narrativas dos personagens, resolver enigmas e responder às perguntas, o aluno é levado a refletir sobre como o passado se manifesta no presente, nas ruas, nos costumes e nas memórias da população, desenvolvendo a habilidade (EF09HI02) de “analisar as diferentes formas de registro e memórias produzidas por grupos sociais em diferentes tempos e espaços”.

Em Geografia, o jogo amplia a percepção de espaço e território, estimulando o estudante a compreender o lugar em que vive como resultado das interações humanas, culturais e ambientais. Os 49 pontos do mapa foram escolhidos justamente para representar a diversidade de paisagens urbanas e sociais de São Borja, desde áreas centrais até regiões periféricas, permitindo o desenvolvimento de competências relacionadas à leitura crítica do espaço geográfico e ao senso de pertencimento territorial. Essa abordagem se aproxima da

Competência Específica 1 de Geografia, que prevê “compreender a espacialidade e a temporalidade dos fenômenos geográficos”, e da habilidade (EF08GE07), que propõe “reconhecer o território como construção social e espaço de identidades, pertencimentos e conflitos”.

No campo da Sociologia, o jogo promove a reflexão sobre identidade, cultura e coletividade, possibilitando que o estudante analise o papel das tradições, das práticas culturais e das relações sociais na formação do grupo a que pertence. Essa proposta dialoga com a Competência Específica 4 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas do RCE-RS, que estimula “reconhecer a diversidade cultural e social como constitutiva da vida em sociedade”. Ao dialogar com as figuras populares da cidade, os jogadores exercitam a empatia, a escuta e a valorização das diferenças, mobilizando a habilidade (EM13CHS104), que trata de “analisar as manifestações culturais e simbólicas como formas de expressão, resistência e identidade dos grupos sociais”.

De modo transversal, a proposta do jogo também contribui para o desenvolvimento de competências gerais da BNCC, como o pensamento crítico e criativo (Competência 4), a responsabilidade e cidadania (Competência 9) e a valorização da diversidade cultural (Competência 6). Além disso, o jogo incentiva a autonomia intelectual e o trabalho colaborativo, pois cada jogador deve tomar decisões, construir narrativas e interagir com seus colegas para atingir objetivos comuns, articulando aspectos cognitivos, sociais e afetivos da aprendizagem.

Assim, o RPG se consolida como uma ferramenta pedagógica coerente com os referenciais curriculares atuais, ao promover uma aprendizagem significativa e contextualizada, ancorada na realidade vivida dos estudantes.

4. 4 Processo de criação e design do jogo

O desenvolvimento do instrumento pedagógico ocorreu em diferentes etapas, que envolveram pesquisa, planejamento, experimentação e design, articulando conhecimentos acadêmicos e vivências pessoais.

A partir do levantamento, iniciou-se o processo de concepção do jogo propriamente dito. Foram definidas a estrutura narrativa, as classes jogáveis e a missão central, intitulada “*Restaurar a memória de São Borja*”. A narrativa foi pensada para permitir que os estudantes

se tornassem Guardiões da Memória, percorrendo o mapa da cidade e resolvendo desafios que os aproximassem da história e da cultura local.

O jogo conta com 10 classes jogáveis (político, artista popular, vidente de praça, cozinheiro, ribeirinho, gaúcho, músico, mercador, guardas da fronteira, estancieiro) e cada classe possui três personagens distintos, com variações de idade, gênero e etnia. Essa diversidade foi um critério intencional, pensado para representar a pluralidade social da cidade e romper com estereótipos, reafirmando o papel da escola como espaço de reconhecimento e valorização das diferenças.

Para a criação visual dessas classes, foram utilizadas as inteligências artificiais ChatGPT e Gemini, que atuaram como ferramentas de apoio criativo, gerando descrições, comandos e sugestões estéticas a partir das orientações fornecidas pela autora, sempre com o cuidado de reforçar a diversidade cultural e geracional entre os integrantes de cada classe. O uso dessas tecnologias teve caráter instrumental e experimental, sem comprometer a autoria do projeto, que permaneceu integralmente sob responsabilidade da pesquisadora.

A etapa de *design* gráfico e montagem visual do jogo foi desenvolvida por meio do Canva, plataforma que possibilitou a criação do caderno contendo a narrativa, mapa, locais, regras, classes, NPCs, *quizzes*, enigmas, missões e ficha de personagem. O design final do mapa contou com o apoio de uma prestadora de serviços local, responsável pela finalização gráfica e diagramação do tabuleiro e impressão dos materiais. Trata-se de uma empreendedora da cidade¹, que atua auxiliando estudantes na concretização de seus projetos acadêmicos e criativos.

Cada decisão estética e narrativa foi pensada de forma a traduzir visualmente a identidade cultural de São Borja. Assim, o mapa não é apenas um suporte visual, mas também uma representação simbólica do território, que integra passado, memória e cotidiano em uma linguagem lúdica e significativa.

O jogo foi planejado para ser dinâmico, acessível e interdisciplinar. Todos os materiais, mapa, fichas, regras e perguntas, foram elaborados com base em princípios de aprendizagem significativa (Ausubell, 1982) e metodologias ativas (Berbell, 2011; Moran, 2013), que valorizam a experiência do estudante como protagonista na construção do conhecimento.

¹ O design visual do mapa e dos materiais gráficos foi desenvolvido com o apoio da designer Kauanny Frois, empreendedora local que presta serviços de assessoria a estudantes na finalização de projetos pedagógicos e gráficos. Contato: @froisfine.art

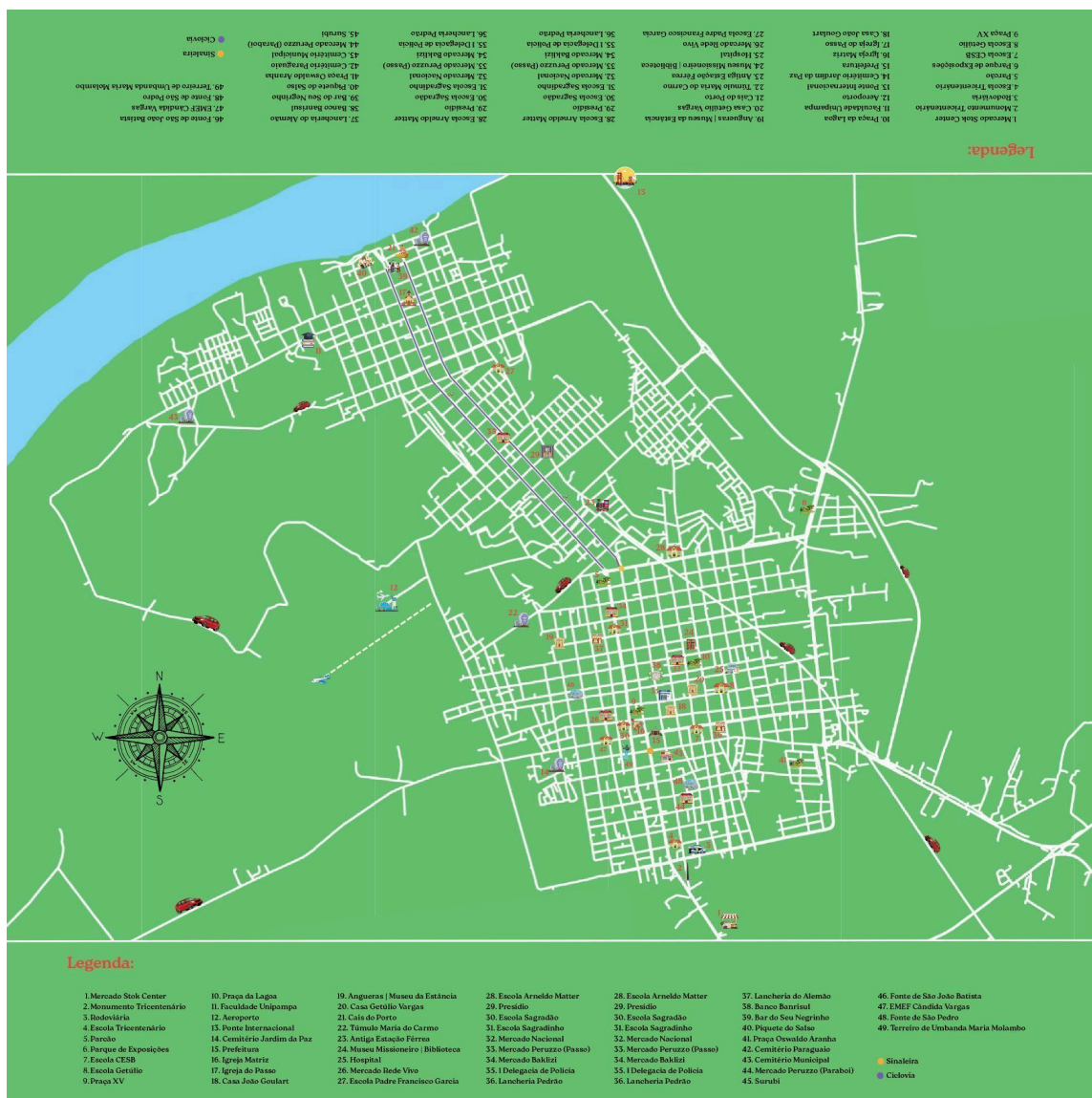
A opção deliberada por compor cada classe jogável com três integrantes, veio não só da necessidade de permitir uma jogabilidade individual ou coletiva, mas também pela busca de oportunizar diferentes idades, etnias e perfis sociais, em consonância com pesquisas recentes sobre diversidade e representação nos jogos. Estudos apontam que a presença de personagens plurais amplia a identificação dos jogadores, promove empatia e estimula a aprendizagem por meio da convivência simbólica com identidades diversas (Phillips, 2025). O *Geena Davis Institute on Gender in Media* (2024) também ressalta que a inclusão de múltiplas identidades e experiências em jogos digitais e analógicos é fundamental para o desenvolvimento de práticas educativas mais equitativas, nas quais os estudantes se sintam representados e valorizados. Assim, o cuidado em representar a diversidade étnica, etária e cultural no *História em Jogo* reafirma o compromisso do projeto com uma educação inclusiva, plural e sensível às realidades sociais.

4.5 Estrutura Interna do Jogo: enredo, personagens e mecânicas.

O *História em Jogo* se desenvolve em uma São Borja ficcionalizada, construída a partir de elementos reais do território, mas permeada por aspectos simbólicos que aproximam passado e presente. A narrativa central gira em torno de um fenômeno misterioso que está apagando a memória da cidade: monumentos perdem seus significados, figuras populares desaparecem dos relatos e espaços carregados de história tornam-se vazios e silenciosos. Para impedir que esse esquecimento avance, os jogadores assumem o papel de Guardiões da Memória, responsáveis por investigar tais apagamentos simbólicos, interagir com personagens locais e recuperar fragmentos fundamentais da história antes que sejam perdidos de forma irreversível.

Cada missão corresponde a um desses fragmentos e está vinculada a um dos 49 pontos reais do mapa, que incluem museus, praças, escolas, espaços da beira do rio, o Cais do Porto, a Casa de Getúlio Vargas, o Mercado Público e outros locais reconhecidos pelos estudantes em seu cotidiano. Ao chegarem a esses pontos, os Guardiões interagem com NPCs que representam personagens históricos, figuras populares, entidades culturais ou memórias coletivas da cidade. Essas interações oferecem pistas, desafios e decisões que orientam o avanço da narrativa.

Figura 1 - Tabuleiro do jogo



Fonte: produzida por prestadora de serviços local.

As classes jogáveis foram concebidas a partir de dimensões identitárias presentes em São Borja. A intenção é refletir a pluralidade cultural do município e, ao mesmo tempo, permitir que os estudantes se reconheçam nas práticas sociais que integram o cotidiano local. Seguindo princípios de diversidade étnica e etária, cada classe possui três versões (modelos de NPCs) que variam em idade, gênero e aparência, reforçando a ideia de que o patrimônio cultural é resultado de múltiplas experiências e gerações. Entre as classes utilizadas no jogo estão:

Ribeirinho(a) - Conhecedor das margens do Rio Uruguai, domina navegação, pesca e leitura de paisagem. Auxilia em missões ligadas à história ribeirinha e à mobilidade fluvial.

Artista Popular - Representa expressões culturais como música, artesanato, teatro de rua e

performances. Contribui com carisma, improviso e sensibilidade estética.

Gaúcho(a) - Ícone da cultura regional, vinculado às lidas campeiras, às tradições missionárias e à relação com o campo.

Cozinheiro(a) - Guardião dos saberes culinários transmitidos entre gerações, reforçando a identidade alimentar local e promovendo acolhimento.

Indígena - Portador de conhecimentos ancestrais sobre território, espiritualidade, plantas medicinais e oralidade.

Político(a) - Voltado para negociação, diplomacia e tomada de decisão, representando as disputas e papéis do poder local.

Músico(a) - Conecta-se à forte tradição musical da fronteira, capaz de inspirar o grupo e reduzir conflitos.

Guarda de Fronteira - Fluente em português e espanhol, simboliza a importância das relações internacionais em cidades de fronteira.

Figura 2 - Classes jogáveis: Videntes de praça, Gaúchos, Políticos.



Fonte: Gemini

Figura 3 - Classes jogáveis: Indígenas, Imigrantes e Guardas da Fronteira.



Fonte: Gemini

Figura 4 - Classes jogáveis: Estancieiros, Ribeirinhos, Músicos e Artistas de Rua.



Fonte: Gemini

O jogo opera em um sistema de turnos cooperativos, no qual o grupo decide conjuntamente suas ações. A cada rodada: Os jogadores escolhem para qual ponto do mapa se deslocar;

Rola-se um **dado de 20 lados (d20)**, que define a qualidade da movimentação, seguindo a probabilidade:

1–4 (20%) - Desastre: movimento mínimo, podendo ocorrer perda de item ou redução maior de estamina.

5–9 (25%) - Má sorte: deslocamento curto e pequena penalidade.

10–14 (25%) - Neutro: progresso médio ou item útil, porém limitado.

15–18 (20%) - Boa sorte: movimento longo e item valioso.

19–20 (10%) - Crítico: avanço extra e item raro; pode recuperar toda a estamina ou desbloquear habilidade especial.

O deslocamento consome 1 ponto de estamina coletiva, variando conforme as vantagens ou desvantagens de cada classe; Ao chegar ao local sorteado, a narradora apresenta a ambientação histórica, o NPC do ponto, o desafio da rodada e os itens disponíveis (quando aplicável). As ações dos alunos articulam conhecimento prévio, lógica, criatividade e argumentação, favorecendo o desenvolvimento de competências interdisciplinares.

Ao concluir desafios ou interagir com NPCs, o grupo pode receber: Itens simbólicos ou utilizáveis, utilizados para superar obstáculos; Pontos de Reputação, que melhoram sua

relação com NPCs e abrem possibilidades narrativas; Estamina adicional, permitindo jornadas mais longas pelo mapa; Fragmentos da Memória/ Pontos de conhecimento, essenciais para reconstruir a história da cidade e completar a missão final. Essas recompensas funcionam como marcadores de aprendizagem, pois representam conteúdos, saberes ou habilidades interpretadas pelos estudantes ao longo da experiência.

Cada participante recebe uma ficha contendo: identificação (nome e grupo), habilidades, vantagens, estamina, reputação, itens obtidos, registro de missões aceitas e concluídas. A ficha serve como instrumento de organização narrativa e autogestão, incentivando o acompanhamento do próprio progresso e a reflexão sobre estratégias coletivas.

O jogo conta com um conjunto de materiais que facilitam a experiência lúdica e pedagógica: Tabuleiro-mapa da cidade, elaborado no Canva e composto por 49 pontos reais; Dados d20 e d6 para ações; Pinos de tabuleiro para marcação de deslocamento do jogador; Livro-base com a lore do jogo, descrição dos NPCs, introdução ao território, regras e orientações narrativas utilizadas pela professora.

5 - APLICAÇÃO DO JOGO

A) Diário de campo:

Sessão 1 – Aula Introdutória: Cultura, Território e Patrimônio

A primeira sessão teve duração de 50 minutos e teve como propósito introduzir os conceitos centrais que fundamentariam o RPG: cultura, identidade, território, espaço, patrimônio (material e imaterial), memória, sociedade, diversidade e símbolos.

O encontro foi conduzido a partir de uma chamada temática, em que os alunos compartilharam seus lugares favoritos de São Borja, estimulando o reconhecimento afetivo e espacial do território vivido. Em seguida, apresentou-se a história do padroeiro São Francisco de Borja, contextualizando a origem do nome da cidade e sua importância simbólica para a formação cultural local.

A discussão foi aprofundada com o estudo dos conceitos-chave, registrados no quadro e pesquisados colaborativamente pelos alunos, culminando em uma reflexão sobre os elementos que compõem a identidade comunitária. Essa sessão serviu como base teórica e sensível para o desenvolvimento do jogo, conectando o patrimônio e a religiosidade à vivência cotidiana dos estudantes.

Sessão 2 – Introdução ao RPG: Criação de Personagens e Regras

A segunda sessão, também de 50 minutos, foi dedicada à imersão no universo narrativo do RPG. O objetivo principal foi apresentar as regras básicas do sistema, explicar as mecânicas de estamina, reputação e conhecimento, e conduzir a criação dos personagens.

Foram apresentadas as classes jogáveis inspiradas nas identidades locais (gaúcho, indígena, músico, político, vidente de praça, artista de rua, guardas da fronteira, estancieiro e mercador), possibilitando que cada estudante escolhesse um personagem representativo das múltiplas dimensões culturais da cidade.

Também nesta sessão, os estudantes tiveram o primeiro contato com o mapa do jogo, e demonstraram reconhecer locais do território, até mesmo localizar as próprias casas. Alguns fizeram até mesmo sugestões sobre as regras e jogabilidade das classes, propondo a utilização do cavalo pelo gaúcho e a vantagem de melhor comunicação das classes vidente e indígenas com NPCs fantasmas.

O encerramento foi marcado por uma breve apresentação dos personagens criados, na qual cada grupo compartilhou o papel escolhido e suas motivações dentro da narrativa. Essa

sessão teve caráter formativo e de engajamento, fortalecendo o vínculo com o jogo e promovendo a empatia com as diferentes figuras sociais e históricas que compõem São Borja.

Sessão 3 – Aprofundamento I: Cultura e Patrimônio Imaterial

A aplicação do projeto enfrentou desafios significativos relacionados à assiduidade dos estudantes, especialmente nas sessões 2 e 3, devido às faltas expressivas das turmas e calendário de projeto da turma. Como o estágio ocorria às segundas e sextas-feiras (dias tradicionalmente marcados por maior evasão entre alunos do final do Ensino Médio) muitos estudantes não estavam presentes para acompanhar o andamento contínuo da atividade. Nas sextas-feiras, em particular, as ausências eram acentuadas por causa dos “trotos”, atividades de preparação para formatura, eventos externos e viagens organizadas pelos formandos. Isso fez com que certos períodos da campanha de RPG avançassem de forma mais lenta, uma vez que parte da turma precisava receber novamente as explicações das regras, preencher as fichas de personagem e compreender o ponto da narrativa em que o grupo havia parado. Essa necessidade de retomar instruções e reorganizar grupos consumiu tempo relevante das aulas, exigindo da pesquisadora flexibilidade e ajustes constantes no planejamento para garantir que todos pudessem participar e compreender a proposta.

As sessões de número 3, 4 e 5 foram divididas em dois períodos de 50 minutos cada, permitindo um tempo ampliado para o desenvolvimento das atividades e das dinâmicas de exploração do RPG.

Na Sessão 3, o foco foi o patrimônio imaterial e as expressões culturais da cidade. Os alunos, orientados pela narrativa do mestre, foram guiados por diferentes pontos simbólicos de São Borja, encontrando NPCs (personagens não jogáveis) inspirados em figuras populares, artistas, lideranças religiosas e personagens históricos. Cada encontro com um NPC envolvia diálogos, desafios e missões simbólicas relacionados à música, à fé, à oralidade e às tradições locais.

Por meio dessas interações, os estudantes puderam vivenciar o papel das manifestações culturais na preservação da memória coletiva, compreendendo o patrimônio imaterial como elemento vivo e dinâmico. O trabalho cooperativo e o envolvimento narrativo favoreceram uma aprendizagem significativa, unindo emoção, conhecimento e pertencimento cultural.

Sessão 4 – Aprofundamento II: Território e Patrimônio Material

A Sessão 4 deu continuidade à jornada do RPG, agora centrando-se nos patrimônios materiais e na relação entre espaço, memória e história política. Durante dois períodos de 50 minutos, os grupos foram conduzidos a explorar novos pontos da cidade, representados no tabuleiro ou mapa simbólico, onde encontraram NPCs ligados à memória urbana, às edificações históricas e às figuras políticas locais, como Getúlio Vargas e João Goulart.

As missões envolviam resolução de enigmas, interpretação de documentos e reconstrução simbólica de espaços da cidade que estavam “perdendo sua essência” dentro da narrativa do jogo. Essa dinâmica proporcionou uma leitura crítica da história local e uma compreensão do território como espaço vivido e disputado, integrando dimensões políticas, sociais e culturais.

Além da dimensão lúdica, a sessão buscou estimular o pensamento histórico e geográfico, levando os alunos a relacionar os conteúdos escolares com o patrimônio e o cotidiano de São Borja.

Sessão 5 - Encerramento Reflexivo e Questionário Participativo

A última etapa do projeto foi estruturada em dois períodos de 50 minutos e teve caráter reflexivo e avaliativo. O encontro iniciou com uma missão final coletiva, na qual os grupos deveriam unir os fragmentos reunidos ao longo das sessões anteriores para “restaurar a memória da cidade”. Essa atividade simbólica marcou o desfecho narrativo do RPG, reforçando o sentido de cooperação e identidade.

Em seguida, realizou-se uma roda de conversa participativa e para consolidar as aprendizagens, foi aplicado um questionário participativo com cinco questões escritas, abordando o reconhecimento dos patrimônios materiais e imateriais, o significado do território e a valorização da cultura local.

O encerramento se deu de forma simbólica, com a professora retomando a narrativa: “A cidade foi restaurada porque vocês se lembraram de quem são. A memória vive em quem a protege.” Essa sessão evidenciou o caráter formativo e integrador do projeto, demonstrando que o RPG pode ser um potente recurso de ensino interdisciplinar, capaz de articular emoção, ludicidade e pensamento crítico no processo de aprendizagem.

Figura 5 - Turma 312 jogando o RPG História em Jogo



Fonte: elaboração própria.

Figura 6 - Turma 315 jogando RPG História em Jogo



Fonte: elaboração própria.

5.1 - ANÁLISE DOS RESULTADOS

Durante a roda de conversa, os estudantes expressaram espontaneamente percepções que evidenciaram o impacto do jogo em seu modo de ver a cidade. Muitos relataram surpresa ao reconhecer no mapa lugares presentes em sua rotina, como “a rua onde passo todos os dias para ir à escola”, “o mercado onde minha família faz compras” ou mesmo “a minha própria casa”, localizada próxima a um dos pontos do jogo. Esse reconhecimento espacial despertou um sentimento de pertencimento, reforçado pelo encontro com NPCs inspirados em figuras reais da comunidade, como o “ciclista da bicicleta ornamentada” ou o “senhor que toca flauta”, descritos pelos alunos como “pessoas que sempre vi, mas nunca soube a história” e até mesmo julgavam pela aparência. Outros estudantes comentaram que o jogo possibilitou descobrir narrativas antes desconhecidas, como a trajetória da antiga banda municipal ou o trabalho dos construtores de chalanas, afirmando: “Nunca imaginei que isso tivesse importância para a cidade”. Houve ainda sugestões de ampliação do mapa, com pedidos para incluir lanchonete, bairros, campos de futebol e até personagens que fazem parte da vida cotidiana deles, demonstrando envolvimento e apropriação ativa do processo.

Na análise dos questionários respondidos pelos estudantes, ficou evidente que a experiência do jogo contribuiu para ampliar sua percepção sobre a própria cidade e seu patrimônio. Muitos participantes foram capazes de citar espontaneamente elementos culturais até então pouco reconhecidos em seu cotidiano, como “a travessia da balsa”, e “o ofício dos carpinteiros que fazem chalanas”. Ao serem questionados sobre o significado de território, respostas como “onde minha comunidade vive e compartilha” e “um espaço que tem memória e não só ruas”, demonstraram a apropriação conceitual mediada pela prática lúdica. Da mesma forma, ao refletirem sobre a valorização da cultura local, os estudantes destacaram ações como “ensinar as histórias da cidade aos mais jovens” e “não esquecer das pessoas simples que fizeram parte da história”.

Esses depoimentos evidenciam que o RPG não apenas mobilizou conhecimentos históricos, mas também aproximou os estudantes de sua própria realidade, permitindo que reconhecessem o valor cultural e afetivo dos espaços que habitam. Tais percepções apontam para um fortalecimento do sentimento de pertencimento e indicam que, ao articular narrativa, afeto e conhecimento, o RPG potencializa a aprendizagem interdisciplinar e o engajamento dos jovens com a cidade que vivem, transformando o território em fonte ativa de experiência, reflexão e identidade.

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como propósito investigar e demonstrar o potencial educativo do Role-Playing Game (RPG) como ferramenta de ensino no âmbito da educação patrimonial, com foco na valorização do patrimônio cultural material e imaterial da cidade de São Borja. Partindo da criação de um jogo autoral, elaborado com base em elementos reais do território são-borjense (seus espaços, memórias, símbolos e personagens) buscou-se compreender como a ludicidade pode favorecer processos formativos sensíveis, críticos e profundamente conectados à realidade dos estudantes.

A fundamentação teórica apresentada ao longo do trabalho evidenciou que a relação entre cultura, território e identidade é central para a formação dos sujeitos. Autores como Stuart Hall, José Luiz dos Santos, Milton Santos, Huizinga, Becker, Moran e outros reforçam que os indivíduos constroem sua percepção de mundo e de si mesmos a partir das experiências, memórias e significados atribuídos aos espaços que habitam. Assim, o patrimônio cultural não se limita ao passado distante, mas constitui uma dimensão viva, que estrutura pertencimentos, afetos e modos de ver o lugar.

Nesse sentido, o RPG se revelou uma estratégia metodológica capaz de mediar essa relação entre sujeito e território. Ao permitir que os estudantes caminhem simbolicamente por São Borja, interajam com figuras inspiradas em personagens populares, entrem em contato com histórias locais e solucionem desafios relacionados ao patrimônio cultural, o jogo transforma a cidade em um espaço narrativo vivo. O estudante deixa de ser um espectador passivo e passa a ser protagonista da descoberta de sua própria cultura, em um percurso que articula emoção, cognição, memória e imaginação.

As etapas metodológicas (concebidas como pesquisa-ação, integrando ensino, extensão e pesquisa) fortaleceram esse processo, pois possibilitaram que o jogo fosse testado, observado e analisado em contexto real de sala de aula. A aplicação com turmas do Ensino Médio permitiu identificar percepções, dificuldades, engajamentos e deslocamentos interpretativos importantes. Os relatos coletados nas rodas de conversa e nos questionários (como “descobri lugares que eu nunca tinha parado para pensar”, “não sabia que a bicicleta do Ricardinho tinha história”, “percebi que a cultura também é o cotidiano do bairro onde eu moro”) demonstram que o RPG ampliou o olhar dos estudantes sobre o território e sobre sua

própria identidade.

Outro resultado relevante diz respeito à dimensão afetiva. Durante o jogo, muitos estudantes reconheceram pontos do mapa por fazerem parte de sua vivência cotidiana, mercados, praças, escolas, ruas, o bairro onde moram, revelando que a simples presença desses elementos já despertava curiosidade e identificação. Outros demonstraram surpresa ao descobrir histórias de personagens reais da cidade, como Tio Oreste, Alberto Lucero ou Seu Ladi, indicando que o jogo também atuou como revelador da memória cultural invisibilizada.

Do ponto de vista pedagógico, o RPG mostrou-se capaz de articular competências das áreas de História, Geografia e Sociologia, além de dialogar com a BNCC e com o Referencial Curricular do RS. O jogo favoreceu habilidades como leitura crítica do espaço, consciência histórica, interpretação das relações sociais, empatia e colaboração, competências essenciais para a formação integral do estudante contemporâneo.

Conclui-se, portanto, que o RPG educativo desenvolvido neste trabalho constitui uma prática pedagógica eficaz e inovadora para o ensino de patrimônio cultural e identidade local. Ele permite aproximar o estudante de sua cidade, ressignificando espaços, recuperando memórias e fortalecendo o sentimento de pertencimento. Além disso, demonstra que metodologias ativas e abordagens lúdicas não apenas motivam os estudantes, mas também ampliam suas capacidades interpretativas e críticas.

Por fim, o trabalho aponta para possibilidades futuras de desdobramento, como a expansão do mapa e dos personagens, a criação de uma versão digital, a adaptação do jogo para outras cidades e a formação de professores para o uso de RPGs educativos. Em síntese, o RPG aqui proposto reafirma que aprender sobre o território é também aprender sobre si mesmo, e que o jogo pode ser um caminho poderoso para essa descoberta.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. *A aprendizagem significativa: A teoria de David Ausubel*. São Paulo: Moraes, 1982.

AMÉRICO PEREIRA DA SILVA, Danilo. *Produto educacional: RPG e ensino de História*. São Borja: Universidade Federal do Pampa, 2020.

AQUINO, Hiago de Sousa. *O uso do RPG no ensino de sociologia para jovens do ensino médio*. Redenção: Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira, 2023.

BECKER, Fernando. *Modelos pedagógicos e modelos epistemológicos*. Porto Alegre: Mediação, 2012.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. Metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25–40, jan./jun. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/1679-0383.2011v32n1p25>. Acesso em: 20 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC, 2017.

BRIGOLA, H. F. . O RPG como metodologia ativa no ensino de geografia. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, Boa Vista, v. 23, n. 67, p. 23–54, 2025. DOI: 10.5281/zenodo.15770155. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/7358> . Acesso em: 20 nov. 2025.

CASTRO, Iná Elias de; GOMES, Paulo César da Costa; CORRÊA, Roberto Lobato (Orgs.). *Olhares geográficos: modos de ver e viver o espaço*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012. ISBN 978-85-286-1554-8.

CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos. *O construtivismo e o ensino de Geografia*. Porto Alegre: Mediação, 2000.

DUARTE, Sabrina. *RPG como estratégia pedagógica no ensino de História: uma experiência interdisciplinar na UNIPAMPA*. Uruguaiana: Universidade Federal do Pampa, 2023.

GEENA DAVIS INSTITUTE ON GENDER IN MEDIA. *Changing the Narrative: Why Representation in Video Games Matters*. Los Angeles: Geena Davis Institute, 2024. Disponível em: <https://seejane.org>. Acesso em: 22 de out. 2025.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

HUMANOS DE SÃO BORJA. Humanos de São Borja. Facebook, 2023. Disponível em: https://www.facebook.com/p/Humanos-de-S%C3%A3o-Borja-100090577985410/?locale=cy_GB&_rdr. Acesso em: 5 dez. 2025.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN).
Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos. Brasília: IPHAN, 2014.
Disponível em:
http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao_Patrimonial.pdf. Acesso em:
10 out. 2025.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MARCONI, Mariana de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisa, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados*. 5º ed. São Paulo, Atlas, 2002.

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. *Referencial Curricular Gaúcho*. Porto Alegre: SEDUC, 2018.

SANTOS, José Luiz dos. *O que é cultura*. 22. ed. São Paulo: Brasiliense, 2009.

SANTOS, Milton; SILVEIRA, Maria Laura. *Território e sociedade: entrevista com Milton Santos*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001

SANTOS, Milton. *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. São Paulo: Hucitec, 1996.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 25–42.

PHILLIPS, Matthew J. “Loading...representation”: *Qualitatively exploring intersecting identities in gaming culture*. SN Social Sciences, v. 5, art. 58, 2025. Disponível em:
DOI: [10.1007/s43545-025-00604-1](https://doi.org/10.1007/s43545-025-00604-1). Acesso em:

PINTO, Márcia Regina; FERREIRA, Neila Barbosa; RODRIGUES, Célia Regina. *Educação patrimonial: uma proposta de valorização da história e cultura de São Borja (RS)*. São Borja: UNIPAMPA, 2014.

APÊNDICES

Apêndice 1 - Páginas selecionadas do caderno



Por: Taise Silva da Rosa

Introdução Narrativa

Bem vindos a São Borja... mas não à São Borja que vocês conhecem.

Aqui, o tempo não corre em linha reta — ele se dobra, se mistura. O passado e o presente se entrelaçam como fios de um mesmo tecido, e as histórias que um dia deram vida à cidade começam a desaparecer.

Os marcos históricos estão perdendo sua força.

As paredes do museu ecoam silêncio.

E, nas praças, há quem diga ter visto sombras de figuras antigas caminhando ao entardecer... fantasmas de políticos, líderes e pessoas comuns que ajudaram a construir esta terra missioneira. Algo misterioso está acontecendo. Um esquecimento coletivo se espalha — lento, mas implacável.

As memórias da cidade estão se apagando dos livros, dos monumentos e até das lembranças do povo.

É nesse momento que vocês surgem.

Os Guardiões da Memória — escolhidos pelos ecos do tempo para proteger o que resta da identidade de São Borja.

Cada um de vocês carrega em si um fragmento da história: o olhar do artista, a coragem do político, a fé do devoto, a sabedoria do ancião, a força do povo.

Sua missão começa agora.

Devem recuperar as lembranças perdidas e restaurar os laços que unem esta cidade ao seu passado.

Em sua jornada, encontrarão guias espirituais e personagens lendários — fantasmas, artistas, líderes populares e figuras históricas — que surgirão para compartilhar saberes, lançar desafios e testar o conhecimento e a coragem de vocês.

Cada missão é um pedaço da memória que precisa ser resgatado.

E cada escolha que fizerem definirá o futuro da cidade — se ela lembrará quem é... ou cairá para sempre no esquecimento.



Classes

Gaúcho

Capacidade de carregar itens: 5 itens pequenos ou 3 itens grandes (geralmente com ferramentas e equipamentos de trabalho).

Estamina: Alta (extremamente resistente a tarefas físicas intensas).

Habilidade específica: Montaria e Lida - Especializado no manejo de cavalos, gado e nas tarefas do campo, além de grande habilidade em combate corpo a corpo.

Inteligência/Conhecimento: Médio (conhecimento profundo sobre a vida no campo, animais e estratégias de combate).

- Outros fatores:
- Destreza com Laço: Pode usar laços para capturar ou imobilizar inimigos ou animais.
 - Cavalaria: Se estiver em cavalo, ganha velocidade e resistência superior.
 - Desvantagem: Vulnerável em ambientes urbanos ou onde sua habilidade com cavalos não seja útil.



Político

Capacidade de carregar itens: 2 itens pequenos ou 1 item grande (geralmente documentos e itens de protocolo).

Estamina: Média (capaz de suportar longos dias de trabalho e encontros, mas não em confrontos físicos).

Habilidade específica: Diplomacia e Manipulação - Capaz de influenciar, manipular ou persuadir outras pessoas para conseguir o que deseja.

Inteligência/Conhecimento: Alto (conhecimento profundo sobre relações públicas, história e política).

Outros fatores:

- Influência Política: Pode influenciar decisões locais ou obter informações valiosas através de suas conexões.
- Negociação de Leis e Direitos: Capaz de alterar ou manipular as leis a seu favor ou ganhar aliados poderosos.
- Desvantagem: A desconfiança de outros pode diminuir sua influência se suas manobras forem descobertas.



Enigmas, Quizes e Missões

• Professora Zoila (CESB - 7)

Pergunta 1: *Estudo os mapas e os fenômenos da Terra. Qual é o nome do movimento responsável pelas estações do ano?*

RESPOSTA: Movimento de translação.

Pergunta 2: *Os ventos mudam o clima. Como se chama o vento quente que sopra do norte no RS?*

RESPOSTA: Vento Norte.

Pergunta 3: *Qual é o nome do ponto mais ao sul do Brasil continental?*

RESPOSTA: Arroio Chuí.

Missão – Mapeando o Saber

Itens: Papel cartográfico – Escola CESB (7); Lápis especiais – Mercado Peruzzo Passo (33); Bússola – Escola Padre Francisco (27).

Recompensa: +2 Conhecimento e Bússola de Precisão.

• Ricardinho Ciclista (CICLOVIA)

Pergunta 1:

Meu pedal não tem limites, mas há um desafio em todo caminho. Qual é a fórmula usada para calcular a distância percorrida ao se conhecer a velocidade média e o tempo?

RESPOSTA: Distância = Velocidade × Tempo.

Pergunta 2:

Ao pedalar, gasto energia. Qual unidade mede a força que me impulsiona?

RESPOSTA: Newton.

Pergunta 3:

Se eu dobrar a velocidade, a distância em mesmo tempo...?

RESPOSTA: Dobra.

Missão – Rota Rápida

Itens: Carta de entrega – Escola Arnaldo Matter (28); Local de destino – Escola Sagradão (30).

Recompensa: +1 Estamina e +1 Reputação com moradores.

• Candinhas (três irmãs) – EMEF Cândida Vargas 47

Pergunta 1: *A escola é um dos lugares onde o conhecimento floresce. Qual é o nome da ferramenta usada pelos professores para planejar o que será ensinado durante o ano?*

RESPOSTA: Plano de aula.

Pergunta 2: *As Candinhas adoram brincar de roda no pátio. Qual é o astro que ilumina o dia e aquece a Terra?*

RESPOSTA: O Sol.

Pergunta 3: *“Brincar também é aprender.” O que podemos descobrir quando brincamos juntos?*

RESPOSTA: Aprendemos a cooperar, respeitar e compartilhar.

Missão – Brincadeiras do Saber

Itens: Bola colorida – Praça XV (1); Caderno antigo – Escola Getúlio Vargas (8); Lápis de cera – Mercado Central (10).

Recompensa: +2 Conhecimento e Amuleto da Infância Alegre.

Itens e Bonus

- 1 Mercado (Stok Center)

1-2 (Má sorte): Produto vencido (pode causar intoxicação alimentar em quem consumir).

3-4 (Sorte média): Lata de conserva (útil em situações de fome ou troca).

5-6 (Boa sorte): Vale-compra de R\$50 (pode ser trocado por outros itens úteis).

- 2. Monumento Tricentenário

1-2: Pedaco de pedra solta (pode causar tropeço).

3-4: Foto antiga do monumento (valor histórico).

5-6: Um anel perdido próximo ao monumento (valor sentimental ou venda).

- 3. Rodoviária

1-2: Carteira vazia (alguém já pegou o dinheiro).

3-4: Passagem antiga com um endereço misterioso.

5-6: Maleta abandonada contendo R\$200.

- 4. Escola (Tricentenário)

1-2: Giz quebrado (inútil).

3-4: Livro didático com dicas úteis para um enigma.

5-6: Medalha de competição escolar (valor sentimental ou para troca).

- 5. Parcão (quadra com academia pública, quadras de esporte, pracinha, calçadas, gramado e arquibancada)

1-2: Garrafa plástica amassada (lixo sem utilidade).

3-4: Bola de tênis gasta (pode distrair animais ou acionar mecanismos).

5-6: Mochila esportiva esquecida contendo garrafa de água cheia e ataduras (útil para curar ferimentos leves e hidratação).

- 6. Parque de Exposições

1-2: Pregos enferrujados no chão (risco de machucar).

3-4: Pôster de evento antigo (informação sobre uma pista).

5-6: Carteira com identidade (leva a um novo NPC).

- 7. Escola (CESB)

1-2: Lanterna sem pilhas (inútil no momento).

3-4: Estojo com material escolar (útil para enigmas ou escrita).

5-6: Receita de família escondida em um caderno (valor narrativo).



Apêndice 2 - Instrumento de coleta: Questionário participativo - alunos.

Nome: _____ Turma: _____

A. O que aprendemos sobre nossa cidade que não sabíamos antes?

B. O que significa cultura, território e patrimônio agora, depois do jogo?

C. Como o RPG ajudou a refletir sobre nossa identidade e pertencimento?

1 - Cite um patrimônio material da cidade: _____

2 - Cite um patrimônio imaterial: _____

3 - O que significa território para você? _____

4 - Qual personagem mais te marcou e por quê? _____

5 - O que podemos fazer para valorizar nossa cultura local? _____

Apêndice 3 - AUTORIZAÇÃO PARA APLICAÇÃO DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA



AUTORIZAÇÃO PARA APLICAÇÃO DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA

À Direção do Colégio Estadual São Borja,

Eu, Taine Silva da Rosa,
estudante do curso de Licenciatura em Ciências Humanas da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) e estagiária do componente curricular de Estágio Supervisionado, venho por meio deste documento informar e solicitar autorização para a aplicação do projeto pedagógico intitulado:

HISTÓRIA EM JOGO: O USO DO RPG COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE PATRIMÔNIO CULTURAL E IDENTIDADE LOCAL DE SÃO BORJA

A atividade será desenvolvida nas seguintes turmas do Ensino Médio: 3º Ano – Turma 312 e 3º Ano – Turma 315.

A implementação ocorrerá durante os períodos regulares de estágio, conforme cronograma previamente alinhado com a supervisão escolar.

O projeto possui finalidade exclusivamente educativa e integra ensino, extensão e pesquisa, compondo parte do Trabalho de Conclusão de Curso. As atividades envolvem o uso de um jogo didático autoral, observações, roda de conversa e registro escrito. Declaro que todos os dados coletados serão utilizados apenas para fins acadêmicos, assegurando o anonimato e a integridade dos estudantes participantes, conforme orientações éticas da pesquisa em educação.

Sem mais para o momento, coloco-me à disposição para esclarecimentos.

São Borja, 24 de novembro de 2025.

ORIENTADORA

Documento assinado digitalmente



NOLA PATRICIA GAMALHO

Data: 24/11/2025 10:35:24 -0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

ESTAGIÁRIO

Taine S.R.



ANEXOS

Anexo 1 - Mapa da cidade de São Borja

