

OKREN - Um Guia de Cura Ancestral: jogo de RPG sobre cultura e práticas de cuidado de povos indígenas

OKREN - A Guide to Ancestral Healing: RPG game about the culture and care practices of indigenous peoples

Carolina Pedroza de Carvalho Garcia¹, Diego Silva de Almeida¹

¹Departamento Ciências da Vida – Universidade do Estado da Bahia (UNEBA)
CEP: 41.150-000 - Salvador – Bahia – BA - Brasil

cpcgarcia@uneb.br, kaueywra@gmail.com

Abstract. **Introduction:** The social and health inequities that have historically affected indigenous peoples, as evidenced by epidemiological studies, reveal the urgency of structural transformations in the training of SUS professionals and in continuing education actions. It is necessary to break with colonial practices and recognize, in the health field, indigenous ancestral knowledge and practices as legitimate sources of care and healing. **Objective:** To report the experience of developing the educational RPG game OKREN – A Guide to Ancestral Healing, conceived as a pedagogical tool aimed at health training with an intercultural focus. **Stages:** The game creation process was carried out in four stages: (1) selection of thematic content, with emphasis on medicinal plants from the Caatinga; (2) construction of the narrative, integrating symbolic and cultural elements of indigenous peoples; (3) development of the prototype, considering playful, aesthetic and pedagogical aspects; and (4) presentation to the research group, for critical evaluation and dialogic listening. The game was developed in collaboration with indigenous students from the Kariri-Xocó, Kaimbé and Tuxá ethnic groups, respecting and incorporating their contributions. **Expected Results:** The prototype has been completed and the next steps include a more in-depth ethnobotanical survey of medicinal species used in the communities, as well as validation of the game with traditional leaders (Chiefs and Shamans), indigenous people in their territories and undergraduate health students. OKREN emerges as a training tool that is sensitive to cultural diversity, proposing an encounter between knowledge, where the pedagogy of the game becomes a territory of healing and dialogue between worlds.

Keywords: Medicinal plants; Care practices; Educational game; RPG.

Resumo. **Introdução:** As iniquidades sociais e de saúde que historicamente afetam os povos indígenas, evidenciadas por estudos epidemiológicos, revelam a urgência de transformações estruturais na formação de profissionais do SUS e nas ações de educação permanente. É necessário romper com práticas coloniais e reconhecer, no campo da saúde, os saberes e práticas ancestrais indígenas como fontes legítimas de cuidado e cura. **Objetivo:** Relatar a experiência de desenvolvimento do jogo educativo de RPG OKREN – Um Guia

de Cura Ancestral, concebido como ferramenta pedagógica voltada à formação em saúde com enfoque intercultural. **Etapas:** O processo de criação do jogo foi realizado em quatro etapas: (1) seleção dos conteúdos temáticos, com destaque para as plantas medicinais da Caatinga; (2) construção da narrativa, integrando elementos simbólicos e culturais dos povos indígenas; (3) desenvolvimento do protótipo, considerando aspectos lúdicos, estéticos e pedagógicos; e (4) apresentação ao grupo de pesquisa, para avaliação crítica e escuta dialógica. O jogo foi desenvolvido em articulação com estudantes indígenas das etnias Kariri-Xocó, Kaimbé e Tuxá, respeitando e incorporando suas contribuições. **Resultados Esperados:** O protótipo foi concluído e os próximos passos incluem o aprofundamento do levantamento etnobotânico de espécies medicinais utilizadas nas comunidades, bem como a validação do jogo junto a lideranças tradicionais (Caciques e Pajés), indígenas em seus territórios e estudantes da graduação em saúde. OKREN surge como um instrumento de formação sensível à diversidade cultural, propondo um encontro entre saberes, onde a pedagogia do jogo se transforma em território de cura e de diálogo entre mundos.

Palavras-Chave: Plantas medicinais; Práticas de cuidado; Jogo educativo; RPG.

INTRODUÇÃO

O boletim epidemiológico da saúde da população negra de 2023 aponta que as populações negra e indígena são as mais afetadas quanto aos índices de mortalidade materna e infantil, o uso abusivo de álcool e outros tipos de drogas, sofrimento psíquico, doenças sexualmente transmissíveis, entre outros. Com relação a proporção de crianças nascidas vivas com peso menor que 2,5kg aumentou entre as mães pretas, de 8%, em 2010, para 10,1% em 2020. O percentual também foi maior entre as pardas e indígenas, ao mesmo tempo em que caiu para as amarelas e ficou estável entre as brancas (BRASIL, 2023).

Essa realidade das iniquidades sociais e de saúde demonstra a necessidade urgente de mudança nos conteúdos, nas metodologias e no conhecimentos teórico-práticos da formação de futuras/os trabalhadoras/res do SUS e nas ações de educação permanente para trabalhadoras/res do SUS, de modo a colocar no centro da discussão, a filosofia e os modos de vida do povo africano e da diáspora e dos povos indígenas, tomando como referência o processo histórico brasileiro para que se possa compreender as condições de saúde dessas comunidades, bem como incentivar a criação de estratégias que desconstruam as estruturas coloniais e racistas que impõe péssimas condições de vida e saúde para as populações negra e indígenas (REGIS, 2017).

Essa mudança, deve sobretudo, promover uma articulação entre saúde e educação, para que as produções elaboradas no ensino superior possam contribuir com a formação de profissionais de saúde capazes de pensar as especificidades dessas comunidades, bem como os serviços de saúde, em seu processo de reflexão, planejamento e desenvolvimento de práticas coerentes com a diversidade multicultural existente, promovendo assim mudanças nas condições de vida das pessoas e das coletividades (REGIS, 2017).

Nessa direção, foram levantadas algumas reflexões que estão diretamente relacionados a saúde, sobre a equidade do cuidado e acesso aos sistemas de saúde,

levando em consideração as suas condições sociais, históricas e culturais e como esses conteúdos são trabalhados no contexto da formação em saúde. Como nas discussões teóricas e nos conhecimentos produzidos nas instituições de pesquisa e ensino consideram as experiências e saberes das comunidades indígenas? Quais referenciais docentes e discentes precisam conhecer para construir um novo olhar sobre as condições de saúde das comunidades indígenas? De que forma as experiências educativas podem contribuir para a garantia de saúde das comunidades indígenas?

Diante dessas reflexões e do potencial educativo dos jogos nos processos formativos em saúde, investiu-se na experiência de desenvolvimento de tecnologia educativa sob a forma Role-Playing Game (RPG) sobre a história, a cultura e as práticas de cuidado em saúde das comunidades indígenas.

Com jogo de RPG educativo OKREN - Um Guia de Cura Ancestral pretende-se construir novos saberes sobre saúde, cuidado e cura, com base nos princípios filosóficos e epistemológicos elaborados por meio das experiências vividas individualmente e vivências coletivas transmitidas pela ancestralidade dos povos indígenas. Pensar nessa perspectiva, permitirá compreender as singularidades da saúde dos povos indígenas e suas práticas de cuidado, rompendo com a supremacia branca e suas teorias universalistas e racistas na formação de profissionais de saúde.

Desta forma, objetivou-se construir coletivamente o jogo OKREN, com as pessoas dos territórios indígenas, a fim de que possa oportunizar por meio da tecnologia lúdico-educativa, aprendizados para trabalhadoras/res do SUS e futuras/os trabalhadoras/res do SUS sobre as práticas de saúde dos povos indígenas e com isso, romper com o modelo hegemônico de cuidado e educação em saúde, que reproduz uma proposta de saúde e formação curativista, eurocêntrica e fragmentada, que não tem garantido o cuidado e as condições de saúde para as comunidades indígenas, além de se apresentar como um espaço de manutenção de estruturas opressoras e discriminatórias.

OBJETIVO

Relatar a experiência de desenvolvimento do jogo de RPG educativo OKREN - Um Guia de Cura Ancestral sobre as práticas de cuidado e cura, a partir da utilização das plantas medicinais, histórias e tradições indígenas, promovendo a valorização das culturas originárias e suas identidades.

ETAPAS

A partir do projeto de iniciação à extensão foi desenvolvido colaborativamente, o protótipo do jogo de RPG educativo OKREN - Um Guia de Cura Ancestral, com as pessoas dos territórios indígenas, com a finalidade de contribuir nas atividades de educação para profissionais e estudantes de saúde sobre práticas de cuidado dos povos indígenas.

A opção pela construção do jogo de RPG ocorreu por ser um jogo de representação, definido como uma atividade cooperativa na qual um grupo de jogadores, guiado por um mestre, que coordena e narra o jogo, cria uma história coletivamente, sob a forma oral, escrita ou animada. Importante destacar o baixo custo para a produção,

possibilitando que diferentes espaços possam realizar com facilidade downloads, impressões e uso (SOARES, 2015). O jogo OKREN conta histórias sobre casos do cotidiano, que simulam temas complexos e decisões difíceis que envolvem o uso das plantas medicinais e a comunidade indígena.

O processo de criação do jogo de RPG OKREN ocorreu em quatro etapas, a saber: 1) pesquisa para selecionar os conteúdos que seriam abordados no jogo, em especial as plantas medicinais da Caatinga; 2) criação da narrativa do jogo; 3) criação do protótipo do jogo e 4) apresentação ao grupo de pesquisa.

Para a criação do jogo OKREN dialogou-se com estudantes indígenas matriculadas/os em cursos de graduação das comunidades indígenas, Kariri-Xocó, Kaimbé e Tuxá. A seguir, estão apresentadas imagens do jogo.



Imagen 1. Capa principal do jogo OKREN - Um Guia de Cura Ancestral

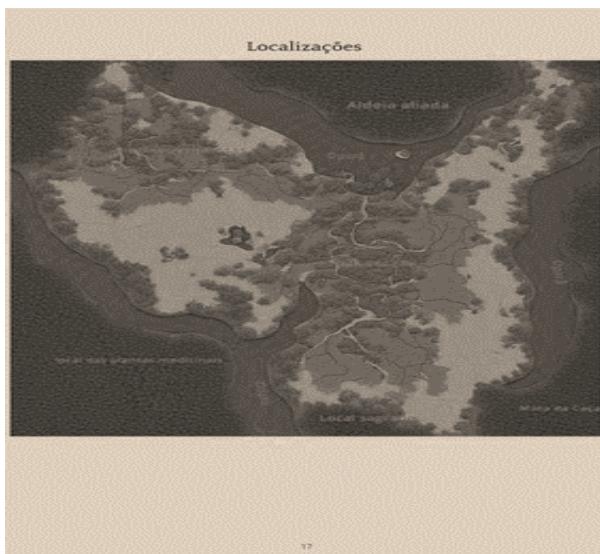


Imagen 2. Mapa dos territórios das comunidades indígenas

RESULTADOS ESPERADOS

O projeto produziu o protótipo do jogo OKREN - Um Guia de Cura Ancestral. O desenvolvimento de novas tecnologias por pessoas indígenas visa romper com o modelo hegemônico de cuidado em saúde, promovendo um diálogo intercultural e ampliando a compreensão sobre práticas de cuidado e cura ancestral, além de promover maior conhecimento sobre o processo saúde-doença e incorporação do jogo OKREN - Um Guia de Cura Ancestral como tecnologia educacional inovadora para as práticas de educação na saúde.

Os próximos resultados esperados serão a ampliação do levantamento etnobotânico de espécies medicinais utilizadas nas comunidades Kariri-Xocó, Kaimbé e Tuxá e a validação do jogo OKREN como ferramenta educativa, difundindo conhecimentos sobre as culturas originárias e promovendo o diálogo intercultural entre diferentes grupos sociais de forma colaborativa. O levantamento etnobotânico supracitado será realizado por docentes (profissionais de saúde de farmácia e enfermagem) e estudantes indígenas da saúde (medicina, enfermagem e fisioterapia) das comunidades citadas juntamente com os respectivos Pajés a fim de proporcionar um diálogo dos conhecimentos populares em relação aos saberes científicos e validá-los a partir de referências teóricas (estudos etnobotânicos ou etnofarmacológicos) das plantas medicinais

Para validação do jogo será realizado um estudo metodológico de abordagem quantitativa com lideranças (Caciques e Pajés), pessoas indígenas das comunidades, Kaimbé, Tuxá e Kariri-Xocó e com estudantes de cursos de graduação em saúde, por meio de playtests em sessões fechadas, onde serão registrados feedbacks qualitativos e aplicados questionários estruturados. A análise dos dados será conduzida utilizando a escala MEEGA+.

Após validado o jogo OKREN será registrado no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) e em seguida, disponibilizado no formato sob licença Creative Commons do tipo Atribuição - Uso Não Comercial para impressão e uso em diferentes contextos educativos, agregando valor para a universidade e para os seus desenvolvedores.

REFERÊNCIAS

- Brasil, Ministério da Saúde. (2023) Secretaria de Vigilância em Saúde e Ambiente. “Boletim Epidemiológico”. Número Especial, 10 out. Brasília-DF.
- Regis, Keith Emanuelle Matias. (2017) “Candomblé e saúde: breve análise sobre as contribuições para o campo de educação em saúde”. Anais I CONGREPICS. Campina Grande: Realize Editora, <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/31771>.
- Soares, Amanda Nathale et al. (2015) “Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo”. Texto contexto - enfermagem, v. 24, n. 2, junho, p. 600-608, Florianópolis-PR. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010407072015000200600&lng=en&nrm=iso.