

## **JOGO DOS ORIXÁS: CONHECENDO A MITOLOGIA IORUBÁ**

**LUPATTINI, L.E.; SANTOS, W. C.<sup>1</sup>; THIMÓTEO, S. G.<sup>2</sup>**

Usado como um meio de aprendizagem, o papel do jogo é também exercitar a imaginação e desenvolver as habilidades psicomotoras, com exercícios de repetição e projeção de ações. Nesse sentido, o projeto de extensão Adamastor: laboratório de criação de jogos literários, desenvolveu uma atividade lúdica que alia o universo da mitologia Iorubá com a dinâmica de um jogo de tabuleiro e cartas. Tomando como base as histórias recolhidas por Reginaldo Prandi no livro *Mitologia dos orixás*, além da fundamentação teórica sobre os jogos a partir de autores como António Cabral, Johan Huizinga e Linda Hutcheon, o jogo “ORIXÁS” se estrutura para até quatro jogadores, no qual cada jogador recebe oito cartas para utilizar em um tabuleiro, onde estão dispostos oito dos mais representativos Orixás em forma de quadros nas bordas do tabuleiro, e na maior parte central, estão espalhados de forma aleatória elementos correspondentes de cada Orixá, como exemplo, Iemanjá sendo representada pelo Abebé “o leque contendo o espelho” elemento característico deste Orixá, com essa configuração diversas jogabilidades podem ser feitas, a partir das cartas e fichas que os jogadores irão utilizar, indo desde cada jogador atingir o objetivo de reunir todos os oito orixás, até cumprir missões referentes às lendas da Mitologia Iorubá. Salienta-se que tais dinâmicas variam conforme o público pretendido, pois, algumas dessas dinâmicas são mais simples e são indicadas para o público infantil tendo sua jogabilidade mais facilitada, entretanto, é possível mudar a configuração do jogo para outras formas que possuem regras mais complexas, aumentando a dificuldade e o tempo necessário para a conclusão do jogo. Com isso, tendo como foco a gamificação, pode-se perceber o potencial uso de um jogo para difundir a um maior número de pessoas as lendas que circundam as entidades presentes na Mitologia Iorubá, buscando trazer o máximo de informações e características sobre esse aspecto formador da cultura brasileira.

**Palavras-chave:** Jogo; Projeto; Comunidade; Aprendizagem ;Mitologia.

**Área do Conhecimento:** Linguística, Letras e Artes.

**Origem:** Extensão.

**Instituição Financiadora/Agradecimentos:** Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS

---

1 Luan Emanuel Lupattini. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. luanlupattini@gmail.com Willian Cecato dos Santos. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. willian16cecato@gmail.com.

2 Saulo Gomes Thimóteo. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. saulo.thimoteo@uffs.edu.br