

VILA RASGA-MORTALHA: UM RPG PEDAGÓGICO PRONTO PARA USO EM SALA DE AULA

VILA RASGA-MORTALHA: A READY-TO-USE PEDAGOGICAL RPG FOR THE CLASSROOM

Igor de Albuquerque Cieslak¹
Antônio Jorge Paraense da Paixão²

Área Temática 2: Educação Profissional e Tecnológica, Educação do Campo e Educação de Jovens e Adultos
Modalidade: Artigo Científico

Resumo

O artigo trata de um RPG pedagógico chamado “Vila Rasga-Mortalha”, desenvolvido para ser utilizado em sala de aula, especialmente com alunos do curso integrado em meio ambiente do IFPA/Campus Ananindeua. O objetivo principal do jogo é ensinar de forma engajadora e lúdica, sobre os temas de produção mais limpa e cooperativismo. A narrativa se passa em uma vila rural que enfrenta uma crise ambiental, e os jogadores assumem papéis de produtores locais, precisando colaborar e encontrar soluções sustentáveis. Detalha-se a criação do jogo (metodologia), incluindo as fichas de personagens e o enredo, além de propor um questionário para avaliar a aprendizagem e a experiência dos alunos. Embora o jogo ainda não tenha sido testado, na prática, demonstra o potencial do RPG como ferramenta educacional para abordar conteúdos complexos de maneira interativa.

Palavras-Chave: Role-Playing Game, RPG, Produção mais limpa, Cooperativismo.

Abstract

An educational RPG called “Village Rasga-Mortalha” was developed to be used in the classroom, especially with students of the integrated environmental course at IFPA/Campus Ananindeua. The main objective of the game is to teach in an engaging and playful way about the topics of cleaner production and cooperatives. The story takes place in a rural village facing an environmental crisis, and players take on the roles of local producers, needing to collaborate and find sustainable solutions. The article details the creation of the game (methodology), including the character sheets and the plot, in addition to proposing a questionnaire to evaluate the students’ learning and experience. Although the game has not yet been tested in practice at the time of writing, the work demonstrates the potential of RPG as an educational tool to address complex content in an interactive way.

Key words: Role-Playing Game, RPG, Cleaner production, Cooperativism.

¹ Doutorando em Desenvolvimento Rural e Gestão de Sistemas Agroalimentares no IFPA/Campus Castanhal; e-mail: igor.cieslak@ifpa.edu.br

² Professor do Programa de Doutorado em Desenvolvimento Rural e Gestão de Sistemas Agroalimentares no IFPA/Campus Castanhal; e-mail: paraense@outlook.com

1. Introdução

O presente trabalho busca apresentar a história de um *role-playing game* (RPG) de mesa com finalidade pedagógica, pronto para ser replicado em sala de aula por outros professores. O enredo se passa em uma vila chamada Rasga-Mortalha. A título de conhecimento e curiosidade, a matinta pereira é uma senhora feiticeira que tem a capacidade de se transformar em uma coruja conhecida como rasga-mortalha. Ela perturba o sono das pessoas com seus gritos em sobrevoo, buscando presentes como café, tabaco ou outra oferta; aqueles que nada oferecem são amaldiçoados (Santos; Oliveira, 2024).

A vila localiza-se em uma área rural e os personagens jogáveis são agricultor(a), o(a) pecuarista, apicultor(a), piscicultor(a), avicultor(a) e pescador(a). A missão do RPG é trabalhar a produção mais limpa e o cooperativismo.

O motivo da criação desta proposta de jogo de RPG pedagógico é aumentar o engajamento e a motivação dos alunos do curso integrado em meio ambiente do IFPA/Campus Ananindeua e compartilhá-la com os demais pesquisadores e professores da área. O intuito é que o jogo de RPG transforme o aprendizado em uma experiência mais prazerosa e menos como uma obrigação de assistir à aula.

O presente trabalho se limita a propor o jogo como uma possível ferramenta para uso futuro, pelo fato de a submissão do trabalho ao XVIII SICOOPES ser anterior ao período em que o conteúdo “produção mais limpa” será ministrado para a turma de integrado em meio ambiente do IFPA/Campus Ananindeua, o que inviabiliza de testá-lo. Dito isto, o objetivo geral da pesquisa é elaborar um jogo de RPG pedagógico que esteja pronto para ser replicado em sala de aula por outros professores, cujos os objetivos específicos são: a) efetuar uma revisão bibliográfica sobre o que é RPG; b) criar todas as regras, fichas de personagens e enredo do jogo de RPG; c) desenvolver um questionário para coleta de dados.

Em relação ao problema de pesquisa faz-se a seguinte pergunta: de que maneira os conteúdos “produção mais limpa e cooperativismo” do curso integrado em meio ambiente do IFPA/Campus Ananindeua podem ser representado de forma engajadora e significativa, através da narrativa e das mecânicas de um jogo de RPG pedagógico autoral?

Vale pontuar que o RPG é uma forma de teatro improvisado onde cada participante assume o papel de um personagem, seguindo regras definidas pelo sistema do jogo. As ações dos jogadores são decididas verbalmente e resolvidas com o lançamento de dados, cujos

resultados influenciam o rumo da narrativa, podendo levar a sucessos ou fracassos dependendo das escolhas e da sorte.

Em um RPG de mesa, a experiência central reside na personificação de avatares imaginários, concebidos e animados pelos próprios jogadores. Esse universo é idealizado por um jogador específico, conhecido como mestre, que cria o cenário e conduz a narrativa da aventura para os demais participantes interagirem (Freitas; Bianco, 2021; Geneuss, 2021; Nunes, 2004). Atualmente, os RPGs pedagógicos vão além do lazer, explorando uma ampla gama de temas educacionais, como matemática, física, química, biologia, história e geografia, entre outras.

O RPG pode ser utilizado como uma ferramenta de interpretação de papéis focada na solução de um problema apresentado em um cenário que simula situações reais ligadas ao conteúdo escolar (Ferreira; Leão; Vasconcelos, 2024).

Por todo o exposto, propõe-se um modelo de RPG pedagógico pronto para uso em sala de aula para o ensino-aprendizagem dos conteúdos “produção mais limpa e cooperativismo”, que contemple a educação profissional e tecnológica, a educação do campo e a educação de jovens e adultos.

2. Metodologia

A pesquisa tem caráter exploratório e descritivo: é exploratória pelo fato de ser uma criação inédita que envolve a exploração de diferentes abordagens e a formulação de um jogo de RPG para estudos futuros, e; descritiva por descrever minuciosamente o jogo de RPG criado, incluindo suas regras, mecânicas e a narrativa.


A pesquisa é de tipo bibliográfico pelo fato de o jogo de RPG pedagógico desenvolvido com base na literatura analisada, portanto, se limitando a propor o jogo como uma possível ferramenta para uso futuro em pesquisa ou educação e também propor um questionário como instrumento avaliativo para aplicação após o uso do jogo.

O artigo trata de uma pesquisa qualitativa, porque busca entender a natureza de um fenômeno em profundidade em vez de quantificar ou medir. No caso do presente artigo, o foco está em detalhar o jogo, pronto para uso em sala de aula e a visão do criador sobre a experiência que ele pode proporcionar. Sua metodologia divide-se em duas partes: criação das fichas dos personagens e enredo.

2.1. Ficha dos personagens


Foram criadas fichas para os personagens jogáveis, que são: agricultor(a), o(a) pecuarista, apicultor(a), piscicultor(a), avicultor(a) e pescador(a). Cada personagem é afetado de alguma forma pela crise ambiental na região, o que motiva o fomento pela produção mais limpa.

Figura 1 – Ficha do(a) agricultor(a)

| | |
|---|--|
|  | <p>Nome do(a) personagem: Idade: Level/nível: Dinheiro: História do(a) personagem:</p> |
| <p>Fonte das imagens: META AI, Prompt (com base no [tema] crie um desenho de um(a) agricultor(a)), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <https://www.meta.ai>. Acesso em: 2 abr. 2025.</p> | |
| <p>A crise ambiental que o afeta diretamente: Sofre com a infertilidade do solo e a falta de recursos hídricos para irrigação. Suas colheitas estão minguando, comprometendo sua renda e a segurança alimentar da família.</p> | |


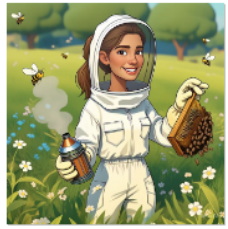
Fonte: META AI, Prompt (com base no [tema] **crie um desenho de um(a) agricultor(a)**), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <<https://www.meta.ai>>. Acesso em: 2 abr. 2025.

Figura 2 – Ficha do(a) pecuarista

| | |
|--|--|
|  | <p>Nome do(a) personagem: Idade: Level/nível: Dinheiro: História do(a) personagem:</p> |
| <p>Fonte das imagens: META AI, Prompt (com base no [tema] crie um desenho de um(a) pecuarista), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <https://www.meta.ai>. Acesso em: 2 abr. 2025.</p> | |
| <p>A crise ambiental que o afeta diretamente: Vê seus pastos se degradarem e a dificuldade em encontrar água para o gado. A saúde dos animais pode estar comprometida, e a produção de leite diminuiu.</p> | |



Fonte: META AI, Prompt (com base no [tema] **crie um desenho de um(a) pecuarista**), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <<https://www.meta.ai>>. Acesso em: 2 abr. 2025.

Figura 3 – Ficha do(a) apicultor(a)

| | | |
|--|---|--|
|  |  | <p>Nome do(a) personagem: Idade: Level/nível: Dinheiro: História do(a) personagem:</p> |
| <p>Fonte das imagens: META AI, Prompt (com base no [tema] crie um desenho de um(a) apicultor(a)), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <https://www.meta.ai>. Acesso em: 2 abr. 2025.</p> | | <p>A crise ambiental que o afeta diretamente: Observa o desaparecimento das flores e da vegetação nativa, o que impacta diretamente a produção de mel. A saúde das colmeias também pode estar em risco devido à poluição.</p> |



Fonte: META AI, Prompt (com base no [tema] **crie um desenho de um(a) apicultor(a)**), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <<https://www.meta.ai>>. Acesso em: 2 abr. 2025.

Figura 4 – Ficha do(a) piscicultor(a)

| | | |
|--|--|--|
|  |  | <p>Nome do(a) personagem: Idade: Level/nível: Dinheiro: História do(a) personagem:</p> |
| <p>Fonte das imagens: META AI, Prompt (com base no [tema] crie um desenho de um(a) piscicultor(a)), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <https://www.meta.ai>. Acesso em: 2 abr. 2025.</p> | | <p>A crise ambiental que o afeta diretamente: Aumento excessivo da temperatura, especialmente em períodos de seca e calor intenso. Isso pode estressar os peixes, torná-los mais suscetíveis a doenças e até causar mortalidade. Além de matéria orgânica carregada para os tanques pela erosão ou pela contaminação, bem como a decomposição de algas.</p> |



Fonte: META AI, Prompt (com base no [tema] **crie um desenho de um(a) piscicultor(a)**), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <<https://www.meta.ai>>. Acesso em: 2 abr. 2025.

Figura 5 – Ficha do(a) avicultor(a)

| | | |
|--|---|--|
|  |  | <p>Nome do(a) personagem: Idade: Level/nível: Dinheiro: História do(a) personagem:</p> |
| <p>Fonte das imagens: META AI, Prompt (com base no [tema] crie um desenho de um(a) avicultor(a)), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <https://www.meta.ai>. Acesso em: 3 abr. 2025.</p> | | <p>A crise ambiental que o afeta diretamente: Enfrenta problemas com a qualidade da água para as aves, a disponibilidade de grãos para alimentação (afetada pela agricultura) e ondas de calor afetando a produção dos ovos e até a morte das galinhas.</p> |

Fonte: META AI, Prompt (com base no [tema] **crie um desenho de um(a) avicultor(a)**), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <<https://www.meta.ai>>. Acesso em: 2 abr. 2025.

Figura 6 – Ficha do(a) pescador(a)

| | | |
|---|--|---|
|  |  | <p>Nome do(a) personagem: Idade: Level/nível: Dinheiro: História do(a) personagem:</p> |
| <p>Fonte das imagens: META AI, Prompt (com base no [tema] crie um desenho de um(a) pescador(a)), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <https://www.meta.ai>. Acesso em: 6 abr. 2025.</p> | | <p>A crise ambiental que o afeta diretamente: Já testemunha a morte do rio, com a escassez de peixes e com a contaminação dos peixes, tornando sua principal fonte de sustento praticamente inexistente.</p> |

Fonte: META AI, Prompt (com base no [tema] **crie um desenho de um(a) pescador(a)**), Llama 4 versão de set. 2023. Inteligência artificial. Disponível em: <<https://www.meta.ai>>. Acesso em: 2 abr. 2025.

Os personagens possuem atributos e no começo do jogo cada jogador tem a liberdade de alocar um total de 5 (cinco) pontos entre esses atributos, como se estabelece na figura 7.

ATRIBUTOS

| | | | | | |
|------------------------------------|--|--|--|--|--|
| Vigor | | | | | |
| Perícia Manual | | | | | |
| Conhecimento Prático | | | | | |
| Conexão Com a Terra/Animais | | | | | |
| Carisma | | | | | |

***Vigor:** Resistência física para o trabalho diário, saúde, capacidade de suportar fadiga.

***Perícia Manual:** Destreza e habilidade com as mãos para tarefas específicas. (+50 reais a mais por colheita por ponto adquirido).

***Conhecimento Prático:** Sabedoria adquirida pela experiência no seu campo de atuação. (+50 reais a mais por colheita por ponto adquirido).

***Conexão Com a Terra/Animais:** Intuição e entendimento das necessidades da natureza ou dos animais. (+50 reais a mais por colheita por ponto adquirido).

***Carisma:** Influência social, persuasão, liderança, magnetismo pessoal.

Figura 7 – Atributos dos personagens

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

Nos atributos, a quantidade de vigor e carisma possuída faz reduzir o número a ser tirado no dado nos desafios em que esses atributos forem requeridos. Em relação à perícia manual, ao conhecimento prático e à conexão com a terra/animais, eles servem para aumentar a quantia em reais nas colheitas, conforme a quantidade possuída destes itens. A cada dia que se encerra, os personagens recebem o valor de uma nova colheita.

Os alunos devem “dar vida” aos seus personagens, o que inclui criar um nome e uma história pessoal. Além disso, precisam definir a idade e alocar os 5 pontos de atributos. Todos começam no level/nível 1 e recebem R\$ 100,00 como dinheiro inicial.

Quando a turma é grande, sugere-se que sejam feitos pequenos grupos de alunos e que se distribua 1 ficha de personagem a cada 5 ou 6 alunos.

2.2. Enredo: a história começa

Mestre/professor: Vocês são [quantidade de] irmãos e moram juntos na fazenda que herdaram de seus pais, numa vila rural chamada Rasga Mortalha, isto é, ao redor da vila.

Mestre: Todos vocês são casados, e quando saem da vila, a esposa ou o marido fica fazendo as atividades do dia a dia. Neste momento o mestre narra cada setor da fazenda (pecuária, avicultura, piscicultura, agricultura, apicultura e pesca). E é franqueada a palavra para os alunos contarem suas histórias de vida.

Discentes: apresentam a história do seu personagem.

Mestre: A vila sofre pela ganância e ignorância do ser humano: os rios estão contaminados, as árvores estão desaparecendo, os animais estão sumindo e os solos estão ficando inférteis.

Mestre: Vocês se reúnem no bar local, um estabelecimento rústico com cheiro de fumaça e cachaça barata, o único lugar na vila que ainda parece ter algum movimento após o anoitecer. Nenhum de vocês fuma, bebe bebida alcoólica ou usa drogas. Vocês começam a escutar as conversas dos moradores da vila, que é carregada de frustração e um crescente senso de urgência.

Mestre: "Não dá mais para continuar assim," começa Pedro, o pescador, suas mãos calejadas apertando um copo vazio. "O rio que alimentou nossas famílias por gerações agora só traz peixes mortos."

Mestre: "E minhas ervas medicinais não brotam mais como antes," lamenta Maria, a curandeira da vila, sua testa franzida em rugas de preocupação. "A floresta está definhando, e com ela, nossos remédios."

Mestre: "As caças sumiram," resmungo João, o caçador, limpando a lâmina de sua faca com um pano surrado. "Não há mais rastros de animais na mata. Se continuar assim, o que vamos comer?"

Mestre: O ferreiro, Antônio, um homem de poucas palavras, apenas assente com a cabeça pesada. Seus clientes, os lavradores, mal têm ferramentas para consertar, já que as colheitas minguaram.

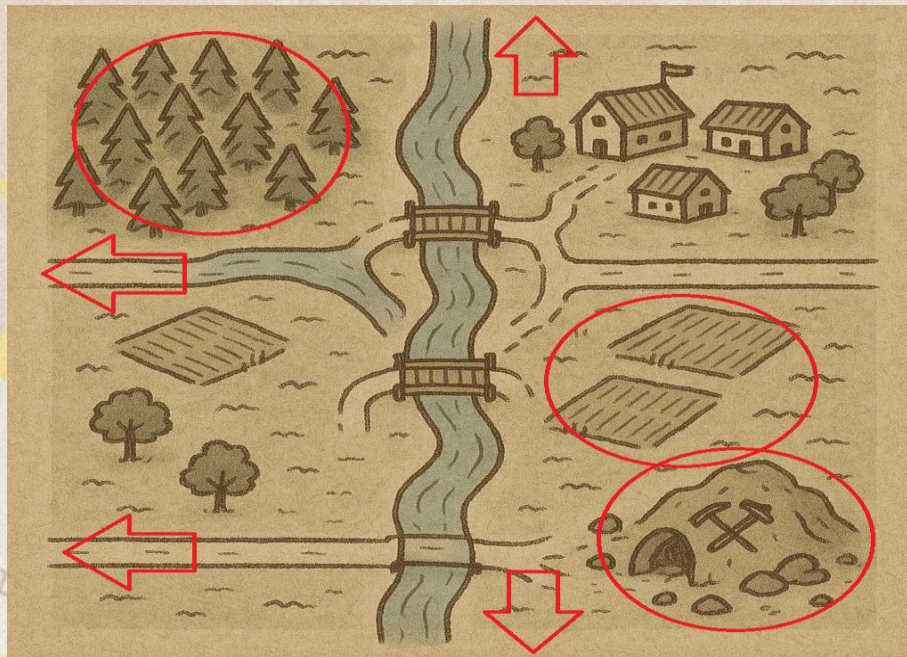
Mestre: Apresentem a crise ambiental que afeta a suas vidas, conforme a ficha do personagem.

Discentes: Momento em que todo leem a crise ambiental que cada personagem é afetado.

Mestre: Após escutarem as angústias, o olhar de vocês se volta para o mapa rudimentar estendido sobre a mesa. O mapa representa a região ao redor da vila (representada por 3 casas), com algumas anotações sobre possíveis fontes de contaminação e áreas de desmatamento mais intenso.

Mestre: É apresentado o mapa rudimentar aos discentes.

Figura 8 – Mapa rudimentar da região



Fonte: CHATGPT, Prompt (com base no [tema] **crie um desenho de um mapa rudimentar de uma região com vila, floresta, plantações, mina de ouro, rio e estradas**), GPT-4 versão de mai. 2024. Inteligência artificial. Disponível em: <<https://chat.openai.com>>. Acesso em: 5 abr. 2025.

Mestre: Vocês decidem se reunir para não só ajudar a própria comunidade, como salvar a própria pele, considerando que precisam dos seus próprios trabalhos para seus sustentos.

Mestre: Caso queiram investigar melhor a situação, o Non-Playable Character (NPC) ou “personagem não jogável” chamado de instrutor de selva deixou vocês levarem o mapa rudimentar da região, que está manchado de gordura e pinga e informou que adoraria guiá-los se bem remunerado, que seriam R\$ 2.000,00. Se vocês acham que ele vai fazer de graça, pode ir tirando o cavalinho da chuva.

Mestre: A ideia de ter um guia experiente é tentadora, mas a situação financeira de todos é precária, cada um de vocês só possuem R\$ 100,00. Vale ressaltar que o instrutor apresentará o melhor caminho a vocês se for contratado e pode ajudá-los a sair de enrascadas.

Mestre: Agora a decisão está nas mãos de vocês. O que vocês fazem? Opções disponíveis:

A) Tentar negociar com o Instrutor de Selva: Vocês decidem tentar convencê-lo a guiá-los por uma taxa mais acessível, oferecendo bens ou serviços em troca de seus conhecimentos.

B) Explorar por conta própria: Vocês confiam no mapa rudimentar e decidem se aventurar no mapa sozinhos, utilizando seus próprios conhecimentos e habilidades para investigar a situação.

C) Buscar outras informações na vila: Vocês acreditam que podem obter mais pistas sobre a causa dos problemas da vila conversando com outros moradores, talvez descobrindo alguém que saiba mais sobre o que está acontecendo.

D) Focar em uma área específica: Baseados no mapa e no que vocês já sabem, vocês decidem concentrar seus esforços em uma área específica que parece ser a fonte principal dos problemas (por exemplo, uma área de desmatamento recente ou um trecho do rio particularmente poluído).

E) Juntar dinheiro para contratar o Instrutor de Selva: Vocês decidem trabalhar e juntar o dinheiro necessário para contratar o instrutor de selva.

F) Desistir e procurar outro lugar para viver: A situação parece desesperadora, e alguns de vocês podem considerar a possibilidade de abandonar Rasga Mortalha em busca de um futuro melhor em outro lugar. (Esta opção encerra a história para o personagem que a escolher).

Se escolherem a opção A, o personagem deve jogar o dado e somar os pontos do atributo carisma para convencer o instrutor, primeiro o discente narra sua tentativa de convencer o instrutor e depois joga o dado 1D20 (dado de 20 lados). O mestre decide se haverá algum desconto com base no resultado do dado.

Na opção E, os personagens precisam ficar realizando atividades dentro da vila Rasga-Mortalha, considerando que os pagamentos da colheita ocorrem ao final de cada dia, até que se junte o valor a ser pago ao instrutor de selva.

No caso da opção C, os personagens precisam ficar buscando informações dentro da vila Rasga-Mortalha, conversando com os NPC's, sejam eles o caçador, o ferreiro, a curandeira, o dono do bar, os idosos da vila, as crianças e quaisquer outros moradores que o mestre desejar, até que os jogadores se sintam seguros para explorar a região. Vale pontuar que é sempre o mestre quem interpreta os NPC's.

Se escolherem a opção B ou D, os jogadores podem escolher qualquer dos locais circulados no mapa para ir ou seguir as setas.

Bem, quando finalmente os jogadores decidirem sair da vila, o mestre informará que existe ali uma loja que vende equipamentos de caça, dando-lhes a opção de visitar o local.

Itens e preços: Pederneira: R\$ 10,00; Cantil de selva: R\$ 5,00; Mochila de selva: R\$ 20,00; Rede de selva: R\$ 20,00; Prato e talheres de selva: R\$ 5,00; Bússola: R\$ 5,00; Terçado ou facão: R\$ 10,00; Lanterna: R\$ 10,00; Kit de primeiros socorros: R\$ 20,00; Comprimidos purificadores de água: R\$ 5,00 cada cartela com 10 unidades.

Mestre: Vale lembrar que no bar são vendidos café a R\$ 5,00 e cigarro exclusivo para a Matinta Pereira por R\$ 5,00. [Essa exceção ocorre por causa da lenda. O jogo não incentiva o uso de cigarro para os educandos. Momento de fala sobre os males do tabagismo pelo mestre.]

Se os jogadores decidirem subir no mapa (seta para cima no mapa), avistarão que a floresta nativa está intacta e, em algum momento, abrir-se-á uma fenda no chão, fazendo-os cair numa caverna subterrânea. [Cabe rolar dados 1D20 para ver quem se feriu e utilizar o kit de primeiros socorros. O atributo vigor é computado para minimizar os ferimentos da queda]. A profundidade é tão grande que não há como escalar. Sendo assim, é necessário seguir a trilha da caverna, e os jogadores acabam encontrando uma etnia indígena. Aparece o cacique da etnia e começa a conversar com eles.

Mestre: Olá, aventureiros! Nossa etnia decidiu viver aqui para recuperar o estado de o Bem Viver. Assim, valorizamos e recuperamos nossos saberes ancestrais. Vivemos melhor aqui, coletivamente, em harmonia conosco mesmos e com a natureza, em comunidade. Aqui, a lógica de acumulação ilimitada não existe, a suficiência é para toda a comunidade indígena (Acosta, 2016). [Fala livre do Mestre]. Querem me perguntar algo? Por onde fica a saída, por exemplo?

Discentes: Fala livre. [Ao final da conversa, o cacique os acompanha até a saída e dá a cada jogador uma poção de antídoto contra picadas de insetos e cobras].

Quando os jogadores decidirem ir para a floresta (floresta com círculo no mapa), visualizarão que houve considerável remoção da cobertura nativa e impactos no ecossistema local.

Mestre: Vocês encontraram um acampamento abandonado recentemente e deverão decidir o que fazer: procurar os madeireiros e tentar convencê-los a parar com a devastação, buscar ajuda com o prefeito da cidade ou procurar o promotor de justiça?

Discentes: Interpretação livre. [Ao final, depois que cessar a devastação da floresta, deverão buscar ajuda de outros moradores da vila Rasga-Mortalha para realizar o reflorestamento].

Quando escolherem a estrada superior no canto esquerdo do mapa, o mestre narrará que existe uma cooperativa famosa na cidade com a qual deveriam conversar com o presidente. Ao chegarem na cooperativa:

Mestre: Olá, jovens! Possivelmente vieram saber sobre o cooperativismo. Irei ensinar-lhes a base, que são os sete princípios do Pioneiros de Rochdale: 1) livre adesão (livre ingresso e livre retirada); 2) gestão democrática (1 pessoa = 1 voto), independentemente do número de cotas possuídas; 3) neutralidade política, racial e religiosa; 4) operar apenas com vendas a vista; 5) retorno dos excedentes aos membros; 6) juro limitado sobre o capital (parte das sobras são reinvestidas na cooperativa); 7) educação contínua (Monje-Reyes, 2011). Vocês entenderam?

Discentes: Respondem. [o mestre tira dúvidas se precisar]

Mestre: Vejo que vocês são irmãos muito unidos, sugiro que voltem a sua vila e abram uma cooperativa de agroindústria familiar. Quero ressaltar que a agroindústria familiar consiste na produção e beneficiamento de alimentos a partir de matérias-primas agrícolas e pecuárias, processo que valoriza o produto final e se caracteriza pela forte participação do trabalho e da administração do próprio grupo familiar (Gazolla; Pelegrini, 2008).

Mestre: A agroindústria familiar representa uma estratégia crucial para a agricultura familiar na região, contribuindo significativamente para a permanência das famílias no meio rural, para a variedade de atividades produtivas nas propriedades e para o aumento da renda familiar (Gazolla; Pelegrini, 2008; Leomar, 2016; Dias; Vinha, 2015).

Mestre: Em relação ao acesso ao mercado, vocês podem alcançar canais de comercialização variados, que incluem a venda direta ao consumidor, a participação em feiras livres, o fornecimento para pequenos mercados e supermercados, a presença em eventos e a distribuição por meio de lojas especializadas (Leomar, 2016).

Mestre: Voltem à vila, reúnam, contando com vocês, no mínimo 20 pessoas e abram uma cooperativa. [Todos voltam à vila]

Mestre: Chegando à vila, vocês convocam a assembleia de fundação numa antiga casa da fazenda da família, agora transformada em um escritório charmoso com vista para o plantio. Ao total, compareceram 25 pessoas para assinar a Ata da Assembleia. Foi preparado o Estatuto Social e votado democraticamente, sendo decidido que o retorno das sobras aos cooperados será proporcional às suas operações realizadas com a cooperativa. Em seguida, vocês levarão o Estatuto Social para registro no Cartório de Registro Civil de Pessoas Jurídicas, o qual depois será levado à Junta Comercial da Cidade. [Momento que o Mestre detalha mais sobre a Ata e o Estatuto Social, podendo apresentar modelo para preenchimento]

Mestre: Para formalizar a cooperativa, vocês precisam enfrentar uma série de trâmites burocráticos complexos e, por vezes, desmotivadores. Vocês precisarão procurar órgãos públicos, reunir documentos e superar a lentidão do sistema. O trâmite necessário é: Inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas (CNPJ) na Receita Federal, Inscrição estadual na Secretaria de Estado de Fazenda (SEFA) e Alvará de funcionamento na Prefeitura da cidade. [A interpretação é livre entre mestre e educandos]. É oportuno, na virada do dia (madrugada), aparecerem os assovios da Matinta Pereira querendo oferendas.

Mestre: Parabéns, vocês abriram 5 (cinco) agroindústrias: mel, peixes, aves, gado e agricultura. A agroindústria do mel envolve o processamento, embalagem e comercialização do mel em larga escala. A agroindústria de peixes engloba diversas atividades relacionadas ao processamento, conservação, embalagem e comercialização de peixes cultivados (piscicultura) ou pescados. A agroindústria de aves abrange todas as etapas desde a criação das aves até o processamento e a distribuição dos produtos finais, como carne de frango e ovos. A agroindústria do gado aborda desde a criação dos animais até o processamento e a distribuição da carne e de outros produtos derivados. E por fim, a agroindústria da agricultura engloba todas as atividades de transformação de matérias-primas provenientes do cultivo em produtos processados. A partir de agora, suas sobras/lucros diárias são aumentadas em um valor determinado pelo mestre.

Mestre: Se já tiverem passado por todo o mapa, a história termina. Caso contrário, eles voltam a explorar o mapa rudimentar enquanto seus cônjuges cuidam das agroindústrias.

Quando escolherem a estrada inferior no canto esquerdo do mapa, o mestre narrará que chegaram à cidade vizinha e se depararam com um engenheiro agrônomo e uma engenheira de pesca que estão dispostos a ensinar técnicas por um valor de R\$ 600,00 cada um.

Mestre: Olá, sou o eng. agrônomo Vitor, posso ensinar práticas de produção mais limpa como: agricultura orgânica (cultivo sem o uso de pesticidas e fertilizantes sintéticos, utilizando compostagem, rotação de culturas e controle biológico de pragas); manejo agroflorestal (integração de árvores, culturas agrícolas e criação de animais na mesma área, promovendo a biodiversidade e a saúde do solo); tratamento natural de água: uso de filtros de areia ou jardins filtrantes). [Interpretação livre para o mestre]

Mestre: Sou a eng. de pesca Vitória, posso ensinar produção mais limpa na pesca, como: pesca seletiva (utilizar métodos e equipamentos que minimizem a captura de espécies não desejadas (bycatch) e juvenis, como redes com malhas adequadas, anzóis específicos e dispositivos de escape para tartarugas e aves marinhas); redução do descarte (aproveitar ao máximo as capturas, utilizando espécies de menor valor comercial para produção de fatinha de peixe ou outros produtos, evitando o descarte no mar). Também posso ensinar produção mais limpa para aquicultura, como: tratamento de efluentes (utilizar sistemas de tratamento de efluentes antes do descarte, como lagoas de decantação, biofiltros com macrófitas ou sistemas de tratamento mais avançados para remover sólidos, nutrientes e outros poluentes); reúso da água (após o tratamento da água, considerar o reúso da água para outras atividades na propriedade, como irrigação). [Interpretação livre para o mestre]

Mestre: Vocês vão contratar algum dos dois profissionais?

Discentes: Decidem o que fazer. [Se contratarem, aumente o valor da coleta diária ao final de cada turno.]

A estrada ao Sul (seta para baixo no mapa), os levarão até uma floresta protegida pelo Curupira, outra lenda nordista, conhecido por ser o guardião da floresta. A figura lendária do Curupira é descrita como um garoto de baixa estatura, com cabelos cor de fogo, dentes pontiagudos e pés invertidos. Sua intenção é confundir os caçadores, utilizando para isso assobios muito altos e o rastro de seus pés virados para trás (Butantan, 2022).

Mestre: Vocês entraram na região da mata protegida pelo Curupira. Ele os confundiu com caçadores e os fez se perder na floresta, sem saber a direção (norte, sul, leste e oeste). Se

tiverem uma bússola, o ponteiro estará girando enlouquecidamente. Como vocês pretendem sair dessa enrascada?

Discentes: Interpretação livre.

Ao escolherem a mina de ouro (mina de ouro circulada no mapa), eles se deparam com degradação do solo, erosão e contaminação do solo com substâncias tóxicas.

Mestre: Visto o que está ocorrendo no local, o que vocês decidem fazer: conversar com os mineradores e tentar convencê-los a parar com a exploração, buscar ajuda com o prefeito da cidade ou procurar o promotor de justiça?

Discentes: Interpretação livre.

As duas áreas de plantio (duas plantações circuladas) representam fazendas que usam agrotóxicos e estão a contaminar o solo, impactando as fazendas vizinhas.

Mestre: Conversem com esses fazendeiros que utilizam agrotóxicos para convencê-los a parar de usar. Argumentem que isso está impactando as plantações de quem usa produção mais limpa. [Pode ser dada a opção para contratarem o engenheiro agrônomo da cidade vizinha para fazer esse trabalho.]

Discentes: Interpretação livre.

Após todo o mapa rudimentar da região em que fica localizada a vila Rasga-Mortalha ser percorrido, encerrando-se a história.

3. Resultados/Discussões:

3.1. Aplicação de Questionário

O presente artigo propõe um questionário como instrumento avaliativo para aplicação após o uso do jogo. Seguem as perguntas e seus objetivos educacionais:

Pergunta 1: Você já havia jogado RPG de mesa antes do dia de hoje?

() Sim

() Não

Objetivo: Verificar se o discente possui experiência com o RPG.

Pergunta 2: Como você avaliar o RPG? (Marque quantas alternativas forem necessárias)

() Divertido

() Agradável

() Cativante (motivador) e interessante

Produtivo

Pouco contribui para a aprendizagem

Objetivo: Analisar se o RPG atendeu alguma das principais características da ludicidade.

Pergunta 3: Quando estava jogando percebi que: (Marque quantas alternativas forem necessárias)

o conteúdo de Produção mais limpa ensinado no RPG é útil para mim.

eu poderia relacionar o conteúdo do RPG com coisas que já vi, fiz ou pensei.

eu gostei tanto do RPG que gostaria de aprender mais sobre os assuntos abordados por ele.

o RPG não retrata a realidade da produção mais limpa e não será útil para mim.

Objetivo: Verificar a relevância do RPG.

Pergunta 4: Quais dessas alternativas reflete minha sensação em relação ao jogo:

eu não percebi o tempo passar enquanto jogava, eu esqueci que estava em um ambiente escolar.

eu não percebi o tempo passar enquanto jogava, porém não esqueci que estava em um ambiente escolar.

achei o jogo meio parado.

fiquei torcendo para o jogo acabar logo.

Objetivo: Verificar a capacidade de imersão promovida pelo game.

Pergunta 5: Quais barreiras e dificuldades você encontrou ao jogar o RPG na Vila Rasga Mortalha? (Marque quantas alternativas forem necessárias)

Tenho preconceito em relação aos RPGs, considero-os "coisa de nerd"

Complexidade das regras

Dificuldade em entender a relação com o conteúdo educacional

Minha inexperiência em jogar RPG

A história não é divertida

O mestre não sabia conduzir a história do RPG

A quantidade de alunos jogando ao mesmo tempo com poucos personagens

Conflitos entre jogadores ou falta de colaboração entre os jogadores

Um aluno dominando a sessão prejudicou a experiência de aprendizado para todos

Agir e pensar conforme o personagem da história

() Se identificar com o personagem da história

Objetivo: Verificar se os discentes tiveram barreiras ou dificuldades em qualquer etapa do jogo (início, meio ou fim).

3.2. Discussões

O jogo aborda os princípios do cooperativismo e simula a abertura de uma cooperativa de agroindústria familiar. Trata do bem viver para os povos indígenas, repassa diversos conceitos de produção mais limpa e, o mais importante, faz tudo isso de forma lúdica e descontraída.

Em relação ao problema de pesquisa, através da narrativa os personagens enfrentam desafios ambientais relacionados a práticas de produção não sustentáveis, as missões e os objetivos dos jogadores envolvem a implementação de soluções de produção mais limpa e a organização de iniciativas cooperativistas para resolver esses problemas.

Ao final do artigo, propõe-se um questionário para verificar a assimilação do conteúdo pelos discentes, observando se realmente aprenderam sobre os conceitos, princípios e habilidades que o jogo visava ensinar. As respostas indicam se os objetivos educacionais foram alcançados. De modo geral, o questionário também ajuda a determinar se o jogo foi eficaz em transmitir o conhecimento desejado de forma engajadora e compreensível.

Chega-se ao momento de destacar as considerações finais deste trabalho.

4. Considerações Finais

O objetivo geral da pesquisa foi alcançado, porque foi elaborado um jogo de RPG pedagógico que está pronto para ser replicado em sala de aula por outros professores.

Em relação ao problema de pesquisa, foi perguntado: de que maneira os conteúdos “produção mais limpa e cooperativismo” do curso integrado em meio ambiente do IFPA/Campus Ananindeua podem ser representado de forma engajadora e significativa através da narrativa e das mecânicas de um jogo de RPG pedagógico autoral?

A resposta ao problema de pesquisa ocorreu quando se integraram produção mais limpa e cooperativismo tanto na narrativa quanto nas mecânicas do jogo, criando uma experiência imersiva e significativa para os discentes que vivenciarão a experiência de jogá-lo.

O RPG Vila Rasga-Mortalha possui um potencial vasto como ferramenta de aprendizagem, pois explora a imersão narrativa e a interação ativa do mestre e dos discentes para alcançar objetivos educacionais de forma lúdica.

Por fim, vale a pena recomendar que sejam reservadas de 4 a 6 aulas de 50 minutos para ministrar a aventura.

5. Referências

- ACOSTA, A. *O bem viver: uma oportunidade para imaginar outros mundos*. 2ª impressão. São Paulo: Elefante Editora, 2016.
- BUTANTAN (Portal do Butantan). *Conheça a história do curupira, o defensor das árvores e dos animais*. Publicado em 17 mar. 2022. Disponível em: <<https://butantan.gov.br/bubutantan/conheca-a-historia-do-curupira-o-defensor-das-arvores-e-dos-animais>>. Acesso em: 06 mai. 2025.
- CHATGPT. GPT-4 versão de mai. 2024. *Inteligência artificial*. Disponível em: <<https://chat.openai.com>>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- DIAS, R. Q.; VINHA, M. B. *Agroindustrialização dos produtos da agricultura familiar do Espírito Santos*. Relatório da pesquisa 2013/2014. Vitória: Incaper, 2015.
- FERREIRA, T. E. L. R.; LEÃO, M. B. C.; VASCONCELOS, F. C. C. G. Flexibilização do conhecimento matemático mediante uso do role playing game flex: uma experiência pedagógica com estudantes do curso de Administração. *Revista Estudos Aplicados em Educação*, Vol. 9, pp. 1-22, jan./dez. 2024.
- FREITAS, C. C. R.; BIANCO, G. Radioatividade: o uso de role-playing game como estratégia para o ensino de química na educação básica. *Scientia Naturalis*, Vol. 3, n. 3, pp. 1150-1165, 2021.
- GAZOLLA, M.; PELEGRINI, G. A agroindústria familiar: uma estratégia de agregação de valor a produção e renda das famílias rurais. *Apresentação Oral-Agricultura Familiar e Ruralidade*, UFSM, 2008.
- GENEUSS, K. The Use of the Role-playing Technique STARS in Formal Didactic Contexts. *International Journal of Role-Playing*, Vol. 11, pp. 114-131, 2021.
- LEOMAR, P. L. *Agroindústria da agricultura familiar: regularização e acesso ao mercado*. Brasília: CONTAG, 2016.
- META AI. Llama 4 versão de set. 2023. *Inteligência artificial*. Disponível em: <<https://www.meta.ai>>. Acesso em: 2 abr. 2025.
- MONJE-REYES, P. Economía solidaria, cooperativismo y descentralización: la gestión social puesta em prática. *Cad. EBAPE.BR*, v.9, n. 3, artigo 2, Rio de Janeiro, set. 2011.
- NUNES, H. F. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. *Enc. BIBLI: R. Eletr. Bibl. Ci. Inf.*, Florianópolis, n. esp., 2º sem. 2004.
- SANTOS, José; OLIVEIRA, Jô. *Matinta pereira*. São Paulo: Tapioquina, 2024.