

Vitruvian Cogitationes - RVC

USO DO RPG NAS AULAS DE EDUCAÇÃO DO CAMPO E PESQUISA

USO DE RPG EN CLASES DE EDUCACIÓN DE CAMPO E INVESTIGACIÓN

USE OF RPG IN FIELD EDUCATION CLASSES AND RESEARCH

Carlos Antonio Cunha dos Santos

Instituto Federal do Pará-IFPA; carlos.antonio@ifpa.edu.br

 <https://orcid.org/0000-0002-3454-9734>

Resumo: O presente relato apresenta os resultados do uso do *Role Play Game* (RPG) nas aulas da disciplina de Educação do Campo e Pesquisa em uma turma do curso Técnico de Agroindústria, no Campus Rural de Marabá do Instituto Federal do Pará (IFPA). O jogo foi utilizado para contextualizar, reforçar os pontos mais importantes, esclarecer dúvidas e ajudar na assimilação do conteúdo. Após oito aulas que incluíram a introdução ao RPG, a formação de grupos, eleição dos mestres e a construção de personagens, os alunos foram submetidos a um questionário baseado na escala de *Likert* de 5 pontos a fim de avaliar a aceitação do jogo, o aprendizado e a importância do uso do RPG durante as aulas da disciplina. Os resultados demonstraram aprovação com o uso do RPG e a dinâmica foi considerada importante na disciplina para a aprendizagem dos conteúdos.

Palavras-chave: Construção de personagem. Educação do Campo. Gamificação. Jogo. *Role Play Game*.

Resumen: *El presente informe presenta los resultados del uso del Juego de Rol (RPG) en las clases de Educación e Investigación de Campo en una clase del curso Técnico en Agroindustria, en el Campus Rural de Marabá del Instituto Federal de Pará (IFPA). El juego sirvió para contextualizar, reforzar los puntos más importantes, aclarar dudas y ayudar en la asimilación del contenido. Después de 8 clases que incluyeron la introducción al RPG, formación de grupos, elección de maestros y construcción del personaje, los estudiantes fueron sometidos a un cuestionario basado en una escala de Likert de 5 puntos para evaluar la aceptación del juego, el aprendizaje y la importancia de usar RPG. durante las clases de la disciplina. Los resultados mostraron aprobación con el uso de RPG y la dinámica fue considerada importante en la disciplina para el aprendizaje de los contenidos.*

Palabras-clave: *Construcción de personajes. Educación de Campo. Ludificación. Juego. Juego de rol.*

Abstract: *The present report presents the results of the use of the Role Play Game (RPG) in the Field Education and Research classes in a class of the Agroindustry Technical course, at the Rural Campus of Marabá of the Federal Institute of Pará (IFPA). The game was used to*

contextualize, reinforce the most important points, clarify doubts and help in the assimilation of the content. After 8 classes that included the introduction to RPG, formation of groups, election of masters and construction of characters, the students were submitted to a questionnaire based on the 5-point Likert scale in order to evaluate the acceptance of the game, the learning and the importance of using RPG during the discipline's classes. The results showed approval with the use of RPG and the dynamics was considered important in the discipline for learning the contents.

Keywords: Character building. Field Education. Gamification. Game. Role Play Game.

1 INTRODUÇÃO

Um dos principais desafios dos professores é que os alunos saibam relacionar os conceitos aprendidos em sala de aula com outras áreas do conhecimento e com situações cotidianas, e que sejam críticos e reflexivos ao analisar e interpretar informações. Na Educação do Campo não é diferente: a partir do estudo da realidade dos camponeses e a elaboração de um planejamento que possibilite o acesso a diversos saberes (científicos e populares) e uma reflexão sobre questões de diversas dimensões (políticas, históricas, naturais etc.) são criadas ações didático-pedagógicas que buscam transformar e melhorar a realidade local (PPC Agroindústria/IFPA-CRMB, 2021). Entre elas, as incluídas na aprendizagem ativa, onde o discente é estimulado a construir o conhecimento em vez de recebê-lo passivamente. São estratégias de aprendizagem que provocam e incentivam a participação, postura ativa e crítica frente a aprendizagem (Gaeta; Masetto, 2010). Um exemplo é o *Role Playing Game* ou, simplesmente, RPG como geralmente é chamado. Trata-se de um jogo de interpretação de papéis que, desde a década de 1990, ganhou conotação pedagógica (Rodrigues, 2004).

A própria dinâmica do jogo contribuiu para o caráter pedagógico: precisa ser jogado em grupo, deve existir a cooperação entre seus membros bem como o diálogo, troca de ideia e o discurso oral. Como aliado didático ainda costuma provocar, nos participantes, a busca pela pesquisa e pela leitura durante a preparação de seu personagem para a aventura.

O Ministério da Educação (MEC) recomenda o uso de RPG em sala de aula como forma de desenvolver o poder criativo, habilidade de leitura, escrita e imaginação na arte de contação de história. Como é uma atividade lúdica, pragmática e divertida pode integrar qualquer disciplina. Artigos, dissertações, teses e livros que apontam as muitas relações entre o RPG e práticas pedagógicas evidenciam o uso frequente da ferramenta educacional e reforçam sua importância (BRASIL, 2023).

Dessa forma, visando aproximar emocionalmente os discentes a realidade do contexto vivenciada pelos movimentos sociais do campo, foi adotado o RPG como forma de reforçar a aprendizagem dos conteúdos de Educação do Campo em uma turma do curso técnico de Agroindústria do Campus Rural de Marabá do IFPA.

O Campus Rural de Marabá, local da observação, atende estudantes camponeses e, para isso, foi construído no assentamento 26 de março, às margens da PA-150 sentido Marabá-Eldorado dos Carajás, em uma área de 354 ha., distante 26 km da sede do município de Marabá. Possui cursos técnicos de Agropecuária, Agroindústria, Magistério indígena e Agroecologia indígena, superior de Licenciatura em Educação do Campo e de Tecnologia em Agroecologia. Os cursos funcionam por meio da Pedagogia da Alternância, com momentos de aprendizagem divididos entre os Tempo Espaço Escola (TE) e Tempo Espaço Comunidade (TC) (IFPA, 2020). Significa que os espaços de aprendizagem são divididos entre o meio socioprofissional (família, comunidade e trabalho) e espaço escolar em regime de internato. A

estratégia é essencial para que os camponeses não abandonem o campo em busca de ensino e ainda utilizem os conhecimentos prévios e a observação da dinâmica produtiva das próprias famílias para aprofundar o conhecimento e melhorar suas condições de vida. Aliam o saber popular ao saber científico e tem na pesquisa a valorização dos saberes e conhecimentos tradicionais como seu ponto forte (Arroyo; Caldart; Molina, 2009).

De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso (PPC) Técnico em Agroindústria Integrado ao Ensino Médio, os estudantes são capacitados para desenvolver técnicas de beneficiamento e processamento de produtos agrícolas, principalmente, na região Sul e Sudeste do Pará, levando em consideração as especificidades culturais e produtivas da agricultura familiar local. O curso deverá proporcionar aos estudantes e suas comunidades a garantia do acesso às informações, conhecimentos científicos, técnicas/tecnologias existentes na sociedade nacional, bem como promover a construção de novos conhecimentos. Dessa forma, conforme o PPC:

Espera-se formar um profissional com a capacidade para diagnosticar e propor soluções aos problemas técnicos, e de gestão, das distintas etapas do beneficiamento e processamento, levando em consideração as dimensões culturais, socioeconômicas e ambientais, cujo processo formativo deverá estar voltado à profissionalização que atenda às necessidades e interesses das populações do campo [...] (IFPA, 2021, p.14).

São ofertadas 40 vagas do curso anualmente de maneira que sempre há 3 turmas ativas na sede do campus. A atividade foi desenvolvida na turma do primeiro ano uma vez que a disciplina de Educação do Campo e Pesquisa é ofertada apenas no ciclo inicial do curso. Participaram da experiência 30 alunos durante carga horária correspondente a oito aulas da disciplina.

Como forma de avaliar a aceitação dos estudantes ao jogo foi aplicado um questionário após a primeira etapa da atividade que incluiu: aula de introdução ao RPG; formação de grupos; eleição dos mestres e construção de personagens.

A experiência realizada em sala de aula objetivou verificar o uso do jogo de RPG como ferramenta didática para contextualizar, reforçar os pontos mais importantes, esclarecer dúvidas e ajudar os alunos a assimilar melhor o conteúdo trabalhado e, assim sendo, proporcionar um caminho a outros professores que queiram incluir em seu repertório o jogo de interpretação de papéis. Além disso, chamar a atenção sobre a importância da gamificação na sala de aula como cultura contemporânea seja no campo ou na cidade. Afinal, como propõe Radford (2021, p. 40) em sua Teoria da Objetivação, “os seres humanos são consubstanciais à cultura ou culturas nas quais eles vivem suas vidas”. Une o que também não é familiar a realidade do sujeito. Em outras palavras, o indivíduo transforma o que antes lhe era abstrato em realidade (Moscovici, 2015).

2 CAMINHO METODOLÓGICO

A observação teve caráter empírico, experimental, descritivo e qualitativo, sendo classificada como relato de experiência, auxiliado por uma revisão de literatura para a adaptação do RPG à proposta didático-pedagógica para as aulas. Como aporte teórico foram utilizados: Menezes e Silva (2018), Barreto (2022), Paula e Fávero (2016), Cohen *et al.* (2020), Arroyo, Caldart e Molina (2009) entre outros.

A etapa analisada ocorreu ao final do segundo semestre de 2022 e foi constituída de quatro momentos em que os estudantes precisaram contextualizar com os conteúdos “Educação do Campo: projeto em disputa”, “História do campesinato nacional e paraense” e

“Educação do Campo: Um olhar panorâmico”. Inicialmente, o professor fez uma “Introdução do RPG”, apresentando a história e popularização do jogo e como podem ocorrer as campanhas¹. No momento seguinte, os estudantes formaram grupos e fizeram a escolha do mestre, aquele que é responsável por conduzir a campanha. Conforme Menezes e Silva (2018, p. 11), “é o responsável pelo enredo da história, ou seja, a forma como ela se descortina e evolui, apresentando questões surpresas, como desafios envolvendo os participantes”. Além disso, ele responde também pelas regras do jogo “que define em detalhes o ambiente da ação, bem como as características que cada personagem pode assumir” (Menezes; Silva, 2018, p. 11). Após a escolha dos mestres a dinâmica seguiu para a construção de personagens. A contextualização com os conteúdos trabalhados na disciplina de Educação e Pesquisa ocorreram em todos os momentos, com maior ênfase na construção do personagem que obrigatoriamente precisava estar integrado ao contexto estudado. Cada participante construiu a ficha do seu personagem seguindo ao comando: A partir das características citadas por Caldart (2005) e do modelo de personagem apresentado em sala, crie um personagem do referido contexto (trabalhador rural, indígena, pescador, fazendeiro, pecuarista, colono, latifundiário, extrativista etc.) e conte um pouco a história dele/dela e os desafios que ele(ela) enfrenta na vida.

Após as oito aulas, os 30 estudantes foram submetidos a um questionário semiestruturado. Todos responderam ao instrumento de pesquisa composto de cinco questões referente às atividades desenvolvidas sendo que, em quatro delas, utilizou-se a escala de *Likert*² constituída de 5 pontos (Malhotra, 2001). O instrumento de coleta de dados foi desenvolvido pelo professor com propósito de avaliar a aceitação do jogo, o aprendizado, a contextualização com o conteúdo da disciplina e o porquê de aulas com/sem RPG.

Os questionários foram aplicados em dezembro do ano de 2022. Após esta etapa, os dados foram coletados e armazenados no Google Drive e em um dispositivo externo. O banco de dados foi construído e analisado no programa Microsoft Excel 365. Os resultados foram apresentados por meio de gráficos e textos.

Para a única questão aberta, as respostas foram copiadas em arquivo separado e categorizadas de acordo com os pressupostos da análise de conteúdo de Bardin (1977), levando em consideração, nos textos, os verbos, substantivos, adjetivos ou palavras significativas.

A fim de resguardar o sigilo sobre a identidade dos alunos, adotou-se as seguintes representações dos sujeitos pesquisados: A1, A2, A3,...A30.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A dinâmica resultante da construção do personagem foi aprovada por todos os participantes quando submetidos a escala de satisfação sobre “a construção de personagem na disciplina de Educação do Campo e Pesquisa” onde 100% afirmaram “concordo totalmente”.

As respostas confirmam a ideia cada vez mais recorrente de associar o RPG ao processo de ensino-aprendizagem. Além do entretenimento, o jogo promove o raciocínio lógico, a cooperação e a sociabilidade na escola (Menezes; Silva, 2018).

¹ Em jogos de RPG, uma campanha é um enredo contínuo ou conjunto de aventuras, normalmente envolvendo os mesmos personagens (Menezes; Silva, 2018).

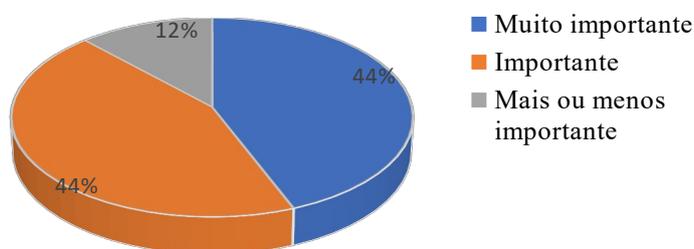
² Escala de Likert é um tipo de escala para questionários, amplamente usadas para medir posturas e opiniões com um nível maior de nuance que uma simples pergunta de "sim" ou "não". Disponível em: <https://pt.surveymonkey.com/mp/likert-scale/#:~:text=J%C3%A1%20respondeu%20a%20uma%20pergunta,sim%22%20ou%20%22n%C3%A3o%22>. Acesso em: 02 out. 2022.

Por isso, os estudantes ambientaram devidamente seus personagens a vida no campo, às vezes, inspirados na História de Vida³ e, seguindo as regras do jogo, distribuíram 30 pontos nos atributos de cada personagem com a caracterização física e social. Além disso, houve a socialização da história de cada personagem feita pelos alunos com comentários do professor após as apresentações, pois, segundo Barreto (2022), é essencial para o jogador saber como está se saindo.

Assim, é possível falarmos que a imersão dos participantes, na atividade, chegou ao nível de engajamento, como descreve Brown e Cairns (2004), já que foi observado uso do tempo, atenção e esforço por parte dos jogadores e seus grupos.

Em seguida, foram perguntados “como você classificou a atividade para a disciplina?” 13 deles (44%) disseram que foi “muito importante”, mesmo número classificou como “importante” e 4 (12%) acharam “mais ou menos importante”, conforme mostra a Figura 1:

Figura 1 - Como você classificou a atividade para a disciplina?



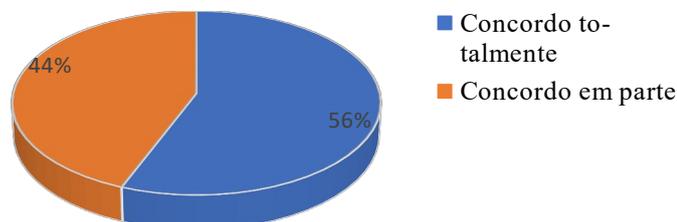
Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Embora o resultado seja animador, pois ninguém classificou a atividade como “com pouca importância” ou “sem importância”, cabe dizer que o uso do jogo e da gamificação na sala de aula não é unanimidade. A competição, embora este não seja o caso, o comportamento indesejado, a falta de ética, a perda de foco na aprendizagem em favor da diversão, são apenas algumas das críticas recebidas no contexto educacional, conforme Paula e Fávero (2016).

Por outro lado, segundo os mesmos autores, são indiscutíveis as vantagens da gamificação como estratégia de ensino. Especialmente jogos com relação direta com o conteúdo de história, como o RPG. Nesta enquete não foi diferente: 17 (56%) alunos afirmaram “concordo totalmente” em relação à frase “O uso do RPG (no caso a construção de personagens) contribuiu para a aprendizagem da disciplina”; outros 13 (44%) disseram “concordo em parte”, conforme expresso na figura 2.

³ História de Vida é o conteúdo inicial da disciplina, onde os estudantes são encorajados a construir suas memórias a partir de seus ancestrais, trajetórias, cultura, saberes e viveres.

Figura 2 - Em relação à frase: “o uso do RPG(no caso, a construção de personagens) contribuiu para a aprendizagem da disciplina”



Fonte: Dados da pesquisa (2022).

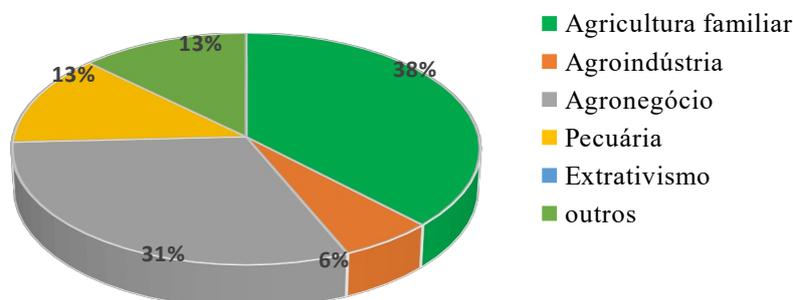
Outro fato que deve concorrer para o sucesso do jogo é a parcela de professores que tem adotado como estratégia de ensino. Em pesquisa com profissionais de educação, na qual se analisa como estes compreendem a temática da “gamificação da educação” 53% dos participantes indicaram que a motivação de seus trabalhos com jogos e educação era buscar melhorar o ensino-aprendizagem de seus alunos” (Paula; Fávero, 2016, p. 1461).

O que é corroborado nos estudos de Cohen *et al.* (2020), sobre o aluno sair da zona de conforto, abandonar a postura passiva do seu processo de aprendizagem, estimulando neles a autonomia, o autogerenciamento e a busca por novos conhecimentos, caracterizando um maior envolvimento com o seu processo de aprendizagem (p. 9-10).

Em relação a construção do personagem, foi proposto o seguinte desafio: “a partir das características citadas por Caldart⁴ e do modelo de personagem apresentado em sala, crie um personagem do referido contexto (trabalhador rural, indígena, pescador, fazendeiro, pecuarista, colono, latifundiário, extrativista etc) e conte um pouco a história dele/dela e os desafios que ele(ela) enfrenta na vida”. Os alunos construíram seus personagens em seus grupos orientados pelo mestre de cada grupo e, em seguida, contextualizaram suas produções contando a história do personagem. Ao responderem ao questionário sobre “o personagem que você construiu faz referência à:” 11 (37%) responderam “agricultura familiar” e 9 (31%) agronegócio, conforme a Figura 3, são os resultados mais representativos deixando evidente o embate ideológico vivido no campo brasileiro. O território do agronegócio-latifundiário não é o mesmo da agricultura familiar, sendo esse um dos destaques do conteúdo ministrado na disciplina.

⁴As características citadas pelo autor foram relacionadas a contradição entre classes no campo ao demonstrar que existe uma incompatibilidade de origem entre a agricultura capitalista e a Educação do Campo, exatamente porque a primeira sobrevive da exclusão e morte dos camponeses, que são os sujeitos principais da segunda. (Caldart, 2005, p. 2).

Figura 3 - O personagem que você construiu faz referência à:



Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Para finalizar as questões fechadas foi perguntado se “gostaria de mais RPG na disciplina de Educação do Campo?” tendo como resposta “sim” de todos os participantes. Segundo Almeida (2019), isso só acontece quando a experiência dos estudantes/jogadores é bastante positiva despertando o desejo de jogar novamente.

Os participantes também precisaram justificar a resposta. Ao fazer uma síntese das respostas, as palavras com maior frequência e representatividade foram: interação, criatividade, imaginação, diversão e aprendizagem.

A1, por exemplo, respondeu: “Gostei de participar, especialmente de ser mestre”; A3 disse que “favorece o aprendizado de forma geral”; A4 afirmou que “foi muito divertido”; A5 enfatizou que “a imaginação corre solta”; A6 relatou que “é uma ideia criativa que ajudou na disciplina”; A8 afirmou que “fazendo o personagem você interage novos conhecimentos com a disciplina”; A13 escreveu “porque interage com as pessoas e o professor”;

Todos os depoimentos convergem para o mesmo caminho: a aprendizagem ativa, pois é nessa condição em que o estudante interage com o assunto estudado em grupo para a resolução de problemas. Dessa forma, a partir da realidade vivida pelo aluno do campo, seus conhecimentos prévios e o conteúdo da disciplina de Educação do Campo, é possível sim promover o processo de ensino-aprendizagem por meio do RPG.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar a aprendizagem ativa dos alunos tem sido um dos desafios do século XXI no campo e na cidade, embora haja muitas alternativas disponíveis adequadas aos mais distintos repertórios. Todavia, poucas ferramentas existentes reúnem tantos elementos que estimulam a aprendizagem como a gamificação. Assim, esse estudo, realizado na disciplina de Educação do Campo e Pesquisa procurou descrever uma observação sobre o uso do RPG como ferramenta didática a fim de promover a aprendizagem em uma turma do curso técnico em Agroindústria do Campus Rural de Marabá do IFPA.

Ao final de oito aulas, foi aplicado um questionário para medir a satisfação dos alunos. Os resultados demonstraram aprovação total em relação a construção de personagens no RPG; que a atividade foi importante na disciplina e que, além disso, contribuiu para a aprendizagem. A dinâmica procurou expressar a realidade vivida no campo brasileiro onde a Educação do Campo se constitui a partir de uma contradição entre classes no campo: de um

lado a agricultura capitalista e do outro a agricultura camponesa com base na produção familiar representada pelos trabalhadores e trabalhadoras rurais com seu modelo de desenvolvimento político, social e econômico antagônico ao primeiro. O jogo buscou efetivar essa representação.

Os resultados obtidos através da análise dos questionários aplicados mostraram ainda que o RPG, como proposta didática, apresentou efeitos positivos no engajamento dos alunos, estimulando-os na interação, na socialização, na investigação do conteúdo além do que foi ministrado e na autonomia em relação com seu processo de aprendizagem. Portanto, uma alternativa profícua para ser utilizada em sala de aula na consolidação dos conteúdos da disciplina.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. H. N. **Imersão em Realidade Virtual através de um jogo RPG**. Brasília, DF, 2019.

ARROYO, M.; CALDART, R. S.; MOLINA, M. C. (Org.). **Por Uma Educação do Campo**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

BARDIN L. **L'Analyse de contenu**. Editora: Presses Universitaires de France, 1977.

BARRETO, A.O. **A gamificação como estratégia pedagógica em uma organização não governamental**. Dissertação de Mestrado em Tecnologia da Informação. Instituto Federal da Paraíba – IFPB, 2022.

BRASIL. RPG: o universo da imaginação. **Caderno de Práticas Ensino Fundamental Anos Finais**. MEC. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-fundamental-anos-finais/58-rpg-o-universo-da-imaginacao>. Acesso em: 15 jan. 2023.

BROWN, E.; CAIRNS, P. A grounded investigation of game immersion. *In: CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. New York, NY, USA: ACM, 2004. (CHI EA '04), p. 1297–1300. Disponível em: <http://doi.acm.org/10.1145/985921.986048>. Acesso em: 22 abr. 2022.

CALDART, R. S. Elementos para a construção do projeto político e pedagógico da educação do campo. **Cadernos temáticos – a educação do campo**. Curitiba, SEED, 2005.

COHEN, E. J; DELAGE, P. E. G. A; ALENCAR, R. B; MENEZES, A. B. Percepção dos estudantes em relação a uma experiência de Gamificação na disciplina de Psicologia e Educação Inclusiva. **HOLOS**, v.1, n. 36, e7594, 2020.

GAETA, Cecília; MASETTO, Marcos T. Metodologias ativas e o processo de aprendizagem na perspectiva da inovação. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL PBL, 2010, São Paulo. Anais [...]*. São Paulo: USP, 2010.

INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ. Campus Rural de Marabá-CRMB. **Projeto Pedagógico de Curso de Agroindústria**. Marabá, 2021.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de Marketing**: uma orientação aplicada. Porto Alegre: Bookman, 2001.

MENEZES, N. A.; SILVA, L. T. **Manual de Prática para sala de Aula - O uso do RPG na escola: possibilidades para a compreensão da influência dos fatores territoriais na trajetória escolar dos alunos**. Produto Educacional, Portal EduCAPES, 2018. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/431252>. Acesso em: 31 jul. 2023.

MOSCOVICI, S. **Representações Sociais**: investigações em psicologia social. Petrópolis: Vozes, 2015.

PAULA, F. R. D.; FÁVERO, R. da P. **A gamificação da educação na compreensão dos profissionais da educação**. *Proceedings of 15th SBGames*, 2016, p. 1459– 1465.

RADFORD, L. **Teoria da objetivação**: uma perspectiva Vygotskiana sobre conhecer e vir a ser no ensino e aprendizagem da matemática; tradução de Bernadete B. Morey e Shirley T. Gobara. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2021.

RODRIGUES, S. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

Submetido em: 20/07/23

Aprovado em: 01/08/23

Publicado em: 07/09/23



Todo o conteúdo deste periódico está sob uma licença [Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), exceto onde está indicado o contrário.