

# Projeto de extensão: jogado na mesa

**Pedro Augusto Ramos de Freitas**

Mestre em Eletrônica de Potência  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do  
Triângulo Mineiro (IFTM)

**Amanda Gabriele Pereira**

Aluna do curso técnico em Logística  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do  
Triângulo Mineiro (IFTM)

**Isabela Lopes e Cytrângolo**

Aluna do curso técnico em Logística  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do  
Triângulo Mineiro (IFTM)

## Resumo

Neste documento, serão retratadas as experiências e objetivos do projeto Jogado na mesa para educação. Usando como metodologia a plataforma de jogo, intitulada Role Playing Game (RPG) como ferramenta de ensino, esse projeto visa ensinar a partir da diversão e imersão, de modo que os alunos aprendam de forma dinâmica e interativa. Esse estudo é de grande importância para a educação como um todo, pois mostra uma nova maneira de aprendizado.

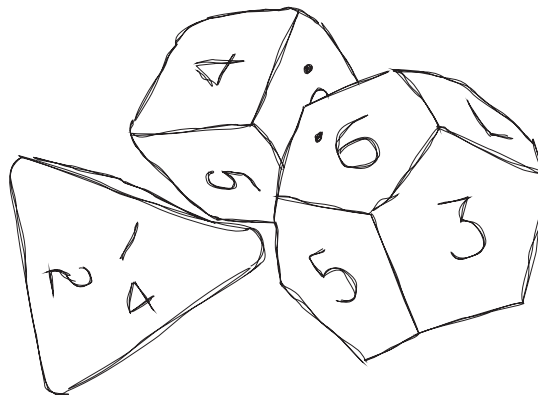
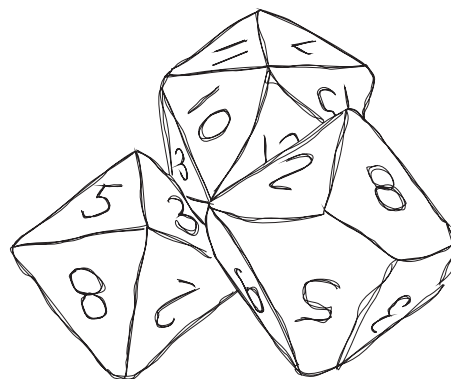
**Palavras-chave:** Ensino. RPG. Ferramenta. Interação.

## Introdução

O Role Playing Game (RPG) trata-se de um tipo de jogo em que os jogadores incorporam papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. Nessa perspectiva, o projeto tem como intenção usar da plataforma do RPG como via de obtenção do conhecimento.

O projeto de extensão Jogado na Mesa trabalha com a problemática do aproveitamento do espaço da sala de aula. Com objetivo de fugir das metodologias de aula clássicas e monótonas, ele tem a intenção de propor um ensino lúdico e com alto teor educativo, contando com a participação ativa dos alunos na execução e criação de jogos.

Existem várias personalidades por parte dos alunos que tendem a aprender de maneiras diferentes, mas assim como apresentado por Márcia Pereira Dutra de Rezende "O processo de ensino em nosso país tem sido há muito ineficiente e ultrapassado", as escolas oferecem, em sua maioria, somente a aula expositiva. Dessa forma, o projeto Jogado na Mesa tem o objetivo de propor uma forma de ensino diferenciada do padrão clássico.



## Desenvolvimento

Durante o ano de 2018, foram realizadas, no Instituto Federal do Triângulo Mineiro *Campus Patos de Minas*, o projeto chamado Jogado na Mesa. No decorrer do ano, foram realizadas, para os voluntários, várias palestras sobre a importância dos jogos na educação, ministradas pelo coordenador da ONG Narrativa da educação, Rafael Rocha, e também aulas teóricas sobre RPG, oferecidas pelo coordenador do projeto e suas bolsistas.

**Figura 1:** Primeiro encontro do projeto para apresentação dos NPC's.



**Fonte:** Isabela Lopes e Cytrângolo

Nesse ano, foram desenvolvidas 4 narrativas sobre diferentes temas, abordando várias áreas do conhecimento, como por exemplo, geografia, biologia, conhecimentos básicos de navegação e sobrevivência, história, entre outros.

Os jogos criados são:

- Shinjitsu: este jogo foi criado pelos alunos Teófilo, Maycon, Rayssa Mel Henrique, Arthur, Rodrigo, e, da comunidade externa, Lethifany. A narrativa consiste em um cenário monárquico, em que o rei recém-falecido deixa uma carta constatando que a pessoa a resolver o enigma deixado por ele, será o novo rei. Nesse contexto, em uma festa do reino, um duque afirma saber a resposta para o enigma do rei e, momentos depois, é assassinado. Os principais suspeitos do assassinato são os cozinheiros, que representam os jogadores. O objetivo é provar sua inocência em 7 dias e, quem sabe, resolver o enigma. A narrativa apresenta desafios de raciocínio, sobrevivência e trabalho em equipe.

**Figura 2:** Voluntários realizando teste do jogo Shinjitsu



Fonte: Amanda Gabriele Pereira

- Ragnarok: jogo criado pelos alunos Luís Gustavo, Daniela, Michel e Pedro Augusto. Na narrativa, os jogadores vivem a experiência mitológica do Ragnarök, ou fim do mundo, em que o objetivo é impedir um apocalipse iminente. Os jogadores possuem raças variadas, desde humanos até gigantes, com habilidades específicas em cada raça. O jogo fornece conhecimentos acerca de navegações, raciocínio, resolução de enigmas, entre outros.

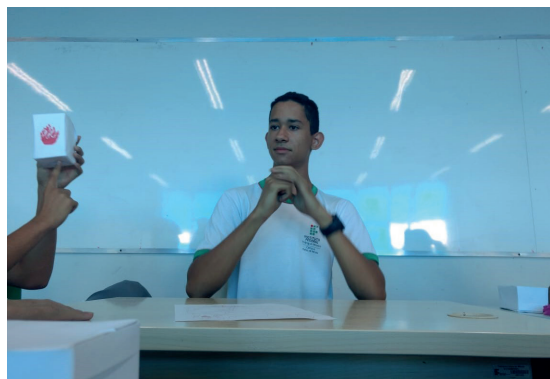
**Figura 3:** Alunos realizando o teste do jogo Ragnarok.



Fonte: Isabela Lopes e Cytrângolo

- Nameless: criado pelos alunos Bruno, João Pedro, Samuel e Vinícius. Na narrativa, os jogadores vivem a experiência mitológica de procura a um tesouro cuja finalidade é desconhecida, tem por objetivo conseguir chegar até o tesouro e levá-lo em segurança até o reino. Os jogadores possuem classes variadas, como por exemplo, controladores de fogo, luz, água, vento, terra ou escuridão, com habilidades específicas em cada classe. O jogo fornece conhecimentos acerca de batalhas, raciocínio, resolução de enigmas, entre outros.

**Figura 4:** Alunos realizando o teste do jogo Nameless.



Fonte: Isabela Lopes e Cytrângolo

- Triângulo das Bermudas: o jogo foi criado pelos alunos Giovanna, Naeli, Maria Laura, Maria Eduarda e Artur Pereira. A narrativa consiste em um RPG, no qual navios vão ao mar em busca de um tesouro, guiados por um mapa estranho e recém-adquirido. O jogo fornece conhecimentos acerca de noções de navegação, geografia e estratégia.

**Figura 5:** Voluntários realizando o teste do jogo Triângulo das Bermudas



Fonte: Amanda Gabriele Pereira

Todos os jogos foram testados previamente pelos próprios voluntários do projeto, em diversos encontros com essa finalidade específica. Alguns jogos testados foram levados para apresentação no Corujão Tecnológico e há a pretensão de escrita de um livro com o conteúdo criado durante o ano.

Internamente, na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, as bolsistas do projeto apresentaram em um simpósio de projetos de extensão sobre os dois anos de execução do trabalho.

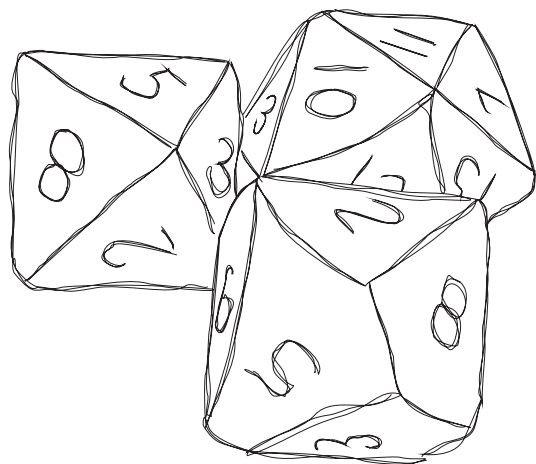
O projeto já participou de algumas atividades externas, como uma palestra sobre o projeto e apresentação dos jogos no Corujão Tecnológico do IFTM, além de fazer uma visita à Escola Municipal Marluce Martins para a narração de vários jogos, alcançando o principal objetivo do projeto: estender os conhecimentos adquiridos dentro do Instituto à comunidade externa.

**Figura 6:** Visita à escola Marluce Martins



Fonte: Pedro Augusto Ramos de Freitas

Ademais, alguns outros ensinamentos são aplicados aos voluntários, tais como, aprender a falar em público, aprendizado básico de ferramentas de desenho para confecção de mapas e dinâmicas de interpretação e desenvolvimento narrativo-corporal.



## Considerações Finais

Conclui-se que o RPG constitui-se, no campo educacional, em um auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, além de que o sentimento de utilidade que o jogo proporcionou aos alunos foi importante para aproximá-los uns dos outros e, assim, levá-los a ter uma visão mais democrática da ciência.

O projeto alcançou resultados em grandes proporções, sendo em sua maioria boas. Os alunos que se dedicaram durante o processo de criação do RPG tiveram seus conhecimentos bem fixados, os jogadores também mostram resultados satisfatórios, uma vez que, durante o jogo, as experiências são “vividas” pelos jogadores e, não somente, ouvindo como algo foi feito. Nesse viés, os alunos aprendem de forma ativa, participando diretamente do ensino, em vez de assistir aulas de maneira passiva e tradicional.

## Referências

REZENDE, Márcia Pereira Dutra de. **A utilização do role-playing game (rpg) no ensino de biologia como ferramenta de aprendizagem investigativo/cooperativa.** Universidade Federal de Goiás, Goiás. Disponível em <[http://eadcampus.spo.ifsp.edu.br/pluginfile.php/89470/mod\\_resource/content/1/Grupo%2001.pdf](http://eadcampus.spo.ifsp.edu.br/pluginfile.php/89470/mod_resource/content/1/Grupo%2001.pdf)>. Acesso em: 05 de novembro de 2018.

