

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU MESTRADO
PROFISSIONAL DE ENSINO DE SOCIOLOGIA EM REDE NACIONAL -
PROFSOCIO/UNEMAT**

MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR

**O JOGO *RPG DE MESA* COMO MATERIAL PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE
CIÊNCIAS SOCIAIS NA PERSPECTIVA AMBIENTAL, COM ESTUDANTES DE
UMA ESCOLA PÚBLICA DE SINOP/MT**

MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR

**O JOGO *RPG DE MESA* COMO MATERIAL PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE
CIÊNCIAS SOCIAIS NA PERSPECTIVA AMBIENTAL, COM ESTUDANTES DE
UMA ESCOLA PÚBLICA DE SINOP/MT**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu*
Mestrado Profissional de Ensino de Sociologia
em Rede Nacional PROFSOCIO/UNEMAT,
como pré-requisito para obter o título de Mestra
em Sociologia

Orientadora: Prof. Dra. Edneuza Alves Trugillo

S374j Schorr, Mauricy de Oliveira Rosa.

O JOGO RPG DE MESA COMO MATERIAL PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS SOCIAIS NA PERSPECTIVA AMBIENTAL, COM ESTUDANTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE SINOP/MT / Mauricy de Oliveira Rosa Schorr. - Cáceres, 2026.

Of.: il.

Universidade do Estado de Mato Grosso "Carlos Alberto Reyes Maldonado", Sociologia/SNP-PROFSOCIO - Sinop - Mestrado Profissional, Campus Universitário De Sinop.

Orientador: Dra. Edneuzza Alves Trugillo.

1. Aprendizagem interativa. 2. Jogos. 3. Sociologia ambiental. I. Trugillo, Dra. Edneuzza Alves. II. Título.

UNEMAT / MTSCE

CDU 794

MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR

O jogo RPG *de mesa* como material pedagógico para o ensino de Ciências Sociais na perspectiva ambiental, com estudantes de uma escola pública de Sinop/MT

Aprovada em: _12 / 02 / 2026

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu* Mestrado Profissional de Ensino de Sociologia em Rede Nacional PROFSOCIO/UNEMAT, como pré-requisito para obter o título de Mestra em Sociologia.

Orientadora: Prof. Dra. Edneuzza Alves Trugillo

Banca Examinadora

Profa. Dra. Edneuzza Alves Trugillo
Orientadora
PROFSOCIO/UNEMAT/Sinop
Presidente da Banca Examinadora

Profa. Dra. Sandra Pereira de Carvalho
PROFSOCIO/UNEMAT/Sinop
Membro interno

Prof. Dr. Caio Cobiانchi da Silva
SEDUC/Cuiabá
Membro externo

Prof. Dr. José de Souza Neto
PROFSOCIO/UNEMAT/Sinop
Membro interno

Sinop-MT
2026

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos aqueles que fizeram parte da minha caminhada e que, de diferentes maneiras, contribuíram para que este sonho se tornasse realidade. Ao meu querido esposo, companheiro incansável, pela paciência, amor e força nos momentos mais desafiadores. Aos meus filhos e à minha filha, inspiração constante e razão maior da minha perseverança. À minha nora, que com carinho e apoio ajudou-me a seguir firme nos dias mais intensos. E a todos os familiares, amigos e colegas que, direta ou indiretamente, estiveram comigo nesta jornada — meu mais sincero agradecimento. Cada palavra escrita neste trabalho carrega um pouco da presença de vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por ser minha fortaleza e luz em todos os momentos. Foi pela Sua graça que tive forças para seguir adiante, mesmo diante dos desafios, e discernimento para aprender com cada etapa desta jornada.

Ao meu amado esposo, pelo apoio incondicional, pela paciência e compreensão em cada dia de estudo e pela presença constante ao meu lado. Seu amor e incentivo foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

Aos meus filhos, que são minha maior fonte de inspiração, e à minha filha, por cada gesto de carinho e motivação que me alimentaram ao longo do caminho. A vocês, dedico também esta conquista, que é reflexo do amor e da esperança que me dão todos os dias.

À minha nora, pelo companheirismo e pela ternura de sempre, por compreender minhas ausências e oferecer apoio nos momentos em que mais precisei.

À professora Dra. Edneuza, minha orientadora, por a consistência, dedicação e paciência ao guiar-me neste processo. Sua sabedoria, sensibilidade e rigor acadêmico foram fundamentais para a consolidação deste trabalho e para minha formação como pesquisadora.

Aos professores do Programa de Mestrado Profissional em Sociologia em Rede Nacional (PROFSOCIO), pela qualidade ímpar das aulas, pelo compromisso com o conhecimento e pela generosidade em partilhar saberes que tanto contribuíram para meu crescimento intelectual e pessoal.

Aos colegas da Turma 1 do PROFSOCIO, que foram parte essencial desta trajetória. Compartilhamos aprendizados, desafios, risadas e conquistas. Cada conversa, cada troca e cada parceria marcaram profundamente esta caminhada, tornando-a mais leve e significativa.

Por fim, a todos os familiares, amigos e pessoas que, de forma direta ou indireta, me apoiaram ao longo deste percurso acadêmico, deixo meu mais sincero agradecimento. Este trabalho é fruto da fé, da partilha e da união de todos vocês — e, por isso, pertence também a cada um que caminhou ao meu lado.

EPÍGRAFE

*Ensinar não é transferir conhecimento, mas
criar as possibilidades para a sua própria
produção ou a sua construção.*

— Paulo Freire

RESUMO

A pesquisa analisa o uso do RPG de mesa como recurso pedagógico no ensino de Ciências Sociais sob a perspectiva ambiental, em uma turma do 5º ano da EMEB Professora Leni Teresinha Benedetti, no município de Sinop–MT. O objetivo geral foi compreender como o RPG pode contribuir para o ensino-aprendizagem na construção de conceitos sociológicos e valores socioambientais. Os objetivos específicos incluíram identificar fundamentos teóricos sobre o tema, explorar a ludicidade como prática educativa e avaliar a influência do jogo no engajamento e pensamento crítico dos estudantes. De caráter qualitativo e exploratório, a pesquisa teve base na pesquisa-ação, envolvendo observação participante, diário de campo, questionários e registros das atividades. A análise de dados ocorreu por meio da Análise de Conteúdo, buscando interpretar sentidos e categorias emergentes da experiência prática. O referencial teórico dialogou com pensadores como Latour (2012), que sustentou a noção de rede sociotécnica, elucidando a interação entre atores humanos e não humanos na construção do conhecimento. Shiva (2006) embasou a reflexão sobre justiça ambiental e sustentabilidade social. Turner (2016) serviu de apoio para compreender o aspecto simbólico e educativo do jogo, associado à ideia de rito, transformação e aprendizado coletivo. Freire (1987) contribuiu com a concepção de educação libertadora, fundamentada no diálogo e na autonomia. Já Saviani (2011) fortaleceu a perspectiva da educação como prática social, articulando teoria e prática. Os resultados revelaram que o RPG favorece o protagonismo, a cooperação e a criticidade dos estudantes, ao mesmo tempo em que desperta o interesse pelos temas ambientais e sociais. A ludicidade promoveu um ambiente de aprendizagem participativo e colaborativo, fortalecendo vínculos entre escola, família e comunidade. Conclui-se que o RPG de mesa é um recurso pedagógico motivador e significativo, capaz de integrar o lúdico, o conhecimento e a consciência socioambiental no processo educativo.

Palavras-chave: Aprendizagem interativa. Jogos. Sociologia ambiental.

ABSTRACT

This study analyzes the use of tabletop role-playing games (RPG) as a pedagogical resource in the teaching of Social Sciences from an environmental perspective, applied to a 5th-grade class at EMEB Professora Leni Teresinha Benedetti, in Sinop–MT, Brazil. The main objective was to understand how RPG can contribute to the teaching and learning of sociological concepts and socio-environmental values. The specific objectives included identifying theoretical foundations related to the topic, exploring playfulness as a pedagogical practice, and assessing the impact of the game on students' engagement and critical thinking. With a qualitative and exploratory approach, the research was based on action research, involving participant observation, field diary, quizzes and analysis of students' records and activities. Data interpretation followed Content Analysis, focusing on the meanings and categories that emerged from the practical experience. The theoretical framework engaged with various scholars. Latour (2012) supported the notion of a sociotechnical network, elucidating the interaction between human and non-human actors in the production of knowledge. Shiva (2006) provided the basis for reflection on environmental justice and social sustainability. Turner (2016) helped interpret the symbolic and educational aspects of play, associated with ritual, transformation, and collective learning. Freire (1987) contributed with the idea of liberating education, grounded in dialogue and autonomy, while Saviani (2011) reinforced education as a social practice that bridges theory and praxis. The results indicated that RPG promotes student protagonism, cooperation, and critical consciousness, while stimulating interest in environmental and social themes. Playfulness created an engaging and collaborative learning atmosphere, strengthening bonds among school, family, and community. It is concluded that tabletop RPG constitutes an innovative and meaningful methodology, capable of integrating play, knowledge, and socio-environmental awareness within the educational process.

Keywords: Interactive learning. Games. Environmental sociology.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIACÕES

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CEP – Comitê de Ética em Pesquisa

EMEB – Escola Municipal de Educação Básica

FAEPEN/MT - Fundação FAEPEN - Fundação de Apoio ao Ensino, Pesquisa e Extensão do Norte de Mato Grosso

MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

ONU – Organização das Nações Unidas

PROFSOCIO – Programa de Pós-Graduação em Sociologia (Mestrado Profissional de Ensino de Sociologia em Rede Nacional)

RPG – Role-Playing Game

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TDICs – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

UNEMAT – Universidade do Estado de Mato Grosso

UFS – Universidade Federal de Sergipe

UFC – Universidade Federal do Ceará

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais

UNB – Universidade de Brasília

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – O Estado da Arte sobre a temática na base de dados do PROFSOCIO	31
Tabela 2 – O Estado da Arte sobre a temática em outras bases	32
Tabela 3 – Os cinco tipos de RPG	46

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Mapa geográfico da cidade de Sinop	56
Imagem 2 – Fachada EMEB – Profa. Leni Teresinha Benedetti	58
Imagem 3 – Troféu a Heroína de Verde homenagem	64

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 Procedimentos metodológicos de pesquisa	19
1.2 Sujeitos da pesquisa	20
1.3 Coleta dos dados	21
1.4 Análise de dados	21
1.5 Problematização do objeto	22
1.6 Justificativa	25
1.7 Objetivo Geral	29
1.8 Objetivos Específicos	29
1.9 Hipóteses	29
1.10 Referencial teórico	30
CAPÍTULO 2: REVISÃO DE LITERATURA	36
2.1 Educação Ambiental e Sociológica	36
2.2 Uso de jogos na educação	45
2.3 O jogo RPG	46
2.4 Os cinco tipos de RPG	46
2.5 O jogo RPG de mesa	48
CAPÍTULO 3: TEORIAS FUNDAMENTAIS	50
3.1 As associações dinâmicas	50
3.2 Interação entre poder, natureza e capitalismo	52
3.3 A comunicação cultural	52
CAPÍTULO 4: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	55
4.1 Design da Pesquisa	55
4.2 A escola EMEB – Professora. Leni Teresinha Benedetti	57
4.3 Oscilações e reviravoltas	58
4.4 Métodos de Coleta de Dados	59
4.5 Primeira etapa de aplicação	60
4.6 Segunda etapa da aplicação	60
4.7 Terceira etapa da aplicação	61
4.8 Quarta etapa da aplicação	61
4.9 Quinta etapa da aplicação	62
4.10 Sexta etapa da aplicação	63

4.11 Sétima etapa da aplicação	66
4.12 Extensão do trabalho	67
CAPÍTULO 5: RESULTADOS E DISCUSSÕES	69
5.1 Análise dos dados	69
5.2 Compreensão dos conceitos de Ciências Sociais e Educação Ambiental	69
5.3 Engajamento e protagonismo dos estudantes	70
5.4 Construção do pensamento crítico e relações sociais	70
5.5 Efeitos da ludicidade	71
5.6 Aproximação entre escola, família e comunidade	71
5.7 Síntese comparativa com a Literatura	72
5.8 – Paralelo entre as hipóteses iniciais e os achados metodológicos	73
5.9 Limitações, fragilidades e possíveis melhorias da pesquisa	74
CAPÍTULO 6: MATERIAL PEDAGÓGICO	76
6.1 Descrição do Material Educacional	76
CONSIDERAÇÕES FINAIS	78
REFERÊNCIAS	80
ANEXO (A) Parecer Consubstanciado (CEP)	83
APÊNDICE (A)	88
APÊNDICE (B) Material didático	91
APÊNDICE (C) Análise das percepções dos estudantes sobre RPG e meio ambiente	113
APÊNDICE (D) – Livro Híbrido [Ebook x Impresso]	116

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a preocupação com questões ambientais tem se intensificado, e a educação pode desempenhar um papel fundamental na formação de cidadãos conscientes e responsáveis. Desde a realização da Conferência de Estocolmo, em 1972, a ONU – Organização das Nações Unidas, passou a valorizar a conscientização e a educação ambiental como elementos centrais para promover o desenvolvimento sustentável. Esse evento simbolizou o começo de um movimento global direcionado ao aprofundamento do entendimento e à implementação de ações voltadas para os desafios ambientais (ONU Brasil, 2024).

É importante mencionar que, ao analisarmos os esforços contínuos promovidos pelas Nações Unidas, torna-se evidente que a educação ambiental não é apenas uma temática restrita ao campo acadêmico, mas sim, um elemento essencial e indispensável para enfrentar os desafios globais da atualidade. Ela representa muito mais que um conjunto de conhecimentos construídos em sala de aula, pois pode se constituir como uma poderosa ferramenta de transformação social, promovendo a conscientização, a mudança de comportamento e a mobilização coletiva em prol de um futuro mais sustentável.

Esse caráter universal da educação ambiental faz dela uma responsabilidade compartilhada entre organizações da sociedade civil e indivíduos, independentemente de suas posições geográficas ou contextos socioeconômicos (ONU Brasil, 2024).

Nesse contexto, a presente proposta de pesquisa surgiu a partir das vivências e dos aprendizados acumulados pela pesquisadora ao longo de sua trajetória profissional na coordenação de práticas de educação ambiental que se mostraram exitosas. Essas experiências se destacaram não apenas pela sua eficácia, mas também pela capacidade de transcender os limites do ambiente acadêmico e escolar, ampliando seu impacto para outras esferas da sociedade, conforme destacado no parágrafo anterior.

As atividades desenvolvidas não se restringiram à formação ou conscientização de estudantes, mas alcançaram resultados significativos que reverberaram de forma mais ampla, envolvendo pais, membros da comunidade local e até mesmo instituições e gestores públicos.

Essas ações, cuidadosamente planejadas e executadas, demonstraram relevância prática e social, com efeitos que ultrapassaram o espaço escolar e serviram como referência para projetos similares em outras localidades. Além disso, sua importância foi amplamente reconhecida por instâncias importantes, tendo conquistado premiações voltadas à inovação em práticas de educação ambiental e recebido apoio de autoridades que enxergaram no trabalho desenvolvido, um modelo valioso para potencializar iniciativas sustentáveis em diferentes

contextos. Esse reconhecimento não apenas reforçou a importância das ações realizadas, mas também conferiu à pesquisadora uma base sólida e de confiança na replicabilidade e escalabilidade dessas iniciativas, transformando-as em evidências quanto a educação ambiental, pode ser um elemento transformador não apenas no âmbito pedagógico, mas também como um vetor de mudanças sociais e ambientais mais amplas.

É nesse cenário de experiências exitosas e resultados concretos que surge a proposta de pesquisa, baseada na crença de que essas práticas podem ser analisadas, aprimoradas e replicadas em outros contextos, estimulando a construção de sociedades mais conscientes, ativas e engajadas com a preservação ambiental.

Sabe-se que, principalmente nos últimos anos, catástrofes naturais têm assolado diversas partes do planeta; na mesma proporção, várias adversidades climáticas também têm arrasado o solo brasileiro, a exemplo das enchentes na Região Sul; a seca extrema na Região Norte; queimadas excessivas no Centro-Oeste, local em que está inserido o objeto dessa pesquisa, o Estado do Mato Grosso e a cidade de Sinop.

Adicionalmente, destaca-se o ingresso da pesquisadora no Programa de Pós-Graduação em Sociologia – PROFSOCIO, na Linha II de pesquisa que trata do tema “Juventude e questões contemporâneas”, o qual se estabeleceu como um marco significativo na trajetória acadêmica e profissional, possibilitando uma ampliação substancial de seus horizontes teóricos e metodológicos.

Tal experiência acadêmica tem contribuído de forma expressiva para a sistematização e aprofundamento de suas reflexões, especialmente considerando que a pesquisadora já vinha articulando práticas de educação ambiental com conceitos e abordagens próprias do campo das Ciências Sociais. Essa integração entre a dimensão ambiental e a social, desenvolvida de maneira empírica, encontra no contexto do mestrado um espaço para ser cientificamente fundamentada, oferecendo-lhe a oportunidade de consolidar suas práticas em bases epistemológicas mais robustas.

Ao proporcionar ferramentas teóricas e metodológicas mais sofisticadas, o mestrado não apenas favorece a formalização do conhecimento acumulado ao longo de suas experiências práticas, mas também abre caminhos para enfrentamento de desafios mais audaciosos e significativos no campo interdisciplinar que conecta a educação ambiental e a sociologia.

Nesse sentido, o PROFSOCIO se configura como um alicerce para a cientificização de suas iniciativas, garantindo maior rigor acadêmico e, ao mesmo tempo, vislumbrando a possibilidade de ampliar o impacto de seu trabalho, seja por meio da produção de conhecimento relevante para a área ou pela replicação de suas práticas em outros contextos educacionais e

sociais.

Esta dissertação, tem como objetivo central promover uma reflexão sistemática sobre os processos de ensino-aprendizagem em Sociologia, explorando de forma crítica e integrada as práticas pedagógicas, as percepções discentes e docentes e a utilização de materiais didáticos relacionados aos conteúdos em sala de aula. Nosso propósito é compreender como estratégias motivadoras, como o uso de jogos de interpretação de papéis (RPG), podem contribuir para o engajamento dos estudantes, para a formação do pensamento e para a construção de um aprendizado significativo no campo das Ciências Sociais. Neste sentido, esta pesquisa investiga as potencialidades e limites dessa abordagem no contexto escolar, observando como o lúdico pode se articular à reflexão sociológica e ambiental.

Segundo o Manual do PROFSOCIO de orientação de Trabalhos de Conclusão, a modalidade dissertação pode também apresentar como uma reflexão sistemática sobre processos de ensino-aprendizagem em sociologia, práticas e percepções discentes e docentes nas aulas de sociologia, que contemplam análise de materiais didáticos utilizados. Nesse sentido, o estudo aqui apresentado intenciona em promover pelo menos uma reflexão com os pressupostos teóricos e metodológicos estabelecidos pela UFC – Universidade Federal do Ceará que é o polo motriz do programa.

A partir dessas constatações, esta pesquisa se fundamenta no reconhecimento de que o ensino da Sociologia demanda metodologias que despertem o interesse dos Estudantes e favoreçam a sua participação ativa nas aulas. Assim, o RPG é concebido como um recurso pedagógico capaz de ampliar o diálogo entre teoria e prática, incentivando a análise de estruturas sociais, desigualdades, valores culturais e relações ambientais de forma vivenciada e crítica. Infere-se que, ao assumir personagens e interagir em mundos narrativos, os estudantes têm a oportunidade de se colocar em diferentes posições sociais, ampliando sua compreensão acerca da realidade e das dinâmicas que performam o tecido social.

Nesses termos, este estudo, de natureza qualitativa e exploratória, combina pesquisa bibliográfica e empírica. Para tanto, a revisão de literatura abrange autores e produções acadêmicas que discutem o ensino de Sociologia, a Sociologia Ambiental e o papel dos jogos como recursos cognitivos e pedagógicos. Na etapa de campo, a aplicação prática do jogo ocorreu com uma turma de estudantes de uma escola pública do Ensino Fundamental, em Sinop/MT. Foram realizadas observações, registros em diário de campo e aferição de conhecimento antes, durante e após a aplicação. Essa abordagem teve o objetivo de captar as percepções sobre as práticas pedagógicas e as transformações ocorridas no processo.

Em última análise, refletindo sobre as práticas docentes e discentes, a dissertação propôs

analisar também o papel dos materiais didáticos utilizados — desde os textos teóricos e recursos audiovisuais até os roteiros dos jogos e adaptações de conteúdo — evidenciando como esses instrumentos mediam e potencializam o processo educativo. Desse modo, o trabalho busca oferecer uma contribuição teórica e metodológica para o campo do ensino de Sociologia, articulando inovação, interdisciplinaridade e sensibilidade social. Em suma, pretende-se compreender de que maneira experiências pedagógicas criativas podem inspirar novas formas de ensinar e aprender Sociologia, tornando-a mais significativa, participativa e transformadora.

O desenvolvimento desta pesquisa adquiriu especial relevância ao alcançar a aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa, conforme Parecer Consubstanciado nº 7.838.034, com status APROVADO. Esse resultado atesta a adequação ética dos procedimentos metodológicos adotados, a observância aos princípios de respeito aos participantes e à integridade científica, bem como a conformidade com as normas vigentes. A aprovação do conselho de ética legitima o estudo perante a comunidade acadêmica e profissional, conferindo maior credibilidade aos dados produzidos e reforçando a responsabilidade social e científica que orienta toda a dissertação.

1.1 Procedimentos metodológicos de pesquisa

Os procedimentos de pesquisa seguiram uma abordagem qualitativa e exploratória, utilizando tanto a pesquisa bibliográfica quanto a pesquisa de campo para coletar e analisar dados. Inicialmente, foi realizada a revisão de literatura sobre os temas centrais do estudo, tais como: ensino de Ciências Sociais e o uso do jogo como material pedagógico. Para isso, foram consultadas fontes teóricas de autores como Bruno Latour, Victor Turner e Vandana Shiva, bem como dissertações e artigos acadêmicos que integram a relação entre as Ciências Sociais, práticas educacionais motivadoras e jogos de interpretação de papéis. Essa fundamentação teórica auxiliou na construção da estrutura metodológica da pesquisa e na formulação dos instrumentos de coleta de dados.

Na etapa empírica, foi realizada a implementação do modelo adaptado em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal Professora Leni Teresinha Benedetti, em Sinop/MT. A proposta envolveu a aplicação do jogo em encontros organizados dentro do Projeto Pedagógico dos componentes curriculares de História e Geografia. Os estudantes participaram das sessões, assumindo papéis e interagindo dentro da narrativa, enquanto a pesquisadora atuou como observadora e mediadora do processo. Os dados foram coletados por meio de observação participante, registros em diário de campo e questionários com os estudantes

buscando avaliar as transformações no engajamento, na compreensão de conceitos sociológicos e na sensibilização dos estudantes em relação às temáticas ambientais escritas do final das histórias modificadas pelos estudantes.

A análise dos dados foi conduzida com base na teoria que rege esses parâmetros, permitindo interpretar os relatos das interações dos alunos durante a atividade e suas percepções sobre os temas abordados. Os registros coletados foram categorizados e comparados para identificar padrões e tendências que indiquem a contribuição para o aprendizado sociológico ambiental. A relação entre teoria e prática foi constantemente avaliada, buscando compreender como a metodologia influencia o engajamento dos alunos e a apropriação dos conceitos trabalhados. Com isso, constatou-se que os resultados evidenciem o potencial como recurso pedagógico motivador para o ensino e incentivem novas abordagens no contexto educacional.

Com o propósito de analisar essa aplicação, como recurso para o ensino, na perspectiva ambiental, este estudo estruturou um conjunto de procedimentos metodológicos que englobam revisão bibliográfica, trabalho de campo e análise dos dados. Essa pesquisa, é de cunho qualitativa, cujo fundamento é compreensão dos fenômenos, com descrição dos eventos ordinários e extraordinários, e do Método Indutivo, que parte de questões particulares para chegar a conclusões generalizadas.

Conforme Schons (2022), para esses casos, adotamos a metodologia de pesquisa participante, ou seja, um estudo de caso com características de pesquisa-ação, uma vez que ocorrem interações significativas entre a pesquisadora e os participantes, visando uma compreensão mais profunda das experiências e perspectivas dos sujeitos envolvidos.

A primeira etapa foi constituída da revisão bibliográfica, com destaque para dois grupos bibliográficos: o primeiro grupo diz respeito aos autores que deram sustentação às discussões de ordem crítico-teórica; o segundo grupo bibliográfico diz respeito a textos que pontualmente discutem perspectivas das Ciências Sociais na perspectiva ambiental referente ao jogo RPG. Potencializou esse trabalho, a escrita sobre os principais temas da pesquisa, a fim de apresentar como material final, otimizando o tempo e qualificando a pesquisa. E, por fim, a estruturação da Dissertação, com ampliação dos temas e aprofundamento das discussões com as análises dos dados.

O estudo adotou a pesquisa bibliográfica, entendida, segundo Gil (2002), como aquela desenvolvida com base em material já elaborado, como livros e artigos científicos, organizada em etapas como escolha do tema, levantamento, formulação do problema, plano provisório, busca das fontes, leitura, fichamento, organização lógica e redação. A pesquisa foi conduzida

pelo método indutivo, conforme Lakatos e Marconi (2003), que o definem como o processo pelo qual, a partir de dados particulares, se infere uma verdade geral, exigindo observação dos fenômenos, descoberta de relações entre eles e generalização, o que orientou o plano metodológico do trabalho.

1.2 Sujeitos da pesquisa

Os sujeitos da pesquisa foram compostos por 05 estudantes, sendo 03 meninas e 02 meninos de uma turma de alunos do 5º ano do período vespertino da EMEB Professora Leni Teresinha Benedetti. São crianças que possuem idade entre 10 e 11 anos. Esses estudantes vieram no horário oposto de seu turno regular (o matutino), com a devida autorização do responsável. Todo esse trâmite foi devidamente acordado com a professora regente, a direção, coordenação da escola e as mães dos estudantes. Esse período adicional que eles permanecerem na escola estiveram sob os cuidados da pesquisadora que também é docente nessa mesma unidade escolar.

Esse estudo é seguro, pois o RPG é um jogo pensado para ser educativo e divertido. Mas pode acontecer de alguns alunos se sentirem um pouco frustrados se acharem que não conseguiram o resultado que esperavam. Por isso, é possível ocorrer riscos de origem psicológica, intelectual ou emocional como: medo, vergonha, estresse ou constrangimento ao se expor durante a realização de testes de qualquer natureza.

Entretanto, para cada possibilidade de risco mencionada, a pesquisadora elegeu pelo menos duas ações para conter essas eventualidades. Para o fator **medo**, a **primeira** atividade, realizou-se sessões de esclarecimento com reuniões informativas para explicar o processo e responder dúvidas, ajudando a aliviar preocupações. Já a **segunda**, agiu com clareza e transparência fornecendo todas as informações necessárias sobre o estudo para minimizar incertezas. No que diz respeito à **vergonha**, a primeira atividade foi se portar com confidencialidade de dados, garantindo que nenhuma informação pessoal será divulgada. Na **segunda** ação, a investigadora usou uma linguagem neutra, evitando perguntas que possam ser julgadoras ou sensíveis.

Para o quesito **estresse**, a **primeira** ação foi a utilização de material instrucional, disponibilizando vídeos ou tutoriais sobre o processo, ajudando a familiarizar os participantes. Já a **segunda** ação foi composta por sessões de relaxamento, incluindo técnicas de relaxamento antes e após a participação. Para o último item que é **constrangimento ao se expor durante a realização de testes de qualquer natureza**, a **primeira** atividade foi fornecer feedback

construtivo, garantindo que o resultados dos testes sejam sempre construtivo e positivo, focando no progresso e não nos erros. E, por fim a **segunda** ação foi a explicação detalhada dos benefícios, apresentando claramente os benefícios esperados dos testes para a comunidade ou para o indivíduo, reforçando o valor da participação.

1.3 Coleta dos dados

A coleta de dados desta pesquisa foi realizada por meio de instrumentos qualitativos, garantindo uma análise abrangente sobre Ciências Sociais, com ênfase na perspectiva ambiental. Foram utilizados registros de observação participante, nos quais a pesquisadora acompanhou as dinâmicas das sessões de jogo, anotando interações, falas e comportamentos dos alunos, com o objetivo de compreender as percepções individuais e coletivas durante a aplicação da atividade.

Todos os dados foram registrados em um diário de campo, possibilitando a sistematização rigorosa das informações coletadas. Com essa abordagem, espera-se obter uma visão aprofundada sobre a eficácia desse novo formato como ferramenta pedagógica, bem como suas contribuições para o desenvolvimento do pensamento crítico e da conscientização socioambiental dos estudantes. O período total de atividades foi de seis (06) dias alternados que ocorreu no segundo semestre de 2025, entre os meses de agosto a outubro – com carga horária total de 24 horas mensais, sendo das 7:00 às 11:00 horas, perfazendo um total de 04 horas diárias.

1.4 Análise de dados

A apreciação de dados foi conduzida por meio da Análise de dados, uma técnica que permitirá interpretar as informações coletadas de maneira sistemática e objetiva. Inicialmente, os dados provenientes das observações participantes, questionários, diagnósticos e registros em diário de campo foram transcritos e organizados em categorias temáticas. Em seguida, procedeu-se à codificação dos dados, identificando padrões, recorrências e divergências nas respostas e comportamentos dos estudantes durante as aplicações.

A análise buscou compreender como o jogo influenciou o engajamento dos alunos, a aplicação prática dos conceitos sociológicos e a sensibilização para as questões ambientais. Além disso, foram realizadas comparações entre os dados coletados antes e depois da implementação a fim de identificar mudanças significativas nas percepções e atitudes dos

alunos. A relação entre teoria e prática foi constantemente avaliada, permitindo uma compreensão aprofundada do jogo como ferramenta pedagógica motivadora e suas potencialidades para promover um ensino mais interativo e crítico.

1.5 Problematização do objeto

Nossa questão problema elencada foi que o descaso e exclusão dos componentes curriculares em Ciências Sociais, tem se tornado um desafio crescente, gerando desinteresse, baixa participação, e evasão escolar. A abordagem tradicional de ensino, centrada na exposição teórica e na leitura de textos, muitas vezes não consegue engajar os estudantes, que não veem a relevância prática dos conceitos sociais em suas vidas. Essa perspectiva, remete ao que Paulo Freire (1987), chama de "educação bancária", essa concepção, é uma crítica à educação tradicional, onde o professor deposita o conhecimento nos alunos como se fossem recipientes vazios. O teórico entendia essa abordagem como opressora, pois não promovia a conscientização crítica e a autonomia dos estudantes.

Para enfrentar esse desafio, é fundamental buscar metodologias motivadoras, que tornem o aprendizado mais ativo e significativo. Nesse contexto, a adaptação de um jogo que ancora os princípios do uso do RPG de mesa surge como uma solução promissora, oferecendo um ambiente dinâmico e colaborativo onde os alunos podem vivenciar e refletir sobre questões sociológicas de maneira prática e envolvente. Ao assumir papéis e tomar decisões em um universo fictício, os estudantes se tornam protagonistas do processo de aprendizado, aumentando seu engajamento e motivação.

Aglutinadas nesta nova configuração proposta, essas potencialidades facilitam a compreensão e a aplicação prática de conceitos sociais, promovem habilidades como cooperação e resolução de conflitos, além de estimularem o desenvolvimento do pensamento crítico. Portanto, a pesquisa se ocupou em investigar a eficácia da adaptação desse jogo como material pedagógico no ensino de Ciências Sociais, analisando seu impacto na motivação dos alunos, na compreensão dos conceitos e nas dinâmicas de interação social.

O projeto buscou não apenas inovar neste campo, mas também contribuir para a formação de estudantes mais engajados e críticos, capazes de compreender e transformar a realidade social a partir da sala de aula. Essa proposta de reconfiguração, baseada na utilização do RPG de mesa, pode representar uma oportunidade de reverter o desinteresse de estudantes e promover uma aprendizagem mais significativa, conectada às suas experiências e aos desafios do cotidiano.

Desse modo, o mestrado não se apresenta apenas como uma etapa de formação, mas como um catalisador para novas possibilidades de atuação e inovação científica, consolidando sua trajetória como pesquisadora, comprometida com a construção de soluções criativas e embasadas para os desafios socioambientais contemporâneos.

Em complemento a essa perspectiva, a proposta incluiu a integração de novas tecnologias como um elemento catalisador para a exploração da temática ambiental, utilizando como recurso uma adaptação motivadora da ferramenta digital: o jogo RPG (Role-Playing Game). Neste sentido, o uso de jogos digitais se apresenta como um potencial pedagógico, destacando-se por sua capacidade de engajar os estudantes por meio de narrativas imersivas, interatividade e a personalização das experiências de aprendizagem.

Essa abordagem se alinha às metodologias ativas contemporâneas, que buscam promover o protagonismo do aluno no processo de construção do conhecimento, tornando-o não apenas receptor, mas parte ativa de uma narrativa colaborativa em que o aprendizado emerge a partir de desafios e tomadas de decisão (Brasil Escola, 2024).

Resumidamente, o RPG, que significa jogo de interpretação de papéis, é um tipo de jogo em que os participantes assumem o papel de personagens fictícios em um cenário imaginário, é como se cada jogador fosse um ator de um filme ou peça de teatro, mas sem roteiro definido. Nessa ferramenta, a história é criada de maneira colaborativa e as escolhas moldam o desenrolar da história.

Esse é um tipo de jogo que mistura narrativa, estratégia e imaginação. Cada jogador tem um papel a cumprir e, juntos, constroem uma aventura épica ou um drama emocionante conforme aquilo que o Mestre (a pessoa que coordena a partida) determina. (...) um dos jogadores assume geralmente o papel de Mestre do jogo. Ele é responsável por criar o cenário, desenvolver os eventos, controlar personagens não-jogadores e aplicar as regras. Ele é, basicamente, o narrador da história (Vieira, 2022).

Nesse contexto, esse jogo se mostra particularmente eficaz para abordar temas complexos e multidimensionais, como a sustentabilidade e a preservação ambiental, que exigem a articulação de conhecimentos teóricos e a prática de valores como a empatia, a responsabilidade e a cooperação. Além disso, a utilização dessa adaptação, favorece a construção de uma conexão mais significativa com o tema ambiental, pois os jogadores frequentemente assumem papéis que os desafiam a resolver problemas reais simulados no universo fictício, como gerir recursos naturais, proteger ecossistemas ou minimizar danos causados pela atividade humana (Brasil Escola, 2024).

Aliada à adaptação, que emerge como uma ferramenta relevante para explorar essas

dinâmicas, permitindo que os estudantes vivenciem e reflitam sobre questões ambientais de maneira imersiva e interativa, promovendo uma reflexão crítica sobre os desafios contemporâneos que enfrentamos em relação ao nosso planeta.

Portanto, este trabalho está estruturado em 06 capítulos, sendo que no **Capítulo 2**, intitulado **Revisão da Literatura**, é desenvolvida a fundamentação teórica necessária à compreensão do estudo, com ênfase nas perspectivas da educação ambiental e sociológica, bem como nos dispositivos legais que sustentam sua relevância, a exemplo do Artigo 225 da Constituição Federal de 1988, que assegura o direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado. A partir dessa premissa, é estabelecido um diálogo entre a legislação vigente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e autores clássicos da área da educação, como Paulo Freire, que oferecem reflexões sobre práticas pedagógicas críticas, emancipatórias e socialmente engajadas. Essa primeira etapa consolida o embasamento teórico que permeia toda a pesquisa, situando-a nos campos da sustentabilidade, da cidadania e das práticas motivadoras de ensino.

Já no **tópico 2.2**, intitulado **Uso de jogos na Educação**, apresenta-se a dimensão lúdica e interativa como uma relevante estratégia pedagógica. Discute-se, inicialmente, a importância do jogo didático como instrumento capaz de promover o protagonismo dos estudantes e tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e significativo. Posteriormente, o texto explora o Role-Playing Game (RPG) como modalidade escolhida, descrevendo suas diferentes variações — RPG de mesa, Live Action, Aventura Solo, RPG eletrônico e MMORPG — e justificando a adoção do RPG de mesa como base da prática elaborada. O capítulo evidencia ainda como o uso do jogo potencializa o ensino interdisciplinar, estimulando a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração entre os educandos.

Enquanto o **Capítulo 3**, que recebe o nome de **Teorias fundamentais**, reúne os principais referenciais teóricos que sustentam a análise e a interpretação da pesquisa. Nesse espaço, são examinadas as contribuições de Bruno Latour, cujas noções sobre associações dinâmicas auxiliam na compreensão das redes que interligam elementos sociais e ambientais; de Vandana Shiva, que propõe uma reflexão a respeito da relação entre capitalismo, natureza e sustentabilidade; e de Victor Turner, cujos estudos sobre rituais e símbolos permitem compreender o papel da cultura e da comunicação nas práticas educativas. As ideias desses autores fundamentam a abordagem interdisciplinar do estudo e oferecem respaldo teórico para interpretar o RPG como espaço de construção simbólica e socialmente transformadora.

Sequencialmente, o **Capítulo 4**, denominado **Procedimentos metodológicos**, descreve os caminhos percorridos no desenvolvimento da pesquisa. O delineamento metodológico adota

o método indutivo, conforme as orientações de Lakatos e Marconi (2003), e caracteriza o campo de estudo: a Escola Municipal de Educação Básica Professora Leni Teresinha Benedetti, situada em Sinop, Mato Grosso, instituição onde a pesquisadora exerce suas atividades. São detalhadas ainda neste espaço as etapas de coleta de dados, os períodos de aplicação do jogo e os ajustes necessários diante dos desafios enfrentados. O texto apresenta as sete etapas correspondentes à aplicação do RPG, contemplando desde a preparação e introdução aos alunos até a consolidação e análise dos resultados, destacando o caráter empírico e dinâmico da investigação.

O penúltimo **Capítulo**, que é o **5**, trata sobre os **Resultados e discussões**, este, dedica-se à análise e à interpretação dos dados coletados ao longo da aplicação do jogo. São examinadas as percepções dos estudantes acerca do ensino de Ciências Sociais mediado pelo RPG, observando aspectos como engajamento, protagonismo, pensamento crítico, ludicidade e fortalecimento das relações entre escola, família e comunidade. A discussão articula as observações empíricas com a literatura revisada, permitindo confrontar os resultados com os pressupostos teóricos e metodológicos estabelecidos. O capítulo também aborda as limitações da pesquisa, indicando possibilidades de aprimoramento e novas perspectivas de investigação.

Nesse interim, o **Capítulo 6** apresenta a descrição do material educacional elaborado no âmbito do estudo, intitulado **Aventura pelos Rios Voadores**. Esse material constitui-se em uma ferramenta pedagógica interdisciplinar destinada ao ensino de Sociologia e Meio Ambiente em turmas do quinto ano do ensino fundamental. O capítulo descreve a estrutura, as etapas, os personagens e as regras do jogo, elaborado em conformidade com a BNCC e adaptado às especificidades da comunidade escolar participante. Cada personagem possui funções e desafios que estimulam reflexões sobre a preservação ambiental, o trabalho em equipe e o exercício da cidadania, materializando uma proposta pedagógica motivadora e contextualizada.

Por fim, as **Considerações finais** retomam os principais resultados e reflexões alcançados, ressaltando o caráter motivador da proposta ao introduzir o RPG de mesa como material didático no ensino de Sociologia sob uma abordagem ambiental. As conclusões destacam o potencial transformador da metodologia no desenvolvimento do pensamento crítico e no fortalecimento das relações entre os sujeitos do processo educativo. O texto finaliza enfatizando a importância da interdisciplinaridade, da ludicidade e da participação ativa dos estudantes, sugerindo desdobramentos futuros e continuidade na investigação acerca do uso de jogos didáticos em contextos escolares diversos.

1.6 Justificativa

Esta pesquisa, ao ser apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia (PROFSOCIO), se alinha às suas diretrizes fundamentais, ao propor uma abordagem motivadora e interdisciplinar para o ensino de Ciências sociais por meio dos fundamentos dessa ferramenta como material didático. O objetivo foi explorar como esse recurso, ao articular elementos narrativos, interativos e colaborativos, pode promover uma experiência de aprendizado mais significativa, engajar alunos nas reflexões sociológicas e fomentar o desenvolvimento do pensamento crítico. Essa proposta se ancora nas teorias de Bruno Latour (2012) e Victor Turner (2016), que enfatizam o papel das redes e interações sociais, bem como nas práticas liminares que transformam valores, normas e realidades vivenciadas no espaço pedagógico.

Essa adaptação para o ensino de Ciências Sociais atende ao propósito do PROFSOCIO em desenvolver estratégias pedagógicas atentas às transformações das juventudes e das práticas culturais contemporâneas. Como uma "nova linguagem" no campo educacional, os jogos de interpretação de papéis criam um espaço dinâmico, que permite aos jovens, refletirem sobre suas próprias experiências sociais e analisarem conceitos fundamentais do componente curricular. Além disso, atender a esse desafio — alinhar Ciências Sociais às práticas culturais atuais — contribui diretamente para aproximar os alunos de suas realidades concretas, facilitando a integração entre prática pedagógica e pesquisa (Turner, 2016).

Nesse sentido, é possível abordar a adaptação do jogo por meio da perspectiva de Victor Turner (2016), que define a liminaridade como um momento ou espaço de transição em que as normas sociais do cotidiano são suspensas e recriadas. Somado a isso, a adequação, preservará os mesmos fundamentos que, simula cenários que escapam à realidade cotidiana, permitindo que os jogadores assumam papéis diferentes dos seus próprios e experimentem novas relações de poder, colaboração e identidade. Os participantes transitam por um espaço seguro e criativo, onde negociações sociais e dilemas éticos são vivenciados e analisados simbolicamente. Assim, a adaptação também atua como um "ritual simbólico de passagem", proporcionando aos alunos um espaço de aprendizado experiencial no qual podem questionar e reinterpretar estruturas sociais de forma crítica.

Por outro lado, Bruno Latour (2012), nos ajuda a pensar esse jogo como parte de uma rede sociotécnica, que não se limita às interações humanas, mas envolve a agência de objetos e regras enquanto elementos constitutivos das relações sociais. No contexto do novo formato, fichas, dados, tabelas e demais elementos mecânicos se tornam agentes articuladores do aprendizado, criando um ambiente no qual sujeitos (jogadores) e elementos materiais estão em constante troca e influenciam uns aos outros. Essa rede híbrida, característica da adaptação, permite aos alunos compreenderem, na prática, como normas e estruturas sociais são

construídas e negociadas no tempo e no espaço.

Assim, a pesquisa, não só contribui para fomentar novas práticas no ensino de Ciências Sociais, mas dialoga diretamente com as preocupações contemporâneas da área relacionadas à interação entre cultura, juventude e recursos motivadores de aprendizado, explorando como diferentes formas de mídia podem atuar como ferramentas pedagógicas.

O destaque do RPG como metodologia educacional reside na sua capacidade de criar um espaço de diálogo e coautoria, ao mesmo tempo em que permite trabalhar temas sociológicos de forma prática e simbólica. O ato de "interpretar" um personagem em um mundo fictício faz com que os participantes assumam ativamente papéis sociais variados, vivenciando diferenças de classe, desigualdades de gênero, estruturas de poder ou situações ambientais críticas, e refletindo conscientemente sobre essas dinâmicas. Dessa forma, o novo formato, cultivará uma interação ativa e qualificada com os estudantes, os interlocutores centrais desta pesquisa, utilizando uma linguagem que ressoa com suas experiências culturais contemporâneas (Coelho, 2017).

Como Turner (2016), aponta que as performances liminares — como aquelas realizadas em rituais ou jogos — têm o caráter de "desestabilizar" as normas sociais habituais, criando um espaço onde os elementos estruturais podem ser reorganizados em novas configurações. No jogo adaptado, o estudante-jogador vivencia exatamente essa tensão entre reforçar ou reinventar normas sociais ao interagir com desafios propostos pelo Mestre do Jogo e negociar decisões com outros participantes — espelhando, em pequena escala, as relações sociais que vivencia no mundo real.

Já para Latour (2012), essas interações podem ser compreendidas por meio da ideia de redes (ou *actantes*), onde qualquer objeto capaz de modificar o curso de uma ação e de interagir com outros elementos demonstra agência. Isso significa que, nesse contexto, os "atores não-humanos" — como as fichas de personagens, as regras do sistema ou os dados usados em testes — exercem um papel essencial na construção da narrativa. Essas redes, tanto humanas quanto não humanas, criam um ambiente de aprendizado rico, no qual os participantes compreendem como as decisões individuais e coletivas moldam as dinâmicas sociais. Assim, essa adaptação, torna possível construir um ensino de Ciências Sociais que é, simultaneamente, dialógico e ativo, valorizando os estudantes enquanto criadores da narrativa e promovendo sua interação prática com os conceitos abstratos que a disciplina explora.

O RPG de mesa é, essencialmente, um "microcosmo sociológico", no qual os jogadores têm a oportunidade de interpretar papéis, negociar ações e formular narrativas que espelham as complexidades das relações sociais. Ele oferece um espaço prático para trabalhar temas

essenciais como desigualdades sociais, identidades culturais, relações de poder, conflitos ambientais e questões éticas, permitindo que os conceitos ganhem uma dimensão vivencial e aplicável, assim também será na adaptação do jogo (Tavares *et al.*, 2019).

Para Turner (2016), essas experiências performativas possibilitam uma "reeducação simbólica", na qual os participantes não apenas entendem os significados das normas sociais e culturais, mas experimentam como elas podem ser transformadas. Dentro desse jogo, por exemplo, um jogador que assume o papel de líder de um grupo fictício enfrenta questões éticas, estratégicas e que dialogam diretamente com temas como liderança e poder, mas também questiona seus próprios preconceitos e valores. Essa interação simbólica reforça o conceito de *praxis*¹, conectando reflexão teórica a experiências práticas.

Além disso, Latour (2012), oferece uma perspectiva importante sobre como o jogo pode contribuir para a compreensão de sistemas sociais complexos. Segundo ele, as Ciências Sociais devem acompanhar os atores e as conexões que estabelecem, explorando as redes de relações que os produzem e transformam. O RPG possibilita exatamente esse processo: como a adaptação manterá os mesmos princípios, os jogadores, ao criarem narrativas coletivas e tomarem decisões que afetam o enredo, tornam-se conscientes das redes de interdependência que os conectam não apenas aos demais participantes, mas também às estruturas e sistemas que sustentam a narrativa.

Ao utilizar um modelo de jogo adaptado, esta pesquisa contribuiu para o ensino das Ciências Sociais ao oferecer um recurso metodológico motivador que transforma a sala de aula em um laboratório de experimentação. A vivência das relações sociais no espaço simbólico e os fundamentos do jogo permite aos estudantes aprofundar sua compreensão da realidade social, desenvolver o pensamento crítico e construir conexões significativas entre teoria e prática.

Ancorados nos conceitos de liminaridade de Victor Turner e redes sociotécnicas de Bruno Latour, a pesquisa dialoga diretamente com as diretrizes do PROFSOCIO, apresentando uma estratégia educacional que oferece uma perspectiva importante sobre como o jogo pode contribuir para a compreensão de sistemas sociais complexos. Segundo eles, as Ciências Sociais devem acompanhar os atores e as conexões que estabelecem, explorando as redes de relações que os produzem e transformam.

¹ Refere-se à ação ou atividade, especialmente aquela que envolve a aplicação de teoria na prática e a transformação da realidade. É um conceito que destaca a relação dialética entre teoria e prática, onde a teoria informa a ação e a prática, por sua vez, reflete e retroalimenta a teoria.

1.7 Objetivo Geral

- Analisar a aplicação do jogo RPG como material didático para o ensino de Ciências Sociais na perspectiva ambiental, entre estudantes de uma turma do 5º ano do ensino fundamental na EMEB Professora Leni Teresinha Benedetti, em Sinop/MT.

1.8 Objetivos Específicos

- Descrever os conceitos fundamentais das Ciências Sociais e educação ambiental presentes na literatura acadêmica;
- Analisar como a reconfiguração a partir do jogo pode servir como recurso pedagógico para a construção do pensamento crítico dos estudantes na sociologia ambiental;
- Investigar os efeitos da experiência lúdica desse novo arquétipo de jogo observando a capacidade de promover o engajamento, a interação social e a compreensão de estruturas sociais e ambientais;
- Interpretar os dados coletados durante a pesquisa, avaliando a eficácia da utilização do jogo aliado ao ensino das Ciências Sociais e propondo recomendações pedagógicas para a replicação da metodologia até mesmo em outros contextos educacionais.

1.9 Hipóteses

Hipótese 1: O RPG de mesa aumenta o engajamento dos estudantes no aprendizado de Ciências Sociais. Considerando que o ensino tradicional muitas vezes se apresenta de forma abstrata e desconectada da realidade dos estudantes, espera-se que a introdução à nova versão de jogo como metodologia ativa torne o aprendizado mais dinâmico e participativo. Ao assumir papéis e interagir dentro de narrativas estruturadas, os alunos podem se sentir mais motivados a explorar os conceitos sociológicos e ambientais, tornando-se protagonistas do próprio processo de aprendizagem.

Hipótese 2: Essa experiência imersiva favorece a compreensão e aplicação prática dos conceitos sociológicos. Inspirando-se na teoria da liminaridade de Victor Turner (2016), considera-se que o RPG pode atuar como um "ritual de passagem simbólico", no qual os alunos experimentam transformações na forma como enxergam as normas sociais, as dinâmicas de poder e as interações humanas. Espera-se que, ao participar ativamente da construção de um universo ficcional, os jogadores sejam capazes de articular os conteúdos sociológicos à sua realidade, tornando-os mais concretos e aplicáveis. Infere-se, portanto, que, essas mesmas

propriedades serão de grande valia na aplicação do jogo reformulado.

Hipótese 3: Esse jogo, ao funcionar como uma rede sociotécnica melhora as habilidades sociais e colaborativas dos estudantes. De acordo com a teoria do ator-rede de Bruno Latour (2012), os indivíduos e os objetos interagem mutuamente na construção de significados sociais. No caso dessa nova roupagem não será diferente, pois a dinâmica exige constante diálogo, negociação e planejamento coletivo, favorecendo o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, comunicação e cooperação entre os participantes. Assim, acredita-se que essa dinâmica de interação possa fortalecer o pensamento crítico e a consciência coletiva dos alunos.

A partir dessas pressuposições, esta pesquisa busca demonstrar a viabilidade desse recente modelo como ferramenta pedagógica motivadora, capaz de transformar o ensino sociológico em uma experiência mais significativa e engajadora.

1.10 Referencial teórico

No decorrer da pesquisa, realizou-se um levantamento na base de dados do PROFSOCIO, a fim de apurar pesquisas publicadas relacionadas com a temática deste projeto. Dessa forma, foram selecionados como critérios de seleção os trabalhos que versam sobre: a temática ambiental com a com Ciências Sociais e a utilização de jogos (RPG) como ferramenta de aplicação. Esse aparato tem a finalidade de demonstrar que, apesar de haver estudos sobre essa temática, ainda é relevante o aprofundamento do estudo da mesma. E, a partir desses estudos ressignificar o jogo para uma faixa de idade mais tenra.

Nesse sentido, o primeiro quadro demonstrativo reúne as principais informações dos textos consultados, em que, na primeira coluna estão os títulos; na segunda, ano de publicação e instituição, na próxima, os autores, e, por último, um breve excerto do que trata a produção.

O PROFSOCIO é um programa de Pós-Graduação em rede a nível nacional, e que aglomera 15 instituições associadas. Entretanto, cada uma dessas, possuem seus *layouts* próprios em que há uma expressiva diferença entre si. Essa configuração, dificulta, muitas vezes, a busca por materiais publicados. Outro fator, é que, por ser um programa recente em muitas Universidades, ainda não há publicações de trabalhos disponíveis para consultas².

² 2 Embora, em parágrafo anterior informar que foram selecionadas Dissertações, em virtude da relevância desse artigo ele foi incluído, pois se trata de uma produção parcial de um trabalho de Doutorado e possui propriedade para enriquecer o presente trabalho.

Somado a isso, ainda há uma soma muito elevada de links com inconsistências que não levam ao texto publicado.

Dessa maneira, muitos outros trabalhos relevantes que poderiam somar a estes não puderam fazer parte em virtude da não localização dos textos. Já, os aqui apresentados, estão por ordem de publicação.

Devido ao que foi relatado e com o intuito de dar mais visibilidade a essa parte do trabalho, ampliou-se a busca em outros referenciais fora do PROFSOCIO seguindo os mesmos critérios utilizados anteriormente. Nesta feita, foram selecionadas somente Dissertações publicadas a partir de 2020 que versassem sobre: jogo, Sociologia e temática ambiental. Isso só reforça a propriedade desta Dissertação e a necessidade do desenvolvimento de mais trabalhos sobre essa temática

TABELA 1 – O Estado da Arte sobre a temática na base de dados do PROFSOCIO

TÍTULO	ANO INSTITUI ÇÃO	AUTOR	EXCERTO DO RESUMO
Educação Ambiental: a preservação do meio ambiente através da aquisição do conhecimento.	2009 UFCG PB	Maria José do Nascimento Neta	O presente trabalho que tem como título "Educação Ambiental: a preservação do meio ambiente através da aquisição de conhecimento" trata-se de um estudo de caso que busca demonstrar a falta de compromisso que o homem tem com o lugar em que ele vive e ao qual ele pertence e o porquê da não preocupação do homem em preservá-lo.
Sociologia Ambiental e marcos regulatórios do ensino de Sociologia.	2018 UFCG PB	Italo Maciel da Silva	O estudo sobre as teorias, temáticas e conceitos da Sociologia Ambiental nos marcos regulatórios do Ensino de Sociologia, é pertinente, pois o mesmo pode colaborar no rompimento de limitações que venham a dificultar o desenvolvimento do pensamento crítico dos Estudantes relacionados ao que estuda a Sociologia Ambiental.
A Educação Ambiental e suas contribuições para um planeta mais sustentável (artigo)²	2021 UNIVASF BA	Betânia de Oliveira Martins e Maria Beatriz Junqueira Bernardes	O objetivo proposto foi de analisar o conceito, história e desenvolvimento da Educação Ambiental, bem como sua contribuição para um planeta mais sustentável. (...) Nesta perspectiva, toda ação gera uma reação, ou seja, atualmente observam-se problemas ambientais os quais não são simples de se resolver, pois são resultados de anos de impactos (...).

Sociologia Ambiental e ensino de Sociologia: breve análise dos livros didáticos de Sociologia à luz da teoria da sociedade de risco.	2021 UFCG PB	Antônio Josinaldo Soares Silva	No ensino de sociologia, os livros didáticos exercem um forte protagonismo nas mediações Pedagógicas, ganhando mais relevância pelo fato de não existir uma base curricular compartilhada para o ensino médio. Por outro lado, a sociologia ambiental tem ganhado espaço e relevância nos estudos das questões socioambientais em virtude da complexidade em que se apresentam no cenário global.
O Auto do reino da imaginação a performance do Role Playing Game (RPG) em jogo com a pedra do reino por mediadoras da leitura literária.	2022 UFCG PB	Davi Ferreira Alves da Nóbrega	Nessa dissertação, buscamos investigar a relação entre a interpretação do texto literário e a performance do Role-playing Game (RPG) por meio de experiências de leitura literária de A Pedra do Reino, obra do escritor paraibano Ariano Suassuna, realizadas por mediadoras de leitura. Encontramos no RPG uma prática de apropriação literária com a qual o leitor pode, por meio da intertextualidade, traçar leituras de obras literárias, interpretando-as por meio do jogo.
Uso de Tdics no ensino de química orgânica: uma sequência didática utilizando jogo (RPG).	2023 UFCG PB	Lucas Wallyson Pereira de Queiroz	No processo de ensino e aprendizagem de Química, espera-se que os alunos consigam aprender conceitos e desenvolver habilidades, como fórmulas ou teorias, o que muitas vezes gera percepções negativas aos olhos desses estudantes, passando a visão de uma disciplina mais difícil ou considerada tediosa. O uso da tecnologia como aliada ao ensino pode reverter esse quadro, especialmente se for usada uma abordagem lúdica e mais atraente aos alunos.

Fonte: PROFSOCIO – Disponível em: <https://profsocio.ufc.br/pt/instituicoes-associadas/>

TABELA 2 – O Estado da Arte sobre a temática em outras bases de dados

TÍTULO	ANO INSTITUI ÇÃO	AUTOR	EXCERTO DO RESUMO
--------	------------------------	-------	-------------------

Lutas por hegemonia: articulações discursivas da Sociologia Ambiental nos Programas de Pós-Graduação Multidisciplinares de Excelência em Ciências Ambientais	2020 Repositório da UFRGS	Gabriel Bandeira Coelho	O principal objetivo desta pesquisa é desenvolver os músculos discursivos e as relações agônicas e antagônicas, em busca de poder e hegemonia, nas quais a sociologia ambiental (sociólogos ambientais) tem feito parte, para buscar e consolidar seu espaço político e epistemológico nos Programas de Pós-Graduação Multidisciplinares em Ciências Ambientais (PPGMCA) de excelência (nota 7) no Brasil.
Jogos de representação de papéis e modelagem baseada em agentes para gestão hídrica colaborativa em comunidades periurbanas	2021 Repositório da UNB	Mariano, Dandara Jucá Kokay	Os sistemas ambientais associados à gestão de recursos hídricos têm sido representados na modelagem tradicionalista com foco nos processos físicos. Com a intenção de conceber uma representação mais abrangente e dinâmica dos sistemas ambientais e hídricos, um novo tipo de simulação tem evoluído e inclui parte fundamental do sistema, os agentes e seus processos sociais. No intuito de realizar esse tipo de simulação, duas etapas são essenciais, o entendimento sobre o comportamento do agente e os fatores influenciadores na sua tomada de decisão e a representação do sistema por meio da modelagem baseada em agentes.
Energizando: um jogo Role-Playing Game (RPG) para abordagem do tema energia nos anos finais do Ensino Fundamental	2021 Repositório da UFMG	Fábio Augusto Rodrigues e Silva	O presente estudo analisou o arranjo de componentes humanos e materiais mobilizados durante o desenvolvimento do jogo pedagógico “Energizando”, um recurso educacional elaborado para o ensino de ciências nos anos finais do fundamental. Uma concepção importante que influenciou a escolha da temática “energia” foi o fato dessa se encontrar na natureza como parte de um sistema o que demanda uma visão de processos, tanto por parte dos professores(as), quanto dos(as) estudantes.
Metodologia Ativa no ensino de Sociologia: RPG em tabuleiro jornada dos Guardiões da floresta jogando com o familiar e o estranho	2024 Repositório da UFC	Yannka Penha Moreira	Este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo educacional de RPG em tabuleiro intitulado "JORNADA DOS GUARDIÕES DA FLORESTA – JOGANDO COM O FAMILIAR E O ESTRANHO", concebido como parte integrante do Mestrado Profissional em Sociologia. O jogo, baseado nos contos indígenas de Daniel Munduruku, foi criado com o intuito de proporcionar uma abordagem lúdica e participativa para o

			ensino da sociologia, utilizando o RPG (Role-Playing Game) como metodologia ativa.
O RPG como ferramenta mobilizadora do pensamento crítico no desenvolvimento de competências socioemocionais no ensino de Ciências	2025 Repositório da UFS	Bruno Leonardo Campos Santos	Esta dissertação tem como objetivo investigar o uso do Role-Playing Game (RPG) como ferramenta pedagógica capaz de promover o pensamento crítico e desenvolver competências socioemocionais no ensino de Ciências. A pesquisa foi conduzida com estudantes do Ensino Médio em uma escola pública estadual localizada na região do Baixo São Francisco, em Sergipe, e utilizou como base metodológica o Design Research, articulando ciclos de planejamento, intervenção e reformulação. A proposta consistiu na construção coletiva de um jogo de RPG digital, ambientado em problemáticas socioambientais reais da comunidade, utilizando a plataforma RPG Maker MV.

Fonte: Repositórios das Universidades: UFS / UFC / UFMG / UNB / UFRGS.

A intersecção entre Ciências Sociais, meio ambiente e jogos é um campo fértil para a análise crítica e a reflexão sobre as dinâmicas sociais contemporâneas. Esse ramo de estudos, enquanto disciplina que investiga as relações sociais e as estruturas que as sustentam, oferece uma base sólida para compreender como os jogos podem ser utilizados como ferramentas de conscientização ambiental e de promoção de uma perspectiva crítica sobre as questões ecológicas. (Queiroz, 2023)

O novo modelo, também por sua natureza interativa e narrativa, permite que os jogadores explorem mundos fictícios que muitas vezes refletem as complexidades do mundo real. Nesse contexto, a perspectiva ambientalista pode ser incorporada nas narrativas, desafiando os jogadores a confrontar dilemas ecológicos, a entender as consequências de suas ações e a desenvolver uma consciência crítica sobre a exploração dos recursos naturais. Através da construção de personagens e enredos que abordam temas como a degradação ambiental, a justiça social e a sustentabilidade. E, portanto, os jogos podem servir como um microcosmo para discutir e refletir sobre as questões ambientais que afetam a sociedade contemporânea (Queiroz, 2023)

As Ciências Sociais numa perspectiva ambiental, por sua vez, oferecem um arcabouço teórico que pode ser aplicado à análise dos jogos. Essa área investiga as interações entre sociedades humanas e o meio ambiente, enfatizando como as práticas culturais, as estruturas sociais e as políticas públicas influenciam a relação com a natureza. Ao integrar essa perspectiva nos jogos, os jogadores podem ser incentivados a pensar criticamente sobre suas

próprias realidades e a considerar como suas ações, tanto dentro quanto fora do jogo, impactam o meio ambiente (Silva, 2021).

Em suma, a fundamentação teórica que incorpora as Ciências Sociais, perspectiva ambientalista e jogos, oferece um espaço valioso para a reflexão e a ação. Ao explorar essas interconexões, podemos não apenas entender melhor as dinâmicas sociais que moldam nosso mundo, mas também encontrar maneiras criativas de engajar e mobilizar comunidades em prol de um futuro mais sustentável e justo.

Assim como nesse jogo, onde cada escolha molda o destino do mundo, a luta pela justiça ambiental nos ensina que nossas ações têm o poder de transformar a realidade. Como disse Vandana Shiva (2022), que, a terra não é uma mercadoria, mas um bem comum que devemos proteger e respeitar. Em nossas aventuras, devemos lembrar que cada personagem tem a responsabilidade de cuidar do ambiente que habita, promovendo a harmonia entre todos os seres.

CAPÍTULO 2: REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Educação Ambiental e Sociológica

Para adentrar às discussões, sabe-se que, o Artigo 225 da Constituição Federal de 1988, explicita que: “Todos têm direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, bem de uso comum do povo e essencial à sadia qualidade de vida, impondo-se ao Poder Público e à coletividade o dever de defendê-lo e preservá-lo para as presentes e futuras gerações” (Brasil, 1988). Seguindo essa linha de raciocínio, vê-se que, é um fator que está previsto na Lei Magna que é direito constituído e para que isso se materialize, faz-se necessária a preservação. Nesse contexto, a escola se manifesta como local proeminente e profícuo para essa tarefa.

O ambiente escolar é um espaço profícuo para se desenvolver a educação ambiental, pois neste local, além de estar os cidadãos do futuro, é uma fase em que os estudantes estão com excelente fase de assimilação. Somado a isso, é o momento de formar pessoas conscientes e responsáveis para atuar com agentes de intervenção no mundo a fim de termos um futuro mais saudável e equilibrado. Essa atividade se torna promissora, pois estimula o cuidado com os recursos naturais, e também, a compreensão da relação que entre o ser humano e o meio ambiente. Soma-se a essa questão, o exercício do consumo consciente para o desenvolvimento de uma humanidade que: valoriza, protege, usa de forma adequada o meio ambiente.

Sendo assim, entende-se por educação ambiental como uma ferramenta de grande importância para promover a sustentabilidade ambiental e combater os efeitos negativos das mudanças climáticas. Constitui-se por um campo de estudo interdisciplinar que abrange os princípios da biologia, ecologia, química, física e geografia. Em virtude disso, a educação ambiental busca criar consciência e valorização do mundo natural e inspirar indivíduos e comunidades a agir para proteger o meio ambiente. Como desdobramento, ela pode assumir muitas formas, como o ensino em sala de aula, por exemplo. Nesse sentido, o foco da educação ambiental é fornecer aos indivíduos o conhecimento, as habilidades e os valores necessários para entender e lidar com os complexos desafios ambientais que nosso planeta enfrenta (Instituto Rever, 2023).

Adentrando mais especificamente no estudo desse conceito, pode-se dizer que, um dos principais objetivos da educação ambiental está em promover um senso de responsabilidade e administração do meio ambiente. Com esse propósito, aprendendo sobre a interconexão de todos os seres vivos e o impacto das atividades humanas no mundo natural, os indivíduos podem entender melhor o seu papel na proteção do meio ambiente. E, isso, resultar em mudanças significativas de comportamento, como redução do consumo de energia, economia de água e

adoção de práticas sustentáveis, por exemplo (Instituto Rever, 2023).

Não menos importante, sobre a educação ambiental é o fato da promoção da justiça ambiental. Por meio desse fator, é reconhecido que comunidades de cor, comunidades de baixa renda e povos indígenas são frequentemente afetados de forma desproporcional por questões ambientais, como poluição, mudança climática e esgotamento de recursos. No mais, a educação ambiental pode ajudar a aumentar a conscientização sobre essas questões e capacitar indivíduos e comunidades a agir para resolvê-los. Vê-se, portanto, que, o processo da educação ambiental vai muito além de meros conceitos e pode alcançar dimensões longínquas (Instituto Rever, 2023).

Dadas tais definições, cabe ressaltar ainda que o trabalho local é suma importância para a expansão dos resultados como bem observado, pois

Os problemas ambientais se manifestam em nível local. Em muitos casos, os residentes de um determinado local são, ao mesmo tempo, causadores e vítimas de parte dos problemas ambientais. São também essas pessoas quem mais têm condições de diagnosticar a situação. Convivem diariamente com o problema e são, provavelmente, os maiores interessados em resolvê-los. Os grupos locais podem ser muito mais eficientes que o Estado na “fiscalização” do cumprimento de um determinado acordo e no controle do uso de bens públicos ou dos recursos naturais. Além disso, uma parte importante dos problemas ambientais somente serão efetivamente resolvidos se a população local assim desejar. Participação implica envolver, ativa e democraticamente, a população local em todas as fases do processo, da discussão do problema, do diagnóstico da situação local, na identificação de possíveis soluções, até a implementação das alternativas e avaliação dos resultados (Marcatto, 2002, p. 12).

Nessa premissa, é que o ofício de se ensinar sobre a educação ambiental, pode até se manifestar como uma atividade pequena ao realizar com poucos estudantes. Entretanto, eles serão os multiplicadores desse processo na sociedade.

A partir dessas compreensões é possível salientar que, a educação ambiental possui algumas características próprias que são inerentes a esse processo. Como bem pontuado por Marcatto (2002), esse processo de ensinamento deve ser dinâmico integrativo que se materializa numa ação permanente no qual os indivíduos e a comunidade tomam consciência do seu meio ambiente e adquirem o conhecimento como por exemplo: valores, habilidades, experiências e determinação que os tornam capacitados a agir, individual e coletivamente com o intuito de resolver problemas ambientais. Nesse interim, ele também deve ser transformador, possibilitando o aprendizado de conhecimentos e habilidades capazes de induzir mudanças de atitudes.

Soma-se, ainda, a esses aspectos, a objetividade da construção de uma nova visão das

relações do ser humano com o seu meio e a adoção de novas posturas individuais e coletivas em relação ao meio ambiente. Não menos importante, a consolidação de novos valores, conhecimentos, competências, habilidades e atitudes que refletirão na inserção de uma nova ordem ambientalmente sustentável. Em virtude disso, ele deve também ser participativo, atuando na sensibilização e na conscientização do cidadão, estimulando-o a participar dos processos coletivos (Marcatto, 2002).

Em última análise, entre as características principais, ainda estão a abrangente que, é quando se extrapola as atividades internas da escola tradicional que, deve ser oferecida continuamente em todas as fases do ensino formal, envolvendo a família e toda a coletividade. Como produto dessa ação, a eficácia virá na medida em que sua abrangência atingir a totalidade dos grupos sociais. E, por fim, o processo globalizador, esse quesito considera o ambiente em seus múltiplos aspectos: natural, tecnológico, social, econômico, político, histórico, cultural, moral, ético e estético. Para que isso ocorra, o trabalho deve atuar com visão ampla de alcance local, regional e global (Marcatto, 2002).

Observando os preceitos dispostos, nota-se uma convergência de sinalizações desde a CF/88 até as teorias mais recentes sobre a necessidade de ensino da educação ambiental. Outro ponto importante se pelas orientações de onde e como fazer, por isso o ambiente escolar, configura-se como espaço ideal para a promoção deste árduo trabalho que, muitas vezes é sonogado, e que, por isso, muitos cidadãos desconscientizados de sua obrigação, agride o meio ambiente, e ainda pode até sofrer sanções disciplinares pelo Poder Público como rege o Artigo 225.

Concordamos com Silva e Diniz (2020), quando explicam que a inclusão das questões socioambientais que emergem da relação sociedade-natureza, aos estudos da Sociologia é recente. Sobretudo, tem ganhado notoriedade dentro dessa área do conhecimento pela dimensionalidade e relevância em que se apresentam no cenário global. Nesse contexto, podemos citar como exemplo, a problemática do aquecimento global, originada de processos sociais e que tem levado ameaças e riscos à humanidade.

Sendo um dos pontos de referência para esse estudo, embora recente, as discussões se tornaram mais latentes, isso não anula a emergência de se trabalhar o devido tema, pelo contrário, torna-se mais evidente ainda a necessidade de se fomentar, uma vez que o mesmo é tão necessário. Silva e Diniz (2020), chamam a atenção em relação às catástrofes e desastres socioambientais de grandes proporções que são cada vez mais frequentes no contexto atual. São acentuadores desse processo, a disseminação de substâncias tóxicas e poluentes derivadas de processos industriais somado aos fenômenos socioambientais que têm se apresentado de formas

mais robustas na atualidade, a exemplo do aquecimento global. Em virtude disso, a perspectiva da Sociedade de Risco tem ganhado relevo na sociologia ambiental pela sua capacidade de explicação e entendimento das origens dos riscos e ameaças socioambientais à humanidade.

Essa mesma perspectiva ganha visibilidade ao se conectar com os pressupostos da ONU Brasil (2024), esclarecendo que a educação ambiental tem ganhado relevância cada vez mais ampliada num mundo que enfrenta desafios ambientais crescentes. Entre esses fatores estão: as secas prolongadas, os incêndios florestais, as enchentes juntamente com as temperaturas extremas. Nesse contexto, são base de um mesmo expoente, os inúmeros efeitos da tripla crise planetária, que inclui mudança climática, poluição e perda da natureza e da biodiversidade. Essas evidências sinalizam a necessidade de integrar esses conceitos fundamentais relacionados à educação ambiental no contexto das Ciências Sociais no ambiente escolar.

Dadas tais definições sobre o que se afirma em ONU Brasil (2024), encontra-se correspondência nos estudos de Sanson (2009) sobre a Sociologia ambiental, chamando a atenção, explicando que essa questão, sendo que foi nas últimas décadas do século XX que ela alcançou o status de problema global. Entretanto, tem mobilizado não apenas os movimentos da sociedade civil organizada, e os meios de comunicação, mas também os governos de todas as regiões do globo terrestre. Todavia, apesar da forte organização de práticas e movimentos visando a proteção ambiental, existe ainda uma grande divergência no meio científico sobre o efetivo resultado dessa mobilização social para solução dos problemas ambientais.

Ainda discorrendo sobre essa mesma temática, Sanson (2009), explica que, na atualidade essas questões relativas ao meio ambiente têm ganhado notoriedade no cenário mundial, principalmente pela inquietante degradação ambiental ocasionada principalmente pelo desenvolvimento industrial desenfreado. Considerando tais aspectos, isso não gera consequências isoladas, mas reflete diretamente nos meios econômicos e sociais em que vivemos. É valioso exercer um olhar mais compreensivo sobre essa progressiva importância da problemática ambiental, já que ela passou a ganhar destaque também no meio científico, necessitando da mesma maneira, de um referencial sociológico para responder a complexidade de perguntas referentes a essas transformações sociais que envolvem a interação entre o homem e seu ambiente físico.

Na tentativa de contemplar melhor as dimensões, observa-se que, mesmo diante de diversos desafios e entraves

A Sociologia Ambiental está avançando no processo de institucionalização de um novo campo de pesquisas, ensino e debate sobre a temática ambiental em perspectiva sociológica. O crescente reconhecimento de que a questão ambiental é, em última

instância, condicionada pela organização social. Ou seja, embora a crise ambiental tenha uma inegável base biofísica, além de dimensões tecnológicas e demográficas, esses fatores são influenciados e orientados pelos modelos políticos, econômicos e sociais que definem a ordem e a desordem social contemporânea. O aporte da Sociologia Ambiental reveste-se de decisiva importância na compreensão e busca de respostas para os atuais problemas socioambientais. De acordo com essa compreensão, deduz-se o papel fundamental da Sociologia Ambiental no subsídio às políticas públicas, em sentido amplo, que envolve a questão ambiental articulada à bioética e à educação (Silva; Zucchetti, 2012, p. 14).

Esse fator é preponderante no que diz respeito às nuances que integram a Educação Ambiental, pois como abordado nos dispostos anteriormente, ela é um fator de elevada importância na formação do sujeito que atuará com e sobre ela. Cabe, portanto, os estudos que aglutinam as Ciências Sociais em dar uma atenção mais personalizada a esses fatores, pois os cuidados com o planeta urge principalmente num momento em que os “olhos” internacionais estão cada vez mais fitos nas práticas da Terra Varonil em relação ao meio ambiente.

Partindo desses pressupostos, ancoramos no significado de comunicação em que Paulo Freire se propõe a tematizar. Para ele, uma educação relevante, só ocorre quando essa gera autonomia, que liberta, que opções daquele que a recebe se ressignificar o meio em que vive. Nesses termos, a educação ambiental não pode ficar às margens desse conhecimento. E, comunicação é aquilo que o outro entende e não somente o que outro diz. Sendo assim,

Não pode perceber que somente na comunicação tem sentido à vida humana. Que o pensar do educador somente ganha autenticidade na autenticação so pensar dos educandos, mediatizados ambos pela realidade, portanto, na intercomunicação. Por isto, o pensar daquele não pode ser um pensar para estes nem a estes imposto. Dai que não deva ser um pensar no isolamento, na torre de marfim, mas na e pela comunicação, em torno, repitamos de uma realidade. E, se o pensar só assim tem sentido, se tem sua fonte geradora na ação sobre o mundo, o qual mediatiza as consequências em comunicação, não será possível a superposição dos homens. Esta superposição, que é uma das notas fundamentais da concepção ‘educativa’ que estamos criticando, mais uma vez a situa como prática da dominação (Freire, 1987, p. 34).

Corroborando Freire (1987), este estudo intenciona desenvolver uma prática protagonista em que o estudante toma as próprias decisões ante um leque de oportunidade que lhe é proposto por meio do jogo RPG de mesa em consonância com a temática ambiental. Nesse contexto, essa ação soma-se ao que postulou (Marcatto, 2002); Silva e Diniz (2020), ambos citados anteriormente que defendem a prática da educação ambiental e que mesmo ela sendo feita a partir de pequenos atos, constitui-se um fator proeminente, pois parte-se do local para alcançar dimensões globais.

Além disso, esse ensinamento promove uma introspecção sobre a própria existência e sobre a maneira como nos relacionamos e interagimos com o mundo ao nosso redor. Explorar

como nos movemos e produzimos a vida em conjunto com os outros nos permite uma compreensão mais rica do nosso papel e das nossas responsabilidades dentro da comunidade. Esse trabalho com a educação ambiental não se limita apenas ao impacto das nossas ações individuais, mas também investiga o modo como a convivência e a colaboração coletiva contribuem para a construção de uma vida compartilhada e significativa, refletindo a complexidade e a interdependência das nossas interações sociais.

Ampliando as discussões, e sob a ótica sociológica, relembremos o conceito de “agente” tematizado por Anthony Giddens para se referir aos atores sociais, ou seja, às pessoas que participam ativamente na criação e reprodução da sociedade através de suas ações individuais e coletivas. O agente, nesse contexto, é o sujeito que age dentro do contexto social, influenciado por estruturas sociais e, ao mesmo tempo, influenciando essas estruturas por meio de suas práticas. Em resumo, “Enquanto, o que agentes contentes esperam dos outros – e esse é o principal critério de competência aplicada na conduta cotidiana – é que os atores sejam habitualmente capazes de explicar a maior parte do que fazem, se indagados” (Giddens, 2003, p. 06).

Somado a isso, Giddens destaca que os agentes sociais não são apenas produtos passivos do ambiente social, mas também têm a capacidade de agir de forma reflexiva e consciente, utilizando o conhecimento e as habilidades disponíveis para eles. Ele enfatiza a importância da agência na produção e reprodução das estruturas sociais, argumentando que os agentes não são simplesmente moldados pelas estruturas sociais, mas também desempenham um papel ativo na sua manutenção e transformação. Entendemos, portanto, que, ao discutir o conceito de agente, o sociólogo está interessado em destacar o papel ativo e reflexivo das pessoas na criação e transformação da sociedade, em contraste com abordagens mais deterministas que enfatizam apenas o papel das estruturas sociais na conformação do comportamento humano (Giddens, 2003).

Essa transformação, a qual se refere o sociólogo sinalizam as discussões para o conceito de religião sociológica que, nada tem haver com a crença na existência de um poder ou princípio superior do qual se deve obediência, mas sim um fator inerente ao campo sociológico que interliga a sociedade. Para Durkheim, que foi um dos fundadores da Sociologia moderna, Giddens (2003) explica que a religião é muito mais do que uma questão de crença pessoal ou espiritualidade individual. Ele via a religião como uma instituição social fundamental que desempenha um papel central na coesão e na integração da sociedade. Durkheim argumentava que a religião é uma expressão da consciência coletiva de uma sociedade, representando os valores, crenças e normas compartilhadas pelos membros dessa sociedade.

Afirma ainda que, a religião serve como um mecanismo de solidariedade social, unindo os indivíduos em torno de um conjunto comum de crenças e práticas. Ele distingue dois tipos principais de solidariedade social: a solidariedade mecânica, que é típica das sociedades tradicionais e baseia-se na semelhança e na uniformidade das pessoas; e a solidariedade orgânica, que é característica das sociedades modernas e baseia-se na interdependência e na divisão do trabalho (Giddens, 2003).

Partindo desse pressuposto, esse conceito de religião está intrinsecamente ligado ao que já foi posto anteriormente, pois a educação ambiental deve sim promover um conjunto, uma união entre os indivíduos em favor de uma prática comum que é a de preservar, cuidar, usufruir de maneira correta. Ocorrendo isso, cumpre-se o papel da Sociologia exercido pela sociedade no processo educativo ambiental. Como bem explicado anteriormente, estamos longe de alcançar um patamar ideal, entretanto, esse trabalho com o indivíduo local é o passo fundamental para que se alcance o global. Em virtude disso, a proposta deste estudo está alinhada com o pensamento de Gandhi quando afirma: “Seja você a mudança que deseja para o mundo.”

De um modo geral, a religião promove uma forte consciência coletiva, pois sempre que os indivíduos se juntam num ritual religioso, estão a afirmar a sua fé na ordem moral de que depende a solidariedade mecânica dessa sociedade. Outro ponto importante a se considerar é o de que, “(...) a religião e a moral se identificam, pois os símbolos e os rituais religiosos inspiram atitudes de veneração.” o homem concebeu-se sempre a si mesmo, no pensamento religioso, como constituído por dois seres distintos, o corpo e a alma.” (Giddens, 2003, p. 168) Junto a isso, por meio do processo ao qual Giddens nomina de emancipação progressiva, explica que esse fator, para a sociedade, não é um elemento enfraquecedor, mas sim, uma transformação dos laços sociais. Entretanto, esse ser livre, não é fazer o que nos agrada, é ser senhor de si mesmo.

Como já aludido, o espaço escolar é o local mais adequado para desenvolver diversos ensinamentos e, não menos importante, o ambiental. Em consonância com a Sociologia ou as Ciências Sociais essa atividade pode ficar ainda mais ampliada, tendo em vista os cuidados alertados por Paulo Freire (1987) que essa não seja uma “educação bancária”. Ante a isso, vale relembrar o que exortou o filósofo educacional Dermerval Saviani, em que ele se refere ao saber escolar e como isso deve ser ministrado. Ele explica que,

No entanto, é necessário também não perder de vista que os conhecimentos desenvolvidos no âmbito das relações sociais ao longo da história não são transpostos direta e mecanicamente para o interior das escolas na forma da composição curricular.

Isto significa que para existir a escola não basta a existência do saber sistematizado. É necessário viabilizar as condições de sua transmissão e assimilação. Isto implica dosá-lo e sequenciá-lo de modo que a criança passe gradativamente do seu não domínio ao seu domínio. E o saber dosado e sequenciado para efeitos de sua transmissão-assimilação no espaço escolar ao longo de um tempo determinado, é o que convencionamos chamar de “saber escolar”. E é nessa condição que os conhecimentos sistematizados passam a integrar os currículos das escolas (Saviani, 2016, p. 04).

A afirmativa do autor demonstra que se deve exercer cuidado no processo de transmissão-assimilação uma vez que essa prática será primordial para se edificar cidadãos conscientes e protagonistas de suas ações e que tenham iniciativa de agir na sociedade e para a sociedade. A citação a seguir, pode nos parecer longa, entretanto necessária para exprimir na íntegra o pensamento desse filósofo que traz orientações extremamente pertinentes sobre os cuidados com a ministração nesse espaço escolar para que o mesmo não torne apenas um local sistematizado, mas sim de assimilação do conhecimento. Nessa vertente, ele alerta que,

Em suma, pela mediação da escola, dá-se a passagem do saber espontâneo ao saber sistematizado, da cultura popular à cultura erudita. Mas, se a escola se justifica em função da necessidade de assimilação do conhecimento elaborado, isto não significa que este seja mais importante ou hierarquicamente superior. Trata-se, na verdade, de um movimento dialético, isto é, a ação escolar permite que se acrescentem novas determinações que enriquecem as anteriores e estas, de forma alguma, são excluídas. Ao contrário, o saber espontâneo, baseado na experiência de vida, a cultura popular, portanto, é a base que torna possível a elaboração do saber e, em consequência, a cultura erudita. Isso significa que o acesso à cultura erudita possibilita a apropriação de novas formas pelas quais se podem expressar os próprios conteúdos do saber popular. Mantém-se, portanto, a primazia da cultura popular da qual deriva a cultura erudita que se manifesta como uma nova determinação que a ela se acrescenta. Nessa condição, a restrição do acesso à cultura erudita conferirá, àqueles que dela se apropriam, uma situação de privilégio, uma vez que o aspecto popular não lhes é estranho. A recíproca, porém, não é verdadeira: os membros da população marginalizados da cultura letrada tenderão a encará-la como uma potência estranha que os desarma e domina (Saviani, 2016, p. 05).

Nesse sentido, é possível perceber que a realidade do fazer educacional exige cuidados a ser observados, sobretudo o acréscimo de conhecimentos somado aos já adquiridos pelos estudantes. E, é justamente a isso que nos referimos ao tratar sobre o papel da educação ambiental sob o viés da Sociologia ou das Ciências Sociais.

Do bojo dessa discussão emerge um fator muito questionado já há algum tempo que é a maneira em que se prepara o estudante e que a metodologia de transmissão de conhecimento já não corresponde com as necessidades atuais. A ideia de se construir um estudante protagonista é o cerne do trabalho, o que finda sendo de extrema relevância no que tange à Educação Ambiental. Como bem posto por Giddens (2002), ele precisa ser uma agente e não simplesmente um mero reprodutor do que ouve. Para tanto, precisa que seja desenvolvido o

método aprender a aprender. Entendendo melhor sobre o conceito,

O lema "aprender a aprender", tão difundido na atualidade, remete ao núcleo das ideias pedagógicas escolanovistas. Com efeito, deslocando o eixo do processo educativo do aspecto lógico para o psicológico; dos conteúdos para os métodos; do professor para o aluno; do esforço para o interesse; da disciplina para a espontaneidade, configurou-se uma teoria pedagógica em que o mais importante não é ensinar e nem mesmo aprender algo, isto é, assimilar determinados conhecimentos. O importante é aprender a aprender, isto é, aprender a estudar, a buscar conhecimentos, a lidar com situações novas. E o papel do professor deixa de ser o daquele que ensina para ser o de auxiliar o aluno em seu próprio processo de aprendizagem (Saviani, 2011, p. 431).

Ante a essa problemática, o teórico explica que o dístico [ensinar x aprender], não é importante se o indivíduo não for orientado a como estudar, é o que ele traduz por “aprender a aprender”, pois assim, quem se apropria desse conceito terá propriedade para repassá-lo a outros. Essa premissa está também alinhado à BNCC que faz uma defesa análoga, explicando que essa deve ser uma prática modelo assim como todo esse documento o é referência para toda Educação Básica em território nacional. Nesse sentido, o documento alerta que,

No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações. Requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades (Brasil, 2018, p. 16).

A partir dessa compreensão, constata-se o compromisso da BNCC em incluir no seu conteúdo esse conceito tão proeminente e necessário para uma boa execução de um ensino de qualidade. Observa-se, neste sentido que a BNCC instrui a prática para a superação da fragmentação radicalmente disciplinar do conhecimento. Junto a isso, o estímulo à sua aplicação na vida real, e ainda, a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende e o protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida (BNCC, 2018).

Essa parte teórica objetivou-se em traçar um parâmetro sobre a educação ambiental alinhada ao ensino de Sociologia à luz de diversas teorias que discorrem sobre o assunto. Vimos aqui, que a escola não pode se esquivar em praticar essas questões, mesmo que de forma transversal como orienta a BNCC que, por sua vez, está articulada com as ideias de Dermeval Saviani (2011), Anthony Giddens (2002), e Paulo Freire (1987, mencionados anteriormente).

2.2 Uso de jogos na educação

O jogo didático constitui-se uma ferramenta lúdica com elevado potencial de proficiência na manutenção do ensino, pois é um facilitador envolvente do aprendizado que desafia os estudantes a tomarem suas próprias decisões. Outro fator importante é que nas atividades lúdicas, os alunos são estimulados a decidir sobre seus próprios caminhos, e por isso, eles podem estabelecer conexão entre as situações pensadas na atividade e situações reais. Somado a essa questão, o jogo didático também pode funcionar como ferramenta que aproxima os alunos do conhecimento científico (Coelho, 2017).

Essa prática adquire um significado importante para os estudantes pelo fato de estabelecer uma relação muito próxima com o brincar, detalhe esse que está previsto na BNCC, esse trabalho com atividades lúdicas que inclui os jogos. Segundo o documento,

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (Brasil, 2018, p. 39).

Em estudo recente (Silva, 2022), em sua tese de doutorado analisa a execução de jogos na sala de aula como proeminente. Ele observa que, ao se deslocar um pouco das “obrigações pedagógicas tradicionais” pode propiciar ao estudante o sentimento de mais liberdade, muito próximo do que a BNCC orienta sobre o brincar.

Desse modo, a integração dos indivíduos às normas da escola, mesmo durante o jogo, é apenas um dos elementos a ser considerado. Outros elementos a serem considerados são o que os jovens trazem para a escola e como se movimentam nela. Ora, a experiência escolar não é uma instância da vida prática que se aparta das outras, mas atua em conjunto com elas na constituição da identidade do jovem. Dessa forma, ainda que o ambiente escolar comprometa certas características do jogo, ela não deixa de ser um espaço que propicia um contato cultural dos estudantes com essa experiência, a partir da qual eles estabelecem suas próprias estratégias e formas de subjetivação (Silva, 2022, p. 133-134).

Como observado, essa dimensão do jogo pode proporcionar um sistema de aprendizado mais descontraído. Claro que, essa pode ser uma percepção do estudante, mas compromisso com atividade pedagógica não deve ser menor. Outro fator importante apontado por Coelho (2017), consiste em que, o trabalho com jogos oportuniza aos estudantes se comunicarem numa linguagem acessível a eles de modo que isso facilita a comunicação e a interação entre eles.

Realizadas essas considerações sobre a didática por intermédio dos jogos, constata-se

que essa prática encontra correspondência junto ao fazer docente, e por isso, é uma ferramenta de grande valia para se trabalhar qualquer tema e, para esta pesquisa, foi selecionado o trabalho com as Ciências Sociais aliada à temática ambiental pelos motivos e esclarecimentos já apontados anteriormente. Nesse contexto, apresenta-se o jogo RPG de mesa que foi o instrumento utilizada como material pedagógico na execução desta tarefa.

2.3 O jogo RPG

Para adentrar neste contexto, recorremos aos postulados de Silva (2022), explica que, conceituar essa modalidade jogo, constitui-se um processo moroso, e mesmo assim, sem garantia de sucesso absoluto, já que cada um pode entendê-lo de formas plurais, mesmo compartilhando de bases de mesmo expoente. Na tentativa de contemplar melhor os conceitos, esclarece que, pode-se falar de jogos políticos, jogos infantis, jogos de estratégia ou de faz de conta. Do mesmo modo, pode-se falar de jogos profissionais, realizados pelas circunstâncias do trabalho, e de jogos para o lazer. **Um jogo pode ainda ser usado para fins de brincadeira ou para fins pedagógicos.** Além disso, o que pode ser visto como jogo por alguns, pode não ser para outros. A caça pode ser um jogo para povos sedentários e um meio de sobrevivência para populações nômades, por exemplo. [grifo nosso]

Como abordado pelo estudioso do tema, há multiplicidades de maneiras de se conceituar, todavia, nossa análise se encaminhará na vertente do trecho destacado que propõe esse jogo como uma bordagem pedagógica. Para a compreensão de como se estrutura o jogo, tem-se a seguir cinco formas em que o RPG pode se apresentar segundo os estudos de (Schmit, 2008). Desse modo, a tabela a seguir explica como funciona os cinco modos de como o RPG pode ser jogado.

2.4 Tabela 3 – Os cinco tipos de RPG

RPG de mesa	É a forma mais antiga e tradicional de RPG, conhecido simplesmente como RPG por seus jogadores. Ao me referir a RPG neste trabalho, refiro-me a este tipo de jogo; no entanto, para fins de classificação nos textos acadêmicos, recebe o nome de RPG de mesa. Essa denominação deriva do fato de os jogadores se reunirem geralmente em torno de uma mesa para jogar, utilizando-se de lápis e papel para acompanhar o jogo. As informações mais importantes das personagens são registradas em planilhas ou fichas. Nesses jogos, geralmente a representação é mais falada do que encenada. O jogador descreve o que sua personagem pensa, sente e faz. Regras são utilizadas para determinar as características da personagem e a efetividade de suas ações, para o que se utilizam geralmente poliedros de várias faces (dados) como elemento de probabilidade na resolução de ações.
-------------	---

RPG <i>Live action</i>	O <i>live action</i> é jogado com um grande número de pessoas que representam fisicamente seus papéis por meio de roupas, falas e gestos. O local de encontro para o jogo é decorado com elementos do cenário onde se passa o jogo. Esses grupos são geralmente bem maiores que os grupos de jogadores de mesa e o tempo de jogo pode variar de algumas horas a semanas. No Brasil, a maioria dos <i>live actions</i> dura entre seis horas até um final-de-semana. No Brasil, são mais comuns os <i>live actions</i> baseados no jogo de mesa Vampiro: A Máscara e alguns jogos com cenários baseados no conceito de fantasia medieval.
RPG Aventura solo	Conhecidos também como livros-jogo, tratam-se de livros com vários elementos do RPG de mesa. Nos livros mais simples, o jogador é apresentado ao cenário, a uma situação problema e deve tomar decisões pelo personagem. Em suas versões mais complexas e mais comuns, o jogo é acompanhado de regras simples para resolução de ações, que geralmente envolvem dados e ficha com características da personagem e de seus itens. Há diversos caminhos e finais que o jogador pode percorrer e encontrar, transformando assim o livro em uma espécie de caleidoscópio de histórias, o qual o leitor tem a cada vez a possibilidade de uma nova história.
RPG eletrônico solo	Este tipo de RPG evoluiu da adaptação do RPG de mesa para o computador, muito parecido no início com os livros de aventura solo, devido à interface do jogo por texto. Com a evolução da capacidade de <i>hardware</i> e o surgimento de videogames e computadores mais sofisticados, a experiência de jogo se tornou cada vez mais rica e complexa. No RPG eletrônico solo, um único jogador controla uma personagem ou grupo de personagens em um ambiente eletronicamente simulado. O jogador deve fazer escolhas, como na aventura solo, mas também desvendar quebra-cabeças para avançar na história.
Massively multiplayer online roleplaying games (MMORPGs)	Neste tipo de jogo, vários jogadores interagem entre si via Internet com clientes de <i>software</i> . Em sua modalidade mais simples, jogos do tipo solo apresentam a possibilidade de jogo multi-usuário, como um tipo de simulador de jogo de mesa com até uma dezena de usuários, um dos quais com papel de mestre de jogo. Contudo, sua forma mais comum e antiga é a dos <i>massively multiplayer online roleplaying games</i> (MMORPGs), que apesar de ser considerada nova por alguns teóricos, tem origem nos chamados <i>MUDs</i> (<i>multiuser dungeon</i>). Estes jogos remontam às primeiras experiências com a Internet, quando os servidores apenas interligavam universidades e órgãos militares americanos e a única possibilidade de interface era textual.

Fonte: Schmit³ (2008, pp. 49-57).

Essa tabela tem a função de demonstrar as diversas modalidades do jogo RPG, no entanto, a modalidade adotada para esse trabalho foi a primeira da tabela, pois ela contempla melhor as configurações propostas para esta atividade. Junto a isso, foi realizada uma adaptação no jogo para que o mesmo ficasse no nível de alunos do 5º ano. Entre essas modificações estão a linguagem, a agressividade, personagens entre outras que serão detalhadas mais à frente.

³ Dissertação de Mestrado de Wagner Luiz Schmit, intitulada *RPG E EDUCAÇÃO: alguns apontamentos teóricos*, apresentada à Universidade Estadual de Londrina (UEL) em 2008. Neste texto, o autor se propôs a fazer m estudo sistematizado do jogo RPG. Por isso, julgamos importante realizar essa elucidação. Essa produção, caracteriza-se relevante para este trabalho. Em virtude disso, resolvemos trazer um excerto do resumo da sua dissertação: “A principal proposta deste trabalho é fazer alguns apontamentos teóricos como meio de reflexão para educadores e pesquisadores sobre o uso do RPG na educação.”

2.5 O jogo RPG de mesa

Conforme já explicado anteriormente, essa modalidade foi selecionada para esta finalidade, pois apresenta a possibilidade dos jogadores incorporarem os personagens como se estivessem numa realidade, além da concatenação com o espaço que pode se ornar um elemento primordial para desenvolvimento dessa narrativa. Para entendimento melhor do conceito dessa modalidade recorreremos a algumas explicações que nos ajudam explicitar o propósito.

Para os jogadores, a delimitação espaço-temporal escolhida para a mesa de RPG dá lugar a uma outra. Os jogadores se tornam personagens que estão presentes em outro tempo e em outro lugar. **Imaginam que estão em meio à floresta amazônica**, em uma aldeia indígena ou numa taverna medieval. Agem como se estivessem lá. As conversas paralelas a esse universo e as distrações, como as olhadelas no celular, podem ocorrer, mas costumam incomodar e podem ser repreendidas por aqueles que estão imersos no jogo (Silva, 2022, p. 141 – grifo nosso).

Como visto, o espaço pode ser incorporado imaginativamente ao processo em que está ocorrendo. A explicação Silva (2022) está em consonância com o objetivo desse estudo que propõe alienar a temática ambiental para ser trabalhada com o jogo RPG. Sob a ótica de outro estudioso do assunto, mas com a mesma vertente, ou seja, as visões desses não são divergentes, pelo contrário, pois há uma convergência nas explicações. E, assim, Thomas Fairchild (2004), afirma em seus estudos que:

As regras do RPG organizam-se no que se costuma chamar de sistema, que é a mecânica de cálculos e procedimentos que se adota para jogar. Um sistema de regras normalmente define os parâmetros para a construção de personagens que serão interpretadas pelos jogadores e para a interação dessas personagens com o mundo ou cenário de jogo; quase sempre inclui a quantificação de grandezas numéricas, que podem ser acionadas de diversas maneiras conforme o desenrolar do jogo. As informações essenciais de uma personagem (aquelas que podem ser requeridas para a aplicação de uma regra) são registradas em uma planilha, que o jogador costumeiramente tem à mão durante a partida, para consulta. De modo geral, pode-se dizer que um sistema de regras constitui um acordo prévio do que se pode e não se pode fazer dentro da história ficcional em que as personagens dos jogadores serão envolvidas. Na maior parte das vezes, é através da noção de sistema que uma comunidade de jogadores se identifica — como jogadores do sistema GURPS, por exemplo (Fairchild, 2004, p. 20).

Partindo dessas concepções, infere-se, portanto que, nesse jogo há muita propriedade que pode ser desenvolvida para fins pedagógicos, e no caso aqui presente, a educação ambiental aliada ao ensino das Ciências Sociais. Em trabalho similar ao proposto por este estudo, Ingrid Coelho compartilha da eficácia do trabalho que realizou utilizando o RPG de mesa como

ferramenta. Inclusive, o seu estudo corrobora aos objetivos específicos dessa dissertação demonstrando assim que esta proposta possui referências com atividades exitosas já realizadas anteriormente. Segundo a autora;

A aventura também foi capaz de proporcionar engajamento disciplinar produtivo, já que foi possível observar que os alunos realizaram contribuições relacionadas com o conteúdo, demonstraram envolvimento passional e permaneceram engajados durante toda a atividade. Além dos alunos terem respeitado as práticas da disciplina e feito progresso intelectual. (...) De um modo geral, acredito que esta pesquisa foi bem-sucedida e pode contribuir para a melhoria do ensino de biomas brasileiros nas escolas. O jogo é capaz de despertar interesse tanto em crianças como em adultos, logo poderá ter seu uso extrapolado além de turmas de ensino fundamental. Espero que diferentes professores tenham acesso e utilizem a aventura de RPG “O Ataque à Torre dos Biomas” em sala de aula (Coelho, 2016, p. 51).

Conforme mencionado por Tavares (2019), um grupo de estudantes realizou um trabalho utilizando o RPG de mesa e relatam suas experiências exitosas ao concluírem a atividade. Somado a esses fatores, o resultados obtidos na atividade desses pesquisadores vai ao encontro das hipóteses indagadas para esta pesquisa. Isto posto, observa-se que há uma correspondência de propósitos, já que estes pesquisadores utilizaram também essa ferramenta para trabalhar a Sociologia. Assim, discorrem que,

Ao final, em ambas as turmas foi possível ver claramente o sentimento externado de surpresa ao se dar conta que havia um aprendizado na proposta da atividade, uma vez que parecia ser um momento lúdico de descontração. Em especial por ser um aprendizado não meramente de conteúdo, mas sim uma lição a ser aplicada de forma prática no cotidiano social os aproximando de serem cidadãos críticos e conscientes dos processos sociais. Embora uma das maiores preocupações na construção da história ter sido referente a simplicidade e previsibilidade do roteiro, no sentido de não prender a atenção dos alunos, a partir da aplicação pudemos ver que esse não foi um problema pois a parte central da atividade é a possibilidade de escolha através da interação cooperativa entre os participantes. Mesmo que o respeito às diferenças seja considerado por muitos um assunto banal, assim que literalmente colocamos uma fantasia por cima dessa realidade, os alunos, em sua maioria, não conseguem perceber o padrão que reproduzem no cotidiano (Tavares, et al., 2019, p. 04).

De acordo com as informações obtidas a partir das investigações realizadas sobre o jogo RPG de mesa, conclui-se que esse material pedagógico possui as características necessárias para a execução dessa atividade que é promover a educação ambiental aliada ao ensino de Sociologia. Vê-se também, que há uma total convergência no que diz respeito a eficácia desse recurso para fins pedagógicos, pois em todos os estudos mencionados, os pesquisadores foram bem-sucedidos em suas proposições e resultados.

CAPÍTULO 3: TEORIAS FUNDAMENTAIS

Este capítulo tem a função de reunir algumas teorias que são fundamentais para a elaboração desta pesquisa que não foram discutidos no tópico anterior. Optou-se por esta configuração com o objetivo de melhor implementar e discutir com os estudiosos à luz das teorias vigentes. Nesse interim, serão abordadas as teorias de Bruno Latour, Wandana Shiva e Victor Turner.

3.1 As associações dinâmicas

A teoria de Latour aqui apresentada tem como objetivo estabelecer diálogos com o que já foi posto sobre o trabalho com a Sociologia e a educação ambiental. Ela se apresenta aqui como profícua ao estudar essas relações dinâmicas da sociedade, pois ela constroi um sistema de fluxo de conexões. Nessa perspectiva, o exercício da educação ambiental encontra correspondência, pois essa atividade não é algo que se faz solitário, mas é preciso, no entanto envolver um maior número de pessoas a fim de que esse resultado seja proeminente.

Partindo do exposto, vale destacar aqui que, Latour propõe a discussão de que o social não é uma substância, mas um processo, um movimento constante de associações entre múltiplos elementos. Nessa premissa, há de se ressaltar o envolvimento de humanos e não-humanos, de maneira que ambos, tornam-se participantes e co-participantes de um mesmo propósito. Acrescentando a isso, seria o mesmo que dizer que ele subverte a ideia clássica de sociedade como algo pronto ou definível por categorias fixas, a exemplo de: classes sociais, instituições, e até mesmo papéis sociais (Latour, 2012).

Relacionando o que foi posto com a educação ambiental, podemos dizer que essa ideia coloca em evidência o ensino tradicional, que trata o conhecimento sobre meio ambiente como transferível de forma unilateral de professor para aluno. Isso possui relação com o que postulou Paulo Freire sobre a educação bancária. Essa ação, deixa de considerar as redes vivas de significados, objetos, práticas, seres humanos e não-humanos envolvidos no processo. Dadas tais circunstâncias, convém assinalar como exemplo o estudo do conceito de “rios urbanos”, não é injusto dizer que o aprendizado não deve ser uma transmissão sobre os impactos de resíduos sólidos nas águas, mas uma investigação em rede.

No entanto, é válido também apresentar como o rio está ligado à infraestrutura urbana; a relação dos moradores ribeirinhos, às formas de produção e descarte de materiais, à fauna, à mídia, ao direito à cidade e à própria história do território. Essas são questões que envolvem

uma rede de contatos, uma rede de pessoas, uma rede de campos do saber. É nesse contexto que se materializa a ideia do ator-rede defendida por Latour. Posto isso, as reflexões desse teórico alinhadas à educação ambiental, leva-nos a entender que essa, para ser efetiva, precisa se basear na participação ativa de quem aprende no rastreamento das associações que compõem a realidade socioambiental (Latour, 2012).

Outro ponto relevante nesse processo é o de que, esse “quem aprende” está diretamente associado ao que bem explicou Dermeval Saviani sobre o “aprender a aprender” que, por sinal está na mesma amplitude impetrado na BNCC que é o documento oficial básico pelo qual deve ser regido toda a Educação Básica brasileira.

Partindo desses pressupostos, o estudo do conceito de “atores e agentes”, que inclui dar voz ao não-humano. Pode nos parecer um pouco estranho o conceito, mas o que dizer das catástrofes ambientais principalmente nos últimos anos, em muitos desses casos, é a natureza falando, emitindo sua resposta. Por isso, um dos aspectos mais provocadores da *Teoria Ator-Rede* é a atribuição de agência⁴ aos não-humanos. Isso não significa que uma planta ou uma pedra “pensa”, mas sim que esses elementos produzem efeitos em rede: resistem, influenciam, transformam. Partindo dessa concepção, pode-se dizer que eles são actantes, porque provocam ações, reações, obrigações nos mundos humanos (Latour, 2012).

A partir dessas constatações, pode-se pensar a educação ambiental numa perspectiva de uma pedagogia radicalmente mais ecológica e pós-antropocêntrica. Tomar atitudes como: ao invés de ensinar como o ser humano protege a natureza – nos referimos aos processos que sinaliza à uma lógica de separação entre humano e ambiente – mas ao contrário disso, ensinar como se compõem redes dinâmicas entre elementos diversos como: humanos, leis, bichos, infraestruturas, saberes indígenas, entre outros.

Muito há de que se discutir na obra de Latour, entretanto, nos propusemos em trazer uma pequena provocação em como os estudos desse teórico possui grande relevância e relação com a educação ambiental. Portanto, sua proposta faz pensar a educação para além da pedagogia tecnocrática da sustentabilidade. Pode-se afirmar, portanto que, em vez de formarmos sujeitos para salvar a natureza, formar cidadãos capazes de compor um mundo comum com os outros, humanos e não-humanos incluídos. Se quisermos “salvar” ou “cuidar” da Terra, temos que começar por assumir nossa posição real: não salvadoras, mas um elo robusto entre múltiplos outros elos de uma imensa rede em transformação (Latour, 2012).

⁴ Anthony Giddens (2002), na obra *Teoria da Estruturação* trabalha de forma contundente esse conceito de agência.

3.2 Interação entre poder, natureza e capitalismo

Wandana Shiva é uma ativista ambiental, esteve no Brasil em 2024, palestrando na *Rio Innovation Week 2024*, ela é constantemente referenciada como uma das principais vozes da ecologia e ativista ambiental, que defende práticas agrícolas sustentáveis e a biodiversidade. Essa ação demonstra como a privatização dos recursos ecológicos, como a água, impacta negativamente comunidades locais e o meio ambiente.

Um dos temas muito abordados por Shiva é a desigualdade social e ambiental. Nesta obra selecionada *Guerras por água: privatização, poluição e lucro*, expõe desigualdades causadas pela privatização e exploração indiscriminada de recursos naturais. Entende-se que, sociologicamente, isso está ligado a como o poder econômico de corporações molda políticas públicas e frequentemente ignora os direitos e as necessidades das comunidades locais. Suas reflexões são ideais para trabalhar uma consciência crítica sobre a sustentabilidade e a equidade ambiental, e a escola, não pode ficar disso. Nesse sentido, a educação ambiental pode ser uma arma voraz ao integrar suas ideias para ensinar a alunos sobre o impacto ético e ecológico das práticas comerciais modernas (Shiva, 2006).

Outro dado relevante sobre essa ocorrência está relacionado aos movimentos sociais, ela evidencia a importância dos movimentos de resistência, como o *Movimento Chipko*, em comunidades, em que a liderança é literalmente exercida por mulheres, desafiam estruturas de poder. Levando em consideração a contínua, essa dinâmica se relaciona no estudo sociológico dos movimentos sociais, que estudam a dinâmica de como grupos marginalizados se organizam para lutar por justiça (Shiva, 2006). Pode-se assim dizer que, essa abordagem da teórica serve para ampliar os conhecimentos tradicionais em busca de uma valorização em relação à gestão da água e agricultura sustentável. Shiva (2006), resguarda pedagogias que incorporem este conhecimento local que podem inspirar práticas sustentáveis e respeitosas ao meio ambiente.

A partir dessas informações, é correto afirmar que essa teoria, pode sim, ser utilizada para discutir a interseção entre meio ambiente, sociedade e poder. Pois ela promove uma abordagem significativa em relação à análise dos desafios ambientais contemporâneos que estão dentro do escopo da educação ambiental. Soma-se a isso, quando se fala em poder nesse contexto, podemos estabelecer diálogo com as discussões de Giddens e Latour, quando aquele discorre sobre o conceito de agência x agente, juntamente com esse sobre a *Teoria do ator-rede*, que juntos, formam essa relação de poder a Shiva menciona e defende.

3.3 A comunicação cultural

O antropólogo Victor Turner, é reconhecido pelas suas contribuições expressivas para a antropologia cultural, com um foco especial no estudo de rituais, símbolos e ritos de passagem. É também interpretado como figura chave na antropologia simbólica e interpretativa. Essa constatação é parcialmente importante para esse estudo, pois assim, demonstra a dimensão crítica dessa proposta de pesquisa ao trazer teóricos de outras fontes para dialogar com o nosso estudo. A análise em Turner, figura-se sobre o ato de brincar, conforme proposto na hipótese 2 da parte introdutória (**ver também o apêndice C**) estabelecendo relação com o jogo RPG que é desenvolvido num tom mais descontraído.

Para Turner (2016), o ato de brincar é um dos componentes da comunicação cultural e social. Ele discorre que o ser humano possui um repertório sensorial completo, necessário para se estabelecer um processo de comunicação que transcende à linguagem falada ou a escrita. Nesse contexto, está incluído os gestos, expressões faciais, movimentos sincronizados, lances de jogos, esportes e rituais. Assim sendo, essas características são essenciais para o jogo RPG, pois assim se aproximam de uma situação próxima a real. Essa ação, torna-se fundamental para o exercício com a educação ambiental por simular a realidade. Segundo o entendimento dele, “A simbologia comparativa realmente tenta preservar essa capacidade lúdica, para pegar os símbolos desprevenidos, por assim dizer, e ‘brincar’ com suas possibilidades de forma e significado” (Turner, 2016, p. 29).

De acordo com as informações obtidas a partir da pesquisa, o ato de brincar é visto por Turner como um veículo de comunicação social e cultural. Nesse sentido, a segunda parte do título do livro, *A seriedade humana de brincar*, sugere que, o brincar não é simplesmente uma atividade corriqueira ou desprestigiada, mas sim, uma manifestação significativa da experiência humana que se conecta com temas mais profundos, como o ritual e o teatro. Ainda nessa premissa, ele exprime que brincar também é “*liberdade* para transcender as limitações sociais estruturais, liberdade para *brincar*... com ideias, fantasias e palavras” (Turner, 2016, p. 49).

Em última análise, vê-se que, aquilo que é sinalizado por Turner sobre o ato de brincar está contemplado na proposta do jogo RPG de mesa, além de dialogar com os demais teóricos já mencionados anteriormente. Nesse sentido, trabalhar os aspectos da educação ambiental aliada à Sociologia, não é uma simples forma de brincar, mas sim, metodológica com dimensões e configurações muito bem definidas. Ainda sobre o ato de brincar “A liminaridade leva, peculiar e frequentemente, ao ato de brincar, no qual não é restrita a brincadeiras e piadas, mas se estende à introdução de novas formas de ação simbólica, tais como brincadeiras com palavras

ou máscaras originais” (Turner, 2016, p. 121).

Esse tópico teve a finalidade de refletir sobre essas três teorias somando às mencionadas anteriormente. A escolha por trazê-las separadamente se deu pelo fato de dar mais expressividade um espaço destinado especificamente a elas, já que, foi a partir delas que se norteou as demais. Fica aqui entendido que as contribuições apresentadas são notáveis e relevante para fundamentar a proposta deste trabalho. Sendo assim, a educação ambiental sob o viés sociológico integrado ao jogo RPG de mesa proposta nessa dissertação, encontra amparo de destaque nas teorias apresentadas.

CAPÍTULO 4: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

4.1 Design da Pesquisa

Lakatos e Marconi (2003), explicam que a metodologia científica significa introdução de maneira imersa no mundo dos procedimentos sistemáticos e racionais. Portanto, ela é a base da formação tanto do estudioso quanto do profissional, pois ambos atuam, além da prática, no mundo das ideias. Em virtude disso, podemos afirmar que essa prática nasce da concepção sobre o que deve ser realizado e qualquer tomada de decisão fundamenta-se naquilo que se afigura como o mais lógico, racional, eficiente e eficaz.

As autoras esclarecem ainda que a leitura atenta nessa etapa é fundante e por isso, ela deve ser continuada e constantemente, pois a maior parte dos conhecimentos é obtida por intermédio da leitura. Explicitando melhor os conceitos, ler significa: conhecer, interpretar, decifrar, distinguir os elementos mais importantes dos secundários e, optando pelos mais representativos e sugestivos. Após esse processo, utilizá-los como fonte de novas ideias e do saber, através dos processos de busca, assimilação, retenção, crítica, comparação, verificação e integração do conhecimento. Por esse motivo, havendo disponíveis muitas fontes para leitura e não sendo todas importantes, impõe-se uma seleção (Lakatos e Marconi, 2003).

Esta metodologia se estrutura no que tange à **pesquisa de campo** conforme explica Andrade (2006), que o desenvolvimento de uma pesquisa de campo exige um planejamento geral e desdobramentos específicos para a coleta de dados, bem como um relatório escrito das várias etapas da pesquisa que incluem os resultados obtidos. Porém, em certas circunstâncias, o pesquisador sentirá a necessidade de fazer adequações no projeto de pesquisa, que pode, muitas vezes, coincidir com o plano geral da pesquisa.

Acrescido a isso, Gil (2002) esclarece que no **estudo de campo**, o pesquisador realiza a maior parte do trabalho de maneira solitária, pois é enfatizada importância de o pesquisador ter tido ele mesmo uma experiência direta com a situação de estudo. Junto a essa questão, também se exige do pesquisador que permaneça o maior tempo possível na comunidade, pois somente com essa imersão na realidade é que se podem entender as regras, os costumes e as convenções que regem o grupo estudado. Além do mais, o estudo de campo constitui o **modelo clássico** de investigação no campo da Antropologia, onde se originou. Entretanto, nos dias atuais, sua utilização se dá em muitos outros domínios, como no **da Sociologia**, por exemplo.

Essa pesquisa em relação ao **tipo**, se caracteriza como **qualitativa**, nesse processo deve o investigador conceituar as interrelações entre as propriedades do fenômeno, fato ou ambiente observado. Uma variedade de procedimentos de coleta de dados pode ser utilizada, como a

observação participante, análise de conteúdo etc., conforme explica (Lakatos e Marconi, 2003). Quanto ao **método** se caracteriza como **indutivo** que, segundo as mesmas autoras indução é um processo mental por intermédio do qual, inicia-se com dados particulares, suficientemente constatados, depreende-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas. Nesse sentido, o objetivo dos **argumentos indutivos** é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam (Lakatos e Marconi, 2003).

Para os procedimentos analíticos, foi adotado o de **análise de dados** que pode envolver diferentes modelos de análises e por isso necessita do olhar atento do pesquisador, pois exige uma sistematização mais aprofundada. Entretanto, esses se alinham predominantemente às pesquisas de **natureza qualitativa** que é a utilizada para este estudo (Gil, 2002). O enfoque metodológico tem como pressuposto a **pesquisa-ação** que, como bem definiu Thiollent (1985), ela é um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em rigorosa associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo em que tanto os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Localidade e identificação do campo de pesquisa

Imagem 1 – Mapa geográfico da cidade de Sinop.



Fonte: Google imagens (2025).

A cidade de Sinop está localizada às margens da BR 163 – por onde passa toda a riqueza do Norte do Mato Grosso. Interligando-se com o Estado do Pará, Sinop fica a aproximadamente 500 quilômetros da Capital, Cuiabá, e faz limites com as bases territoriais de suas coirmãs:

Carmem, Cláudia, Sorriso, Tapurah, Vera e Itaúba. Segundo dados estimativos do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) 2025, sua população ultrapassa os 223 mil habitantes. Ocupa a posição geográfica: [11°50'53"] de latitude sul – [55°38'57"] de longitude oeste de Greenwich 384 metros de altitude. Entre creches e escola de Ensino fundamental, Sinop têm 39 escolas. Nesse contexto, está a EMEB – Professora Leni Teresinha Benedetti como se observa na parte inferior da figura que representa o mapa municipal (Prefeitura Municipal de Sinop, 2025).

4.2 A escola EMEB – Professora Leni Teresinha Benedetti⁵

A pesquisadora nomeou a Escola Municipal de Educação Básica Professora Leni Teresinha Benedetti como escola campo da pesquisa pelo fato de a mesma ser docente efetiva do município lotada nessa escola, e por isso, condicionaria de maneira mais pujante o processo de pesquisa. Que por sua vez, possui uma legitimação consoante ao que prediz as teorias. Corroborando isso,

O estudo de campo apresenta algumas vantagens em relação principalmente aos levantamentos. Como é desenvolvido no próprio local em que ocorrem os fenômenos, seus resultados costumam ser mais fidedignos. Como não requer equipamentos especiais para a coleta de dados, tende a ser bem mais econômico. E como **o pesquisador apresenta nível maior de participação**, torna-se maior a probabilidade de os sujeitos oferecerem **respostas mais confiáveis** (Gil, 2002, p. 58 – grifo nosso).

Como se vê, o fato de a pesquisadora escolher a própria escola em que leciona está alinhado às perspectivas teóricas que delineiam os estudos metodológicos.

A EMEB – Professora Leni Teresinha Benedetti está localizada à rua João Pedro Moreira de Carvalho, s/nº, bairro São Cristovão, cep 78.559-489, na zona urbana da cidade de Sinop – MT, km 825 da BR 163. Telefone: (66) 3520-7581 e (66) - 99648-3514 - Código INEP:

⁵ Leni Teresinha Benedetti nasceu em doze de março de 1958, natural de Herval D'oeste. Estado de Santa Catarina, filha de agricultores, sendo a mais velha dos quatro irmãos. Mudou-se para Sinop em 1986 onde na época exercia a profissão de costureira. Em 1988 através do curso “logos” concluiu o ensino Fundamental e o Ensino Médio. Atuou como educadora na escola que na época se chamava Nossa Senhora do Belo Ramo no programa “Educar”, programa este que ensinava três turmas jovens e adultas da época dentro de um barracão improvisado. No início, Leni enfrentou muitos problemas, entre eles, a redução de alunos pela falta de eletricidade na sala de aula improvisada. Em meio as dificuldades as aulas eram ministradas com lampião à gás. Isso jamais foi motivo para desistência e com persistência a educadora enfrentou o desafio buscando apoio político da época, assim conseguindo a instalação elétrica para o barracão/sala de aula. Em 1991, Leni Teresinha Benedetti iniciou o curso de Pedagogia na Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) e após, se especializou em Planejamento Educacional. No ano de 2002 foi transferida da Escola Municipal Nossa Senhora do Belo Ramo para a Escola Municipal Menino Jesus, onde também atuou como supervisora até o ano de 2012. No mesmo ano por tratamento de saúde que vinha desde 2005 se aposentou, encerrando assim sua carreira na educação. Leni faleceu no dia 29 de maio de 2016 (PPP – EMEB – Leni Teresinha Benedetti, 2025, p. 14-15).

51016095, e-mail: leniteresinhabenedetti@hotmail.com. Atua na modalidade de Ensino Regular, atende o Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano), em dois períodos distintos: matutino e vespertino. Seu IDEB, conforme o levantamento do ano de 2023 é de (5.8). Atende atualmente cerca de 750 estudantes e conta com um quadro de 28 professores (Qdu, 2025).

Erigida sob o Decreto de Criação nº. 007/1987 de 16/03/1987, teve seu nome alterado pela Lei Nº 2320/2016, passando a se chamar Escola Municipal Professora Leni Teresinha Benedetti. Sob a “missão desenvolver o respeito mútuo e a valorização das experiências de vida, fortalecendo os vínculos familiares, as atitudes e os valores. Queremos formar seres humanos dignos, íntegros e com perspectiva de um futuro promissor” (PPP – EMEB – Professora Leni Teresinha Benedetti, 2025, p. 51).

Imagem 2 – Fachada frente da EMEB – Professora Leni Teresinha Benedetti



Fonte: Acervo da pesquisadora (2025).

4.3 Oscilações e reviravoltas

Para chegar ao status da redação final dessa dissertação foi necessário transpor barreiras das mais diversificadas, verdadeiras intempéries. No primeiro ano, quando os processos estavam começando a caminhar com a reformulação do Projeto de Pesquisa, encaminhamento

ao CEP – Conselho de Ética em Pesquisa, sob a orientação que eu estava no momento, por motivos particulares a obrigou a se afastar das atividades. Após isso, chega a devolutiva do CEP solicitando várias correções no projeto. Entretanto, nada poderia ser feito, pois estava sem orientação, até que os trâmites fossem concluídos pela coordenação do Programa.

Na sequência, houve uma redistribuição das mestrandas que eram orientandas da mesma professora. Novas mudanças tiveram que ser realizadas, e foram mudanças significativas que mudaram bastante o projeto. Reformulei toda a documentação novamente, junto com o projeto e submeti ao CEP novamente. Cumprida a carência normativa de espera, no dia 15 de setembro do corrente, recebo o Parecer Consubstanciado sob o **Parecer de número: 7.838.034**, com o status APROVADO.

Foi uma das maiores vitórias chegar a esse momento, pois é impossível descrever toda a morosidade que foi passada durante esse processo. Somada a essas, outras demandas internas, outras institucionais, outras de cunho administrativo, outras de caráter profissional chegaram a drenar minha saúde de maneira drástica. Estive num patamar de extrema sensibilidade, mas que com muita força, garra, empenho, parcerias, não permiti que o processo se sucumbisse. Fui uma verdadeira resiliente e, observando o conceito desse termo, resiliência não significa somente resistir, mas adicionalmente, consiste em se reinventar em meio ao caos e arquitetar meios de saída da indesejada situação. Essa sou eu: Mauricy de Oliveira Rosa Schorr que cheguei a esse final graças ao que já foi mencionado e impreterivelmente à Deus por me cuidar e me fortalecer.

A partir das abordagens feitas anteriormente a respeito das intempéries, pode-se dizer, no entanto que, essas entre outras, são ações previstas metodologicamente. Nessa relação existente, “O estudo de campo apresenta, no entanto, algumas desvantagens. De modo geral, sua realização requer muito mais tempo do que um levantamento. Como, na maioria das vezes, os dados são coletados por um único pesquisador” (Gil, 2002, p. 53).

4.4 Coleta de Dados

Contrariando as expectativas iniciais, mas, contudo, alinhado ao método indutivo que foi selecionado previamente para esta pesquisa, em que “o objetivo dos argumentos indutivos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam” (Lakatos e Marconi, 2003, p. 86), ocorreu que, o período de aplicação planejado para essa etapa, não foram suficientes para a integralização do processo. Nesse caso, reorganizamos o cronograma das ações planejadas para a aplicabilidade das atividades com os estudantes.

4.5 Primeira etapa de aplicação

A primeira experiência pré-jogo ocorreu a partir da leitura de alguns artigos que versavam sobre o RPG e com isso, a leitura do *Manual 3D&T Alpha*, autoria de Marcelo Cassaro Paladino e ilustrações de Érica Awano *et al.*, intitulado: *Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha*, publicado em 2008, com 144 páginas contribuiu para muitos esclarecimentos sobre a dinâmica o jogo. Participaram desse teste juntamente com a pesquisadora, professores e bolsistas que trabalham na escola, auxiliando na organização com os estudantes para a aplicação do jogo. Com o manual em mãos, procuramos compreender o processo do jogo.

Iniciamos o jogo, entretanto houve muita dificuldade, parece que não nos entendíamos com os comandos mencionados. Chegamos à conclusão de que a linguagem estava muito rebuscada, e por isso, de difícil interpretação. Diante do ocorrido refleti: se nós que somos adultos não estamos conseguindo entender a linguagem do jogo, imagina os alunos do 5º ano? Pois nesse âmbito, é preciso entender completamente as regras do jogo, mas estava muito complexo. Nesse momento, revisamos a proposta entendendo a necessidade em reformular a linguagem para uma nova tentativa posteriormente.

4.6 Segunda etapa da aplicação

Preocupada com o resultado anterior, retomamos as ações avaliando os resultados, juntamente com o bolsista, estudante do Ensino Médio pela Fundação de Apoio ao Ensino, Pesquisa e Extensão do Norte de Mato Grosso – FAEPEN/MT, com habilidades para as mídias digitais. Reorganizamos a proposta e demos continuidade aos testes de aplicação. Foi nesse sentido que apresentamos a versão intitulada: *Heroína de Verde e os guardiões da terra e o monstro de lixo*, uma proposta em que a personagem é de minha autoria, com trabalhos exitosos desenvolvidos na escola. De posse do material, entreguei antecipadamente aos estudantes as regras do jogo para a realização da leitura e conhecimento sobre as informações contidas no jogo.

No dia da aplicação mencionaram que a história era muito extensa e por isso não conseguiram compreender a dinâmica do dado. Passei todo o período tentando explicar, demonstrar como seria, fazendo novas tentativas, mas esse dia foi sem sucesso. Refleti muito sobre o ocorrido e procurando identificar aonde havia acontecido o erro. Peguei o material, avaliei, e com base nas evidências em sala de aula, concluí que o material não lhes chamou a

atenção, não foi suficientemente para despertar o interesse dos alunos.

4.7 Terceira etapa da aplicação

Na continuidade em testar as ações do jogo, conversei com uma colega que também é mestranda no PROFSOCIO consolidou comigo e criamos um jogo intitulado: *Heróis do amanhã*. Junto a isso, com o apoio de plataformas digitais, criamos um vídeo com o título - *Quatro guerreiras e um destino: salve a floresta encantada* com pouco mais de quatro minutos de duração.

No dia da aplicação, fiz uma sondagem preliminar em perguntar (**ver apêndice C**) sobre o assunto do jogo que versaram sobre Sociologia, Meio ambiente e o próprio jogo RPG. Utilizei o vídeo desenvolvido e desenvolvemos a leitura e escrita de palavras relacionadas ao que viram no vídeo. Apresentei aos estudantes o vídeo intitulado: *Sociologia para crianças* (2023) do Youtube. Após assistirem ao vídeo, pedi para que escrevessem exemplos que viram no vídeo aplicados a suas realidades, se já tinham visto algo semelhante em seu dia a dia, instigando-os para as ações previstas no jogo.

Realizada essa fase, fomos para o jogo. O primeiro passo foi a escolha do mestre. Entre os cinco, a pessoa escolhida deveria acumular as características: boa leitura, boa comunicação, saber interpretar bem, ser desinibido. A estudante escolhida fez a leitura das orientações, e constatei que houve um entendimento parcial do processo. Mesmo com todas as intervenções que fiz, ainda não foi satisfatório os resultados. Inevitavelmente, avanços ocorreram, contudo, precisando melhorar. Mais uma vez, analisando o material e a interação entre eles, concluí que havia discrepância entre as habilidades dos personagens e os desafios e por isso não conseguiram interpretar como o esperado.

4.8 Quarta etapa da aplicação

Como eu já desenvolvo na escola projetos voltados ao meio ambiente conversamos sobre os projetos realizados na escola. Para esse dia, fizemos as fantasias dos personagens do jogo, utilizando materiais alternativos e disponíveis na escola, envolvi-os na seleção do material para que pudessem se sentir realmente participantes do processo. O propósito era de que na próxima etapa jogassem fantasiados.

Com base nas observações e evidências anteriores, levantamento prévio sobre as percepções dos estudantes sobre o assunto, realizamos um debate envolvendo Sociologia, Meio

ambiente e o jogo RPG, deixando-os bem a vontade de que não havia resposta certa nem errada, mas sim, a resposta de cada um. Esse procedimento foi muito profícuo, pois entenderam que poderiam participar sem restrições. Todo esse processo culminou numa mudança radical na postura dos estudantes. Ao final da aula, estavam muito empolgados com a próxima atividade.

4.9 Quinta etapa da aplicação

Algo atípico me impactou nesse dia, foi ver que um dos alunos chegou acompanhado da mãe. No primeiro momento, pensei que havia acontecido algum problema e realmente havia acontecido, embora isso não estava diretamente previsto no processo,—é reflexo do processo indutivo cujo “o objetivo dos argumentos indutivos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam” (Lakatos e Marconi, 2003, p. 86).

A mãe do estudante também quis participar da atividade e decidiu ir para a escola ajudar na confecção das fantasias, pois além do material do seu filho, trouxe também material adicional, mencionando que: “— Gostaria muito que os demais alunos estivessem caracterizados assim como o meu filho.” Isso remete dizer que a pesquisa responde aos objetivos mencionados de que a proposta de trabalho alcança a sociedade reportando na vida de outras pessoas os diálogos sociológicos.

Terminamos os adornos, colocaram as fantasias e iniciamos o jogo. O mestre do jogo continuou a mesma de anterior. Já mais íntimos do tema, seguiram bem o manual, conseguiram identificar bem os personagens. Entretanto, ainda perdurava alguma dificuldade, e, justamente nos desafios que eram as dificuldades. Atenta a isso, percebi que a escrita dos desafios estava muito complexa com um vocabulário muito rebuscado e por isso, nessa leitura complexa, findavam por vezes não compreendendo. Entendi que eles precisavam estar num linguagem mais objetiva, mais clara, de fácil entendimento, pois da maneira em que estava ainda era complexo.

No momento da avaliação do jogo, propositalmente, haviam três cartas em branco, ela serviriam justamente para os provocar e criar outros personagens. Foi aí que perguntei-os: quais personagens vocês colocariam nessas cartas para completar o jogo? Quais vocês acham que ficariam mais adequados? Foi uma unanimidade, todos apontaram que colocariam *Simão o macaco trapalhão*, pois era uma história que eles já conheciam. Com a adaptação no texto retiramos as palavras que retratam violência outrora tão criticada, tornando-o ideal para o público infantil.

Como parte desse processo, fiz ainda cinco perguntas sobre a atividade (**ver anexo C**)

que realizamos com o intuito de promover a reflexão entre os estudantes. As perguntas seguiram o mesmo padrão de intencionalidade das realizadas nas outras etapas. Encerramos a aula com a percepção de que estávamos avançando, que os estudantes estavam empolgados.

4.10 Sexta etapa da aplicação

As evidências anteriores demonstraram que eu estava no caminho, entretanto com algumas fragilidades conforme mencionadas sobre os desafios e as personagens. Apesar dos avanços já alcançados, alguma intervenção precisava ser feita para que os resultados fossem proeminentes e completos. Com o apoio das plataformas digitais criamos outro jogo com o nome de: *Aventura pelos Rios Voadores, jogo RPG socioambiental*.

Aqui, convém estacionar um pouco para explicitar os pretéritos em relação a esse tema que possui mais de uma década de história. Em 2024, publiquei o livro *Árvore viva: mãos com amor*, é uma obra autobiográfica em que registro minha trajetória com esse projeto. Tudo começou...,

Em 2014, estávamos passando por vários momentos nada positivos na escola; a reforma iniciou em 2010, precisando ser interditada, devido o telhado estar caindo ; em 2014, greve para assegurar nossos direitos enquanto professores. Iniciamos o ano letivo no mês de março, fui convidada a participar do curso *Rios Voadores* ofertado pela Secretaria de Educação, amei o tema (Schorr, 2024, p. 14).

A partir desse contato, decidi que levaria o projeto para a escola, tivemos várias parcerias e desafios que não faltaram, mas com a ajuda dos estudantes e da comunidade local, segui.

“Nesse ano, iniciamos o plantio das primeiras mudas de árvores no pátio da Escola Municipal Belo Ramo, situada na cidade de Sinop-MT. Com a participação do coordenador da ONG Ação Verde e das secretárias do Meio Ambiente e da Educação” (Schorr, 2024, p 14).

O projeto ganhou visibilidade e alcançou níveis de destaque, tanto na nossa comunidade escolar, quanto na cidade de Sinop e até mesmo fora dela. E, assim,

Nesse mesmo ano, concorremos e ganhamos o primeiro lugar na Feira de Ciências com o projeto *Água é vida, preservar é preciso* acontecendo uma interação com o casal Gerard e Margi Moss idealizadores do projeto *Rios Voadores* ficamos conhecidos em Brasília. Nesse projeto, o aluno Gustavo Frazão Souza teve o desenho escolhido para o calendário concorrendo com todos participantes das oficinas oferecidas no decorrer do curso em nível nacional, escolas de várias regiões do Brasil, imagina minha alegria como professora? Fomos além do esperado, a Kamilly Silva, de 09 anos, estudante do 3º ano, ganhou a concorrência com a frase: *Se continuarem cortando as árvores não vai mais ter rios voadores que são rios flutuantes iguais aos*

terrestres (Schorr, 2024, p. 17).

A partir dessas evidências, vê-se a pujança que foi esse projeto e como ele ultrapassou limites do espaço escolar e alcançando dimensões territoriais significativas. Em 2015, ganhamos o primeiro lugar na feira de ciências que foi realizada no Centro de Eventos Dante de Oliveira, em Sinop-MT. Somado a isso, em 2016, tive o apoio de professores e da mídia local e estadual por conta dos avanços com o manejo das árvores.

Ainda no ano de 2016, em reconhecimento ao trabalho realizado de preservação e conservação do meio ambiente, reconhecida pelos trabalhos e lutas desenvolvidas, com a representação da personagem, a Heroína de verde, teve nessa trajetória apoiadores incisivos no projeto.

Imagem 3 – Troféu a Heroína de Verde.



Esse reconhecimento, foi muito importante para o projeto, pois junto a isso também realizamos apresentações junto a entidades religiosas; na promotoria de justiça; conquistamos a admirações e apoio da Polícia Militar que, incondicionalmente nos acompanhou ajudando-nos a desencorajar vândalos que eventualmente realizavam depredações.

Fonte: (Schorr, 2024, p. 45).

O trabalho de conclusão de curso de Falkoski (2020), intitulado: *Experiências Pedagógicas em Educação Ambiental*, publicado na **Revista Eventos Pedagógicos** desse mesmo ano, a autora explica que

Conhecemos a escola em destaque neste ano de 2019, fazendo parte do projeto de pesquisa Escola Verde. Este projeto teve seu início aos meados de 2014, tendo sua

principal mentora a professora **Mauricy de Oliveira Rosa Schorr**, no início o projeto se chamou *Árvore Viva Mãos com Amor* (Falkoski, 2020, p. 05 – grifo nosso).

Junto a essa questão, “Objetiva-se a identificação, descrição e análise das experiências pedagógicas relativas à educação ambiental a partir dos autores Brandão, Trugillo e Freire” (Falkoski, 2020, p. 01).

Como parte importante deste processo, fui convidada a contribuir com a pesquisadora Falkoski (2020), em atividade de pesquisa de campo, quando colhia dados para a elaboração do seu trabalho de conclusão de curso que se concretizaria no ano seguinte. Em um dos trechos da entrevista, temos:

(03) Mauricy: [...] aí que aconteceu, eu retornei para a sala e não acreditei que eles teriam capacidade, e comecei a mandar e-mail pra Gerard e Margi Moss [idealizadores do projeto]. Quando eu li a primeira vez eles [os alunos] não entenderam, aí eu li umas três vezes aí eles pegaram, mais ou menos, aí eles fizeram uns desenhos, aí nós fizemos o primeiro teatro que foi apresentado para a escola inteira, aí foi quando nós começamos a fazer sucesso lá em Brasília [...] (Schorr, 2019 citado por Falkoski, 2020, p. 07).

Por meio do projeto *Rios voadores* a oportunidade em usar esse tema de forma interdisciplinar, incluí-los no projeto trabalhando todas as disciplinas e alfabetizando que era o principal intuito naquele momento (Falkoski, 2020).

Em primeiro momento, pode parecer que estamos voltados à seção de revisão da literatura, entretanto, não é o que ocorre, pois, essa explanação é necessária para exemplificar um dos porquês de essa atividade ter sido idealizada e juntamente com os seus desdobramentos listados a seguir.

Após essas explicações, voltemos à sala de aula. As experiências anteriores, fez-me organizar um material mais significativo e pujante. Organizei encartes com imagem dos personagens (**ver apêndice B**) em folha de papel foto padrão (A4), a intenção era a de que ficasse bem explícito a visão dos estudantes em relação aos personagens e ao contexto vivido. Na elaboração do jogo intitulado: *Aventura pelos rios voadores, jogo RPG socioambiental*.

Junto com os encartes, levei um mapa do Brasil com legendas de cada região. Em seguida, apresentei o mapa de como nascem os Rios voadores, esclarecendo bem detalhado cada etapa. Nesse momento, foi a vez de mostrar os encartes para cativá-los mais ainda com o enfoque no lúdico. Ficaram extremamente impressionados com as informações, com os desenhos, foi possível identificar que as imagens coloridas e o tipo de papel escolhido teve grande impacto nas percepções deles. Eles se sentiram parte do processo, chamou muito a atenção deles, deu pra notar que eles se sentiram inseridos.

Resolvi reorganizar a configuração do jogo mais uma vez, desta feita, resolvi que eu mesma seria o Mestre do jogo. Ajustei os desafios, deixando-os mais sintéticos e objetivos, numa linguagem mais acessível, inseri personagens infantis para pudessem se sentir dentro da realidade deles. Mais uma vez, fiz os levantamentos prévios sobre os *Rios voadores* enfatizando a necessidade e importância da leitura e que, muitas vezes, para fazermos as coisas legais, precisamos fazer antes outras que não tão interessantes.

Desta feita, houve um envolvimento que me surpreendeu, a interação, o entendimento, a dinâmica foi um sucesso. Dessa vez, não houve nada que tivesse dado errado, tudo transcorreu uma maravilha. Não tiveram mais dificuldades com os desafios, conseguiram entender mais rápido do que eu pensava. Ao final, como avaliação, consultei-os de como foi o jogo por meio de cinco perguntas e as impressões foram as melhores possíveis. Pela primeira vez, houve uma confluência de impressões, pois as minhas estavam também alinhadas às deles.

Após chegar com a leitura até aqui, isso justifica as informações trazidas anteriormente para demonstrar que esse conhecimento foi construído ao longo de anos e que agora, mais uma vez, encontra materialização dessa atividade.

4.11 Sétima etapa da aplicação

Esta etapa que também pode ser classificada como culminância, foi marcada não só por pontos positivos, mas também um inesperado ponto negativo que, embora estivesse coberta de razão, mas a baixa de um componente no último dia foi algo inevitável. Uma das mães comunicou por meio de uma estudante que não queria mais que a participasse. Entretanto, isso já estava previsto no TALE – Termo de Assentimento Livre Esclarecido que resguarda o participante de reincidir a qualquer momento, “A participação de sua filha não é obrigatória sendo que, a qualquer momento da pesquisa, ela poderá desistir e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo para sua relação com a pesquisadora e Universidade do Estado do Mato Grosso – UNEMAT” (TCLE, 2025, p. 01). Respeitamos a decisão da mãe pela recusa, e seguimos com as atividades de pesquisa com os demais estudantes.

Prosseguimos nesse dia, com a nova confecção das fantasias, utilizamos parte das que já haviam sido confeccionadas anteriormente junto com outras que estavam guardadas na escola oriundas de outros eventos. Concluímos a confecção e replicamos a mesma configuração que tínhamos feito na etapa anterior. Os objetivos foram alcançados e pude ver a sensação e o prazer no olhar de cada um. Terminamos aquele dia com a sensação do dever cumprido, pois passamos por tantos percalços e alcançar bons resultados era tudo o que precisávamos.

4.12 Extensão do trabalho

Devido ao sucesso alcançado e os resultados proeminentes, a experiência aqui relatada diz respeito às aulas regulares, que os professores ministram todos os dias. A intenção é demonstrar o quanto isso fez a diferença na vida dos estudantes e na minha também.

A turma do 5º ano vespertino, possui 31 alunos matriculados, nesse primeiro dia da atividade, estiveram presentes 28 alunos, número ideal para a divisão dos grupos. Sendo assim, foram divididos em sete grupos de quatro alunos cada. Apliquei um questionário de 10 perguntas para levantar conhecimentos prévios e provoca-los a pensarem sobre o assunto que iríamos estudar. Em seguida, apresentei o mapa do Brasil com as regiões legendadas. Na sequência, apresentei aos estudantes o mapa dos *Rios voadores* e explicando o que são e como entende-los.

Iniciamos o jogo, eu o Mestre, e cada grupo escolheu o seu personagem. Houve uma interação relevante, quando chegamos à segunda rodada eles já antecipavam as questões e demonstravam muito interessados em cada etapa. No início, fiquei um pouco preocupada porque nessa turma há uma estudante com laudo e possui algumas comorbidades, com histórico que por vezes entra em crise e tem o comportamento descontrolado.

Algo que me chamou a atenção foi o fato dela conquistar a liderança do seu grupo em detrimento aos seus colegas, pois todas as perguntas ela sabia dar opinião e eram sempre válidas. O grupo em que ela estava inserida a respeitou bastante. E, não menos importante, o grupo dela foi o que terminou primeiro a atividade.

Os estudantes gostaram muito de trabalhar em grupo, talvez, que em meio a tantas avaliações internas e externas pouco tempo sobra para fazer atividades diferenciadas. Foi muito interessante porque eles realmente participaram. Ao final, deveriam responder a um questionário falando sobre o que aprenderam com o jogo e quais foram as suas impressões como avaliação do aprendizado.

Na segunda aplicação, tivemos 29 alunos presentes, não fizemos propriamente o jogo, mas trabalhei com eles em prol da temática, passei o vídeo do Gerard Moss e os *Rios Voadores*, e em seguida desenvolveram, uma produção textual para registrarem suas impressões sobre o que assistiram. Em seguida, dividi a turma em grupos, levei cartolina pra sala, fizeram cartazes seguido de um mini seminário em que todos os grupos apresentaram.

Depois, colaram os cartazes nos locais designados. A participação da estudante especial foi de muito envolvimento, mesmo sem a sua auxiliar de apoio pedagógico, esteve-sempre

muito ativa e participativa. Como pesquisadora, afirmo que a experiência foi relevante, pois antes, possuía somente a experiência com os cinco estudantes selecionados como participantes da pesquisa. A linguagem simples, personagens adequados a idade, a expressão dos encartes, dos mapas, dos vídeos também contribuiu maciçamente para que o resultado fosse proeminente.

CAPÍTULO 5: RESULTADOS E DISCUSSÕES

5.1 Análise dos dados

Este capítulo apresenta a análise dos dados obtidos durante a investigação sobre as concepções e influência do jogo RPG de mesa no ensino de Ciências Sociais, especialmente no contexto da educação ambiental, com estudantes do 5º ano da EMEB Professora Leni Teresinha Benedetti, Sinop-MT. Esta análise dialoga com os objetivos específicos da pesquisa e se ancora na perspectiva qualitativa, tomando por base a análise de dados dos registros do diário de campo, das observações participantes, dos depoimentos orais e escritos dos alunos e dos levantamentos prévios e as atividades aplicadas. As evidências são interpretadas de modo a relacionar teoria e prática pedagógica, em diálogo com o referencial de autores selecionados para esta pesquisa.

Para uma melhor compreensão a organização dos dados e categorias analíticas foram configuradas a partir do processamento das informações coletadas durante as sete etapas aplicacionais e reflexões ampliadas para uma turma inteira. Nesse sentido, os dados foram organizados nas seguintes categorias temáticas, definidas conforme os objetivos e hipóteses da pesquisa. Primeiramente, a análise trata da compreensão dos conceitos de Ciências Sociais e Educação Ambiental, seguida do engajamento e protagonismo dos estudantes, a próxima etapa reflete sobre a construção do pensamento crítico e relações sociais. Em penúltimo, analisa-se sobre os efeitos da ludicidade que contempla: interação, criatividade e aprendizagem significativa. E, em último ponto, a aproximação entre escola, família e comunidade. Ressalta-se que, cada categoria será abordada à luz das experiências descritas, articulando-as a teorias e evidenciando contribuições e limites.

5.2 Compreensão dos conceitos de Ciências Sociais e Educação Ambiental

O primeiro objetivo específico propôs identificar conceitos fundamentais presentes na literatura e avaliá-los durante as sessões de RPG. Os dados iniciais — colhidos por meio de observações, levantamento do conhecimento prévio, questionamentos — serviram como repertório introdutório sobre a Sociologia, o Meio Ambiente e o RPG. Ao longo das experiências, sobretudo após adaptações do material didático (personagens, desafios, linguagem acessível), notou-se ampliação do vocabulário e maior familiaridade dos alunos com conceitos como agente social definido por (Giddens, 2002), redes de relações conforme explica (Latour, 2012) e justiça ambiental de (Shiva, 2006).

Junto a essa questão, depoimentos escritos ao final das sessões, bem como as produções textuais da turma ampliada, explicitam que, através da construção coletiva de narrativas e resolução de dilemas ambientais nos jogos, as crianças passaram a ter contato com termos sociológicos (liderança, cooperação, solidariedade, natureza como "bem comum"). Pelo fato dessa construção ter sido configurada de maneira mais natural, facilitou a compreensão do papel transformador que a ação coletiva pode proporcionar. Esses achados contribuem com os pilares da Sociologia que é estudar, entender e classificar as transformações sociais.

Esses dados encaminham as discussões para a perspectiva da educação ambiental que atua como processo interdisciplinar, assim como orientam (Marcatto, 2002; Instituto Rever, 2023). Essas teorias reforçam o pensamento de que o saber escolar ganha sentido quando conjugado à realidade vivenciada, como propõe Saviani (2016).

5.3 Engajamento e protagonismo dos estudantes

Nessa etapa, o objetivo foi analisar de que forma a experiência lúdica do RPG favorece o engajamento e o protagonismo infantil no aprendizado sociológico-ambiental. Sendo assim, os registros do diário de campo da pesquisadora apontam variações nesse engajamento, com momentos iniciais de baixa participação, seguidos de crescente entusiasmo à medida que o jogo foi adaptado ao universo dos estudantes incluindo aspectos como (linguagem, personagens infantis, identidade visível com as fantasias e encartes).

Para tanto, a análise comparativa entre as primeiras e últimas sessões mostra uma ruptura com a lógica da educação bancária analisada por (Freire, 1987). Pois os estudantes passaram a tomar decisões, opinar nos rumos das histórias e até propor novos personagens, como demonstrado no momento em que criaram cartas para *Simão, o macaco trapalhão*. Pode-se inferir, portanto, que, o protagonismo emergiu, sobretudo, quando as regras e desafios do RPG priorizaram a autonomia, a escuta e a colaboração. Esta perspectiva está em estreita relação com a teoria de Turner (2016) sobre liminaridade, em que brincar como rito de passagem simbólico, e as normas escolares são temporariamente flexibilizadas para dar lugar à experimentação, transformação e participação ativa, essenciais à formação cidadã.

5.4 Construção do pensamento crítico e relações sociais

Nessa etapa do conhecimento, investigar a capacidade do RPG em promover pensamento crítico e compreensão das estruturas sociais/ambientais, os dados confluem com a

teoria e evidenciam avanços positivos. Nas discussões dirigidas e nas falas livres dos alunos (registradas em debates e avaliações pós-jogo), percebe-se que passaram a analisar problemas ambientais de forma sistêmica, identificando variados atores e consequências das ações humanas e não-humanas no contexto socioambiental. Nisso, cumpre-se a meta designada para essas ações que foi a de utilizar o jogo RPG como ferramenta facilitadora do ensino de Sociologia e a educação ambiental.

A abordagem do jogo aliada à rede sociotécnica conforme analisada (Latour, 2012), torna-se evidente quando os próprios estudantes reconhecem a interdependência entre pessoas, objetos, normas, ambiente, regras do jogo e elementos materiais como (fantasias, mapas, dados). Nesse contexto, o debate acionou elementos do pensamento crítico também ao tratar da relação sociedade-natureza e discutir soluções conjuntas para os desafios apresentados no RPG. Essa perspectiva alinhada às palavras de Tavares *et al.* (2019) e Coelho (2017), evidencia que o RPG se revelou um microcosmo sociológico, capaz de desconstruir padrões naturalizados, estimular empatia e favorecer a capacidade de análise de dilemas éticos e ambientais sob perspectivas diversas.

5.5 Efeitos da ludicidade

Destaca-se que a ludicidade teve um papel estruturante em todo processo investigativo. A adaptação do RPG (com uso de encartes, personagens infantis, mapas ilustrados e produção de fantasias) convergiu com as proposições da BNCC (2018), que destaca o brincar como eixo promotor da aprendizagem na infância. Somado a isso, os dados mostram também que a interatividade, o faz-de-conta e o envolvimento corporal e imaginativo geraram um ambiente inclusivo e atrativo não só para a compreensão cognitiva, mas também para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais como cooperação, respeito às diferenças e autorregulação, especialmente ao lidar com frustrações e desafios cooperativos do jogo.

Faz-se importante também mencionar que, o relato da participação de uma estudante com laudo que, conforme mostrado, assumiu um papel importante, orientando colegas, mostrando que o espaço lúdico é inclusivo e potencializador das capacidades de todos. Corroborando isso, a teoria de Turner (2016) sobre a seriedade do brincar e as análises de Coelho (2016) sobre o engajamento disciplinar produtivo via RPG são plenamente confirmadas pelos resultados observados.

5.6 Aproximação entre escola, família e comunidade

Um efeito emergente e de grande relevância social destacado na coleta de dados foi a extensão da experiência do RPG para além da sala de aula. Isso fica claro por meio do envolvimento de mães na confecção das fantasias, seu interesse em garantir a participação de todos, e comentários positivos acerca da influência da atividade em casa, revelam um elemento-chave de transbordamento comunitário, como indica Falkoski (2020) ao estudar experiências bem-sucedidas de educação ambiental articulada ao meio escolar. Nisso, fica muito evidente o desempenho do papel social nessa atividade, pois promover uma atividade que alcance e envolva a família diretamente finda por não ser um tarefa tão fácil.

Nesse interim, como acentuam as teorias de Latour (2012), essas redes se ampliam e fortalecem — o jogo passa a ser não apenas um recurso didático, mas potência de mobilização e construção de vínculos sociais, de valorização da cultura local e de promoção do protagonismo infanto-juvenil. Junto a essa questão, vale lembrar as premissas do método indutivo cunhado por Lakatos e Marconi (2003) em que o pesquisador parte de questões mais específicas (no caso os estudantes) para chegar a conclusões mais amplas (no caso a participação ativa das mães).

5.7 Síntese comparativa com a Literatura

Estabelecidas as questões anteriores, a análise dos dados confirma as hipóteses levantadas pelo estudo, em convergência com as contribuições teóricas que afirmam o potencial do RPG para engajar alunos conforme as teorias de (Coelho, 2016; Tavares *et al.*, 2019). Promover compreensão crítica de conceitos sociológicos-ambientais como explicam (Silva, 2022; Latour, 2012); Construir agência coletiva via jogos e simulações alinhando com (Turner, 2016; BNCC, 2018). E, não menos importante, possibilitar uma abordagem inclusiva e participativa do conhecimento que se ancora nas explicações de (Freire, 1987; Saviani, 2016).

Ao mesmo tempo, aponta para a necessidade de constante adaptação dos materiais e para o cuidado com a linguagem e a acessibilidade, para que a experiência pedagógica atinja plenamente seu objetivo transformador. Baseado nessas considerações, a experiência reforça a relevância da metodologia indutiva e ação participante: o caminho foi traçado a partir dos erros, tentativas, escuta ativa dos sujeitos e construção coletiva — movimento perfeitamente alinhado à pesquisa-ação proposta por Thiollent (1985).

De acordo com os resultados do estudo, queremos aqui fazer algumas considerações que julgamos relevante para o momento. No campo da análise da pesquisa, demonstra que a utilização do RPG de mesa adaptado para o ensino de Ciências Sociais e Educação Ambiental

com estudantes do 5º ano produziu resultados significativos tanto na aprendizagem conceitual quanto no desenvolvimento de competências socioemocionais, criatividade e engajamento escolar. O processo de coleta, análise e interpretação desses dados evidencia ainda a potência do jogo para estreitar os laços entre escola e comunidade, tornando o espaço escolar mais democrático, inclusivo e conectado à vida real dos estudantes.

5.8 – Paralelo entre as hipóteses iniciais e os achados metodológicos

No delineamento desta dissertação, três hipóteses centrais orientaram a investigação acerca do uso do RPG de mesa como recurso para o ensino de Ciências Sociais sob a perspectiva ambiental no 5º ano do Ensino Fundamental. Nesse sentido, o percurso metodológico, majoritariamente indutivo e alicerçado em pesquisa-ação, forneceu múltiplas camadas de evidências para análise destas hipóteses à luz dos fatos vivenciados.

A Hipótese 1 conjectura se que o RPG de mesa aumenta o engajamento dos estudantes no aprendizado de Ciências Sociais. Os achados metodológicos dão suporte sólido a esta hipótese. Isso ficou evidente no processo, em especial após a adaptação do jogo para linguagem a nível dos estudantes como, temas e personagens próximos à realidade dos alunos. As etapas experimentais demonstraram uma elevação tangível do interesse e da participação, manifestos na adesão espontânea às atividades lúdicas, no entusiasmo pela criação de personagens e até na extensão do engajamento às famílias.

Essa observação empírica está em coerência com a teoria de Victor Turner (2016), que indica como o brincar e a performance possibilitam um atravessamento liminar das normas cotidianas, criando espaço para o protagonismo e o envolvimento ativo dos participantes.

A Hipótese 2: intentava em saber se a experiência imersiva favorece a compreensão e aplicação prática dos conceitos sociológicos. Ao longo da aplicação, observando cada registro das sessões, as devolutivas orais e os escritos dos estudantes, constata-se uma ampliação no repertório de conceitos sociológicos e ambientais, bem como uma aproximação destes conteúdos com a realidade dos estudantes. Principalmente nas rodadas finais do RPG, em que os alunos foram capazes de identificar relações de causalidade, articular as consequências de ações humanas e reconhecer seu papel de agente transformador — aspectos centrais para a aplicação concreta dos saberes sociológicos.

Tais achados corroboram a dimensão performativa do jogo indicada por Turner (2016), bem como a lógica de aprendizagem situada, defendida por Paulo Freire (1987) e pelo ensino “aprender a aprender” perfilhado por Saviani (2016). Entende-se disso que, pelo o fato de os

estudantes discutirem motivos, consequências e soluções para questões ambientais dentro e fora do universo fictício do jogo dá forte amparo empírico a essa hipótese.

Já na Hipótese 3: questiona se O RPG, enquanto rede sociotécnica, desenvolve habilidades sociais e colaborativas. Essa hipótese encontra respaldo nos dados que demonstram a dinâmica cooperativa e a necessidade de negociação permanente durante as partidas de RPG. Nesse contexto, o jogo se revelou um ambiente fértil para o desenvolvimento do trabalho em equipe, da comunicação empática e do respeito às diferenças — elementos fundamentais nas interações sociais contemporâneas, como pontuado por Latour (2012) em sua teoria ator-rede.

Resumidamente, pode-se dizer que, episódios como o protagonismo de estudantes inicialmente menos participativos e o papel central desempenhado por alunos com necessidades especiais evidenciam a condição do RPG enquanto espaço integrador e mediador de experiências sociais. As dificuldades enfrentadas pelo grupo, especialmente nas primeiras tentativas, reforçaram a importância da adaptação contínua das regras e do suporte mútuo, aspectos que fortalecem o arsenal colaborativo dos discentes.

A partir dessas observações, infere-se que, os achados do percurso metodológico dialogam intensamente com as hipóteses enunciadas, confirmando-as de modo predominante. Nesse sentido, ainda que ressaltem a necessidade de ajustes contínuos no material pedagógico e na mediação docente para garantir melhor acesso, engajamento e aprendizado a todos, houve avanços significativos. Somado a isso, o diálogo entre as hipóteses e a experiência empírica evidencia, deste modo, tanto a validação das premissas teóricas quanto o valor da flexibilidade metodológica e da centralidade do estudante no processo educacional.

5.9 Limitações, fragilidades e possíveis melhorias da pesquisa

Apesar dos resultados positivos e motivadores alcançados com a implementação do RPG de mesa como recurso pedagógico para o ensino de Ciências Sociais e educação ambiental, o processo investigativo revelou diversas limitações e fragilidades que precisam ser reconhecidas e problematizadas, tanto para o rigor acadêmico quanto para balizar futuras pesquisas e intervenções similares. Entre elas, a dimensão amostral e representatividade, isso diz respeito

a limitações do tamanho reduzido do grupo principal de estudantes participantes (cinco alunos na etapa intensiva, ampliado posteriormente para uma turma de 28 estudantes em atividade complementar). Essa amostra restrita, além de não ser estatisticamente representativa do universo escolar, reflete também realidades e dinâmicas muito particulares do contexto

observado, dificultando a generalização dos resultados para outras escolas, faixas etárias ou territórios socioculturais distintos.

Outro fator a ser observado é o tempo de aplicação e aprofundamento, pois o período dedicado à aplicação do RPG, embora estendido ao longo do projeto devido à necessidade metodológica, foi ainda limitado frente à complexidade tanto dos conteúdos trabalhados quanto das habilidades socioemocionais e cognitivas propostas pelo jogo. Questões como o amadurecimento reflexivo das crianças, o aprofundamento das discussões teóricas e a consolidação efetiva de novos comportamentos demandariam acompanhamento longitudinal, o que não foi viável dentro dos prazos do estudo.

Junto a essa questão, ressalta-se a adaptação dos materiais e linguagem, pois os dados apontam grande repetição na adequação da linguagem para obstáculos dos enredos do RPG à faixa etária do 5º ano. Nesses termos, as dificuldades persistentes com regras complexas, termos pouco familiares e desafios desproporcionais em diferentes etapas do processo demonstram que a adaptação precisa ser ainda mais criteriosa. Tais ajustes são fundamentais para garantir acessibilidade, engajamento e compreensão, sobretudo em contextos de diversidade sociocultural e inclusão educacional.

Outro fator que deve ser observado é o fato da desistência de uma estudante e a oscilação espontânea da participação da família, apesar de amparadas eticamente (TCLE), sinalizam para a necessidade de estratégias mais robustas de engajamento e diálogo, especialmente em pesquisas que demandem exposição, criatividade ou trabalho em grupo. Diante disso, o envolvimento desigual pode, por vezes, comprometer a equidade e a qualidade dos dados coletados. Por fim, parte considerável do êxito da metodologia dependeu do envolvimento pessoal da pesquisadora e de sua motivação em articular parcerias, adaptar materiais e engajar a comunidade escolar e familiar.

Ademais, o reconhecimento dessas limitações reforça a orientação para futuras pesquisas que pode incluir: ampliação amostral e inclusão de diferentes realidades; desenvolvimento de jogos com maior participação dos educandos no design e narrativa; utilização combinada de métodos quantitativos e qualitativos para avaliação mais precisa nas intervenções, na criação de materiais acessíveis e inclusivos, considerando as especificidades da infância e das necessidades especiais.

Somado a isso, engajamento contínuo de famílias e redes da comunidade escolar como co-participantes do processo pedagógico; acompanhamento de médio e longo prazo, visando perceber a transformação real de práticas, saberes e atitudes.

CAPÍTULO 6: MATERIAL PEDAGÓGICO

6.1 Descrição do Material Educacional

Esta descrição de Material Educacional é fruto da pesquisa que desenvolveu a aplicação do jogo educativo intitulado *Aventura pelos Rios Voadores*, criado como material didático para o ensino interdisciplinar de Sociologia e Meio Ambiente junto a turmas do 5º ano do Ensino Fundamental. Inspirada nas pesquisas do casal Gerard⁶ e Margi Moss sobre os *Rios Voadores da Amazônia*, a aventura transforma um fenômeno científico em uma jornada simbólica, na qual os estudantes se tornam “Guardiões da água” e aprendem, jogando, a importância de preservar os recursos naturais e de agir coletivamente.

O jogo de RPG (Role-Playing Game) surgiu nos Estados Unidos na década de 1970, combinando elementos de jogos de estratégia com narrativas de fantasia, como em *Dungeons & Dragons*. Desde então, o RPG tem se destacado por sua capacidade de estimular a criatividade, o pensamento crítico e o trabalho em equipe, ao permitir que os participantes assumam papéis e tomem decisões que moldam o desenrolar da história.

Essa modalidade foi selecionada para ensinar Sociologia e Educação Ambiental aos estudantes, porque o RPG oferece uma forma envolvente e participativa de aprender. Por meio das aventuras e dos desafios do jogo, os estudantes podem refletir sobre temas sociais e ambientais de forma prática e divertida, desenvolvendo empatia, senso crítico e responsabilidade.

O mais interessante é que essa proposta foi algo realmente inédito e motivadora, pois durante o desenvolvimento desta pesquisa não foram encontrados trabalhos que associassem RPG x Crianças. Essa iniciativa aprimora a aplicação aos métodos de ensino, mostrando que é possível aprender de maneira lúdica, criativa e profundamente transformadora.

O jogo *Aventura pelos Rios Voadores* foi meticulosamente planejado para se alinhar aos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que tange à valorização do brincar como eixo central do desenvolvimento humano, promovendo interações que favorecem a expressão de afetos, a resolução de conflitos e a regulação emocional. Na narrativa, os jogadores embarcam em uma jornada dividida em fases que exploram o ciclo

⁶ Margi e Gérard Moss desenvolvem um importante projeto que busca, entre outros objetivos, a conscientização da população em relação ao uso consciente da água. Os pesquisadores desenvolvem projetos voltados para a análise da qualidade da água dos rios, lagos e reservatórios hídricos brasileiros. A principal ferramenta dos pesquisadores é um avião anfíbio, equipado com um laboratório. Este tipo de avião possibilita a coleta de amostras em locais de difícil acesso, (que permite recolher amostras das águas). Cabe destacar que se trata de uma pesquisa inédita e inovadora, com a utilização de tecnologia 100% brasileira. Berenice Gehlen Adams (2005). Disponível em: <https://www.revistaea.org/artigo.php?idartigo=302>. Acesso em: 11 de nov. 2025.

hidrológico amazônico: da nascente na floresta, passando pelo transporte atmosférico dos vapores d'água — os famosos *Rios Voadores* — até a chegada às regiões urbanas, onde os desafios ambientais se intensificam.

Cada estudante assume um personagem com habilidades específicas, como o **Botânico**, que cuida da flora; o **Meteorologista**, que monitora o clima; o **Comunicador**, que media diálogos sociais; e o **Guardião da Floresta**, que protege os ecossistemas (os personagens podem ser duplicados ou seja, pode ser escolhido por mais de um estudante, entretanto são necessários todos no jogo). Essas funções complementares incentivam a colaboração, ensinando que a preservação ambiental depende de ações coletivas e de uma compreensão integrada das dinâmicas sociais e naturais. Junto a isso, utiliza-se um dado de seis faces para introduzir os elementos aleatoriamente, simulando as incertezas da vida real e demonstrando que falhas não são punições, mas oportunidades de aprendizado e adaptação.

Durante a aplicação em sala de aula, a professora atua como **Mestre do Jogo**, narrando os eventos e propondo dilemas éticos e ambientais que exigem decisões em grupo. Essa estrutura não apenas facilita a absorção de conceitos científicos, como a evapotranspiração e o impacto da poluição, mas também estimula reflexões sociológicas sobre desigualdades, cidadania e responsabilidade coletiva.

Ao final de cada sessão, uma roda de conversa reflexiva permite que os estudantes conectem as experiências vivenciadas no jogo à realidade cotidiana, discutindo, por exemplo, como ações locais em Sinop/MT influenciam o equilíbrio climático global. Essa abordagem pedagógica, validada por estudos como os de Coelho (2017) e Silva (2022), demonstram o potencial dos jogos para romper com a rigidez das aulas tradicionais, fomentando um aprendizado autônomo e significativo que perdura além do ambiente escolar.

Em essência, o jogo - *Aventura pelos Rios Voadores* representa um material educacional acessível e replicável, desenvolvido com materiais simples — como fichas de personagem impressas, dados e mapas narrativos — tornando-o viável para as atividades de sala de aula, no qual poderão utilizar recursos acessíveis no uso desse material pedagógico. Sua inovação reside na fusão de ludicidade com rigor acadêmico, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e engajados, capazes de enfrentar os desafios ambientais contemporâneos por meio de uma perspectiva sociológica crítica e colaborativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo foi marcado por um expressivo grau de inovação ao propor e validar a adaptação do jogo de RPG de mesa para o ensino de Sociologia sob a perspectiva ambiental em turmas de 5º ano do Ensino Fundamental. Esta proposta se originou da necessidade de buscar metodologias mais eficazes e envolventes para trabalhar conceitos sociológicos e ambientais com os estudantes, superando os desafios impostos pela educação tradicional que, muitas vezes, não consegue despertar o interesse e a participação ativa dos estudantes nessa faixa etária.

Tradicionalmente destinado a faixas etárias de idade mais elevadas, a transposição do RPG para um contexto infantojuvenil exigiu soluções criativas, perseverança e amplas readequações de linguagem, personagens e dinâmicas, com o intuito de torná-lo acessível e significativo para estudantes dessa faixa etária de idade. O processo de adaptação revelou-se mais complexo do que inicialmente imaginado, exigindo múltiplas revisões e reformulações até encontrar o formato adequado que pudesse contemplar tanto o rigor pedagógico quanto o aspecto lúdico necessário para cativar os estudantes.

A escassez de materiais voltados especificamente para esse público, identificada na revisão de literatura, apenas reforça o pioneirismo e a relevância da tentativa aqui desenvolvida. Durante todo o levantamento bibliográfico, não foram encontradas experiências similares que trabalhassem RPG com estudantes do 5º ano, o que conferiu à pesquisa um caráter exploratório e motivador, mas também trouxe desafios adicionais pela ausência de referenciais diretos para orientar o processo de adaptação.

O processo de construção do protótipo foi permeado por desafios, revisões sucessivas e a constante busca por ajustar o conteúdo à realidade dos alunos. As primeiras tentativas de aplicação evidenciaram a necessidade de simplificar a linguagem, adequar os desafios ao nível de compreensão dos estudantes e criar personagens que fossem familiares e atraentes para essa faixa etária. Cada etapa de aplicação trouxe novos aprendizados e demandou ajustes metodológicos que enriqueceram significativamente a proposta final.

As adaptações ganharam força principalmente quando foram incorporados elementos lúdicos próximos ao universo infantil, como encartes coloridos, confecção de fantasias e reformulações nos enredos dos desafios. A introdução de mapas ilustrativos, personagens infantis e a possibilidade de criação coletiva de novos elementos do jogo transformaram a experiência em algo verdadeiramente significativo para os participantes. Esses ajustes não apenas facilitaram a compreensão dos conceitos, mas também maximizaram o engajamento, o protagonismo e a participação dos estudantes.

A validação do modelo ocorreu de forma gradual, com cada etapa aplicacional fornecendo evidências da eficácia da proposta quando adequadamente adaptada. O envolvimento crescente dos estudantes, a participação espontânea das famílias e os resultados positivos na compreensão dos conceitos sociológicos e ambientais demonstraram que o RPG, enquanto metodologia ativa, possui potencial significativo para estimular a autonomia e o pensamento crítico no contexto da educação básica.

A experiência também revelou a importância da flexibilidade metodológica e da escuta ativa durante todo o processo de pesquisa. A capacidade de readaptar estratégias, materiais e abordagens com base no feedback dos participantes mostrou-se fundamental para o sucesso da proposta. Esta flexibilidade, longe de comprometer o rigor científico, enriqueceu a investigação ao permitir que emergissem percepções valiosas sobre o processo de aprendizagem e as melhores formas de trabalhar conceitos complexos de forma lúdica e significativa.

O caráter motivador da pesquisa também se manifesta na articulação entre os campos teóricos – Sociologia e Educação Ambiental, criando uma síntese original que contribui tanto para o avanço do conhecimento acadêmico quanto para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais eficazes. Esta interdisciplinaridade mostrou-se muito proeminente para compreender as múltiplas dimensões envolvidas no uso de jogos como material pedagógico.

Por fim, o desenvolvimento desta pesquisa evidenciou que inovações pedagógicas autênticas frequentemente emergem da combinação entre fundamentação teórica sólida, sensibilidade às necessidades dos estudantes e disposição para experimentar e readaptar propostas com base na prática pedagógica. O RPG socioambiental aqui desenvolvido representa mais do que um recurso didático; constitui-se como uma possibilidade concreta de transformação das práticas educativas, tornando-as mais democráticas, participativas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação.

Por fim, ao concluir esta jornada investigativa, emerge a certeza de que educar ambientalmente através da perspectiva sociológica é, antes de mais nada, um ato coletivo, contínuo e profundamente político. Requer coragem para questionar práticas estabelecidas, criatividade para desenvolver alternativas, e principalmente, compromisso permanente com a formação de cidadãos críticos, solidários e comprometidos com a construção de um mundo mais justo e sustentável. Que as experiências e aprendizados aqui construídos possam irradiar e inspirar novas práticas educativas, contribuindo para a transformação da educação e, através dela, da sociedade como um todo.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. *Introdução à metodologia do Trabalho científico*. São Paulo: Atlas S.A. – 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://abre.ai/nCZ0>. Acesso em: 22 set. 2025.

BRASIL ESCOLA. *RPG (Role-Playing Game)*, 2024. Disponível em: <https://brasilestola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm> - Acesso em: 28 jan. 2025.

CHAGPT. *Geração de imagens*. Acesso em: 25 out. 2025.

COELHO, Ingrid Miranda de Abreu. *O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de Ciências*, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-B2YLWV> - Acesso em: 30 jan. 2025.

FAIRCHILD, Thomas Massao. *O Discurso de Escolarização do RPG*. 2004. **Dissertação Mestrado** – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

FALKOSKI, Luciana. *Experiências pedagógicas em Educação Ambiental*. **Revista Eventos Pedagógicos**. Sinop, v. 11, n. 2 (29. ed.), p. 298-306, ago./dez. 2020. Disponível em: DOI: 10.30681/2236-3165. Acesso em: 16 out. 2025.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisas*. 4 ed. Atlas: São Paulo, 2002.

GIDDENS, Anthony. *A constituição da sociedade: bases da teoria da estruturação*. Trad. Marilda I. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

GOOGLE IMAGENS. *Mapas do Brasil*. Disponível em: <https://abre.ai/n4wB>. Acesso em: 13 nov. 2025.

INSTITUTO REVER. *Educação ambiental*, 2023. Disponível em: <https://abre.ai/nCyT>. Acesso em: 21 set. 2025.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 5 ed. Atlas: São Paulo, 2003.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o Social: Uma Introdução à Teoria do Ator-Rede*. Salvador: EDUFBA, 2012.

MARCATTO, Celso. *Educação ambiental: conceitos e princípios* - Belo Horizonte: FEAM, 2002. 64 p.

NAUARA, Thaís. *O que são os 'rios voadores' e como eles fornecem chuva para o Brasil e regulam o clima do mundo*, 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/ro/rondonia/noticia/2023/09/30/o-que-sao-os-rios-voadores-e-como-eles-fornecem-chuva-para-o-brasil-e-regulam-o-clima-do-mundo.ghtml>. Acesso em: 10 nov.

2025.

ONU, Nações Unidas Brasil. *Educação Ambiental*, 2024. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/258453-educa%C3%A7%C3%A3oambiental> – Acesso em: 28 jan. 2025.

PPP – EMEB – Leni Teresinha Benedetti, 2025.

PALADINO, Marcelo Cassaro. *Manual 3D&T Alpha – Defensores de Tóquio*. 3. ed. Alpha: São Paulo, 2008. 144 p.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SINOP. *Mapa de Sinop*, 2025. Disponível em: <https://www.sinop.mt.gov.br/portal/servicos/1027/mapa-de-sinop/>. Acesso em: 14 out. 2025.

PROFSOCIO. *Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional*. Disponível em: <https://profsocio.ufc.br/pt/instituicoes-associadas/> - Acesso em: 05 fev. 2025.

QDU. *EMEB – Leni Teresinha Benedetti*. Disponível em: <https://qedu.org.br/escola/51016095-emeb-prof-leni-t-benedetti>. Acesso em: 14 out. 2025.

QUEIROZ, Wallyson Pereira de. *Uso de TDICs no ensino de química orgânica: uma sequência didática utilizando jogo (RPG)*. 2023. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/handle/riufcg/30462> - Acesso em: 05 fev. 2025.

SANSON, Leandro Carvalho. *Sociologia ambiental: a origem e o caminho de sua institucionalização científica*, 2009. Disponível em: <https://cdsa.academica.org/000-062/1085.pdf>. Acesso em: 21 set. 2025.

SAVIANI, Dermeval. *História pedagógicas no Brasil*. 3. ed. rev. 1 reimpr. – Campinas. SP: Autores Associados, 2011. – (Coleção memória da educação)

SAVIANI, Dermeval. *Educação Escolar, Currículo e Sociedade: o problema da Base Nacional Comum Curricular*. **Revista de Educação Movimento**. Ano 3, nº 4/2016. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/mov.v0i4.296>. Acesso em: 22 set. 2025.

SCHMIT, W. L. *RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos*. 2008. 268 f. Dissertação – **Mestrado em Educação**, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. Disponível em: <https://repositorio.uel.br/items/f8757394-0ba0-4bef-ad07-53d46f112b1d>. Acesso em: 16 ago. 2025.

SCHONS, Juliana Cristina Schmidt. *Gamificação no Ensino Fundamental: Metodologia Ativa na Perspectiva da Educação Inclusiva*. Sinop, 2022. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/740996/2/Juliana%20Cristina%20Schmidt%20Schons-Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 24 abril. 2025.

SCHORR, Mauricy de Oliveira Rosa. *Árvore viva: mãos com amor*. Ações Literárias: Sinop-MT, 2024.

SILVA, A. J. S.; DINIZ, P. C. O. *Sociologia ambiental e ensino de sociologia: breve análise dos livros didáticos de sociologia à luz da teoria da sociedade de risco*, (2021). Disponível

em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/handle/riufcg/33960?show=full> – Acesso em: 05 fev. 2025.

SILVA, J. R.B. da. ZUCCHETTI, D. T. *Sociologia Ambiental: estudo na perspectiva da sociedade de risco e bioética na esfera da educação*. **Revista Conhecimento Online** / v. 2 (2012): Julho / Dezembro. Disponível em: <https://doi.org/10.25112/rco.v2i0.256>. Acesso em: 21 set. 2025.

SILVA, Caio Cobianchi da. *Cultura Histórica e RPG: a aprendizagem histórica de estudantes de ensino médio a partir de uma experiência com o jogo O Desafio dos Bandeirantes*, 2022. **Tese de doutorado**. Disponível em: <https://abre.ai/nC4h>. Acesso em: 22 set. 2025.

SOCIOLOGIA PARA CRIANÇAS. *O que é a Sociedade?* (2023). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y5awIIqQEuU>. Acesso em: 12 out. 2025.

SHIVA, Vandana. *Guerras por água: privatização, poluição e lucro* / tradução Georges Kormikiaris. - São Paulo: Radical Livros, 2006.

TAVARES, Lucas Fernandes; ANDRADE, P. H. C. de; ALVES, B. F.; FABRIS, S. D. LEAL, N. M. *O RPG para o ensino de Sociologia e o pensamento crítico*, 2019. Disponível em: https://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2019/XU_01889.pdf?ver=1568431125 – Acesso em: 30 jan. 2025.

THIOLLENT, M. *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1985.

TURNER, Victor. *Do Ritual ao Teatro: A Seriedade Humana do Brincar*. São Paulo: Perspectiva, 2016

VIEIRA, Douglas. *O que é RPG e como jogar?* (2022). Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/jogos/243-o-que-e-rpg-.htm> - Acesso em: 28 jan. 2025.

ANEXO (A) - Parecer Consubstanciado (CEP)

UNIVERSIDADE DO ESTADO
DE MATO GROSSO - UNEMAT



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: "CONCEPÇÕES SOBRE O JOGO RPG DE MESA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS AMBIENTAL COM ESTUDANTES DO 5º ANO DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE SINOP/MT"

Pesquisador: MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 90793625.6.0000.5166

Instituição Proponente: Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.838.034

Apresentação do Projeto:

Este projeto de pesquisa investiga a utilização do RPG de mesa como ferramenta pedagógica inovadora para o ensino de Ciências Humanas e Sociais com enfoque ambiental, na Escola Municipal Leni Teresinha Benedetti, em Sinop/MT. A proposta dialoga com os desafios contemporâneos de engajamento escolar, ampliando o entendimento dos alunos sobre questões sociológicas e ambientais por meio de uma abordagem lúdica e interativa. O tema central do projeto abrange a integração entre o RPG e as Ciências Sociais, explorando como essa metodologia pode transformar o aprendizado tradicional em um processo mais dinâmico e envolvente. O projeto se justifica pela necessidade de alternativas pedagógicas que rompam com o modelo educacional tradicional, que muitas vezes falha em motivar os estudantes devido à sua abordagem teórica e descontextualizada. Os objetivos principais incluem: analisar como o RPG pode ser utilizado para ensinar conceitos de Ciências Sociais e meio ambiente; identificar os conceitos fundamentais presentes na literatura acadêmica que sustentam essa interseção; investigar como o RPG pode promover o pensamento crítico e engajamento dos alunos; e avaliar a eficácia dessa metodologia na melhoria das dinâmicas sociais e da compreensão ambiental entre os estudantes. A metodologia adotada é de

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1055

Bairro: Cavaliada III

CEP: 78.200-000

UF: MT

Município:

CACERES

Telefone: (65)98120-0113

Fax: (65)99989-7459

E-:

cep@unemat.br

UNIVERSIDADE DO ESTADO
DE MATO GROSSO - UNEMAT



Continuação do Parecer: 7.838.034

natureza qualitativa e exploratória. A pesquisa envolve revisão bibliográfica e aplicação prática do jogo em um ambiente escolar. A coleta de dados será realizada por meio de observação participante, diários de campo e entrevistas semiestruturadas com alunos. O projeto planeja implementar o RPG em sessões projetadas para integrar o conteúdo das disciplinas de Ciências Humanas com elementos de sustentabilidade ambiental. Os dados coletados serão analisados através da Análise de Conteúdo, procurando identificar padrões e tendências no engajamento e na aprendizagem dos alunos. Os resultados esperados incluem o aumento do engajamento dos estudantes nas aulas de Ciências Sociais, promovendo um aprendizado mais ativo e participativo. Espera-se que o RPG proporcione uma experiência imersiva, favorecendo a compreensão prática dos conceitos sociológicos e ambientais. Além disso, o projeto pretende demonstrar melhorias nas habilidades sociais e colaborativas dos alunos, estimulando o trabalho em equipe e a comunicação eficaz. Ao proporcionar uma educação mais envolvente e significativa, este projeto visa não apenas inovar no campo pedagógico, mas também servir como base para futuras pesquisas e práticas educacionais que busquem integrar jogos de interpretação de papéis como recursos didáticos. Espera-se que as conclusões desta pesquisa contribuam para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas que não apenas facilitem a compreensão teórica, mas também promovam a conscientização ambiental e a responsabilidade social entre os alunos. Ao final, a pesquisa pretende fornecer recomendações práticas para a replicação da metodologia em diferentes contextos educacionais, destacando o potencial do RPG como ferramenta de ensino eficaz e transformadora.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Analisar a aplicação do jogo RPG como recurso para o ensino de Ciências Sociais na perspectiva ambiental, entre estudantes de uma turma do 5º ano do ensino fundamental na EMEB Professora Leni Teresinha Benedetti, em Sinop/MT.

Objetivo Secundário:

Identificar os conceitos fundamentais das Ciências Sociais e educação ambiental presentes na literatura acadêmica;

Analisar como a reconfiguração a partir do jogo pode servir como ferramenta pedagógica para a construção do pensamento crítico dos estudantes na sociologia

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1055

Bairro: Cavallhada III

CEP: 71.200-000

UF: MT

Município:

CACERES

Telefone: (65)36130-0113

Fax: (65)36689-7459

E-:

cep@unemat.br

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO - UNEMAT



Continuação do Parecer: T.638.034

ambiental;

Investigar os efeitos da experiência lúdica desse novo arquétipo de jogo observando a capacidade de promover o engajamento, a interação social e a compreensão de estruturas sociais e ambientais;
Interpretar os dados coletados durante a pesquisa, avaliando a eficácia da utilização do jogo aliado ao ensino das Ciências Sociais e propondo recomendações pedagógicas para a replicação da metodologia até mesmo em outros contextos educacionais.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

- A pesquisa apresenta garantia de que danos previsíveis serão evitados, como preconiza a resolução 466/2012.

A pesquisa apresenta, como preconiza a resolução 466/2012:

- Ponderação entre riscos e benefícios, tanto conhecidos como potenciais, individuais ou coletivos, comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos;
- Garantia de que danos previsíveis serão evitados.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa apresenta:

- Respeito aos participantes da pesquisa em sua dignidade e autonomia, reconhecendo sua vulnerabilidade, assegurando sua vontade de contribuir e permanecer, ou não, na pesquisa, por intermédio de manifestação expressa, livre e esclarecida;
- Ponderação entre riscos e benefícios, tanto conhecidos como potenciais, individuais ou coletivos, comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos;
- Garantia de que danos previsíveis serão evitados; e
- Relevância social da pesquisa, o que garante a igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação sócio-humanitária.

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1055

Bairro: Cavalcada III

CEP: 78.200-000

UF: MT

Município

CACERES

Telefone: (65)98120-0113

Fax: (65)99989-7459

E-: cep@unemat.br

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO - UNEMAT



Continuação do Parecer: 7.828.034

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Todos os termos foram apresentados de acordo com as exigências da resolução 466/2012 e a Norma Operacional 001/2013 do CNS-Conselho Nacional de Saúde.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade do Estado de Mato Grosso CEP/UNEMAT após análise do protocolo em comento, de acordo com a resolução 466/2012 e a Norma Operacional 001/2013 do CNS, é de parecer que não há restrição ética para o desenvolvimento da pesquisa.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMACOES_BASICAS_DO_PROJETO_2605330.pdf	19/08/2025 21:43:45		Aceito
Recurso Anexado pelo Pesquisador	Oficio_002_2025assinado.pdf	19/08/2025 21:43:06	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Parecer Anterior	PB_PARECER_CONSUBSTANCIADO_CEP_7770690.pdf	19/08/2025 21:41:45	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	17_08_Projeto_Mauricy.docx	19/08/2025 21:38:35	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	17_08_Termo_de_Compromisso_das_Instituicoes_Envolvidas_UNEMAT_assinado.pdf	19/08/2025 21:38:36	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Cronograma	Cronograma.pdf	19/08/2025 21:34:03	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEs_e_TALEs.pdf	19/08/2025 21:33:35	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Outros	Edneuza_Lattes.pdf	22/07/2025 18:00:09	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1055

Bairro: Cavalhada III

CEP: 78.200-000

UF: MT

Município: CACERES

Telefone: (65)98130-0113

Fax: (65)99989-7459

E-mail: cep@unemat.br

**UNIVERSIDADE DO ESTADO
DE MATO GROSSO - UNEMAT**



Continuação do Parecer: 7.838.034

Outros	Lattes_Mauricy.pdf	22/07/2025 17:55:32	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Outros	Pesquisa_nao_iniciada.pdf	22/07/2025 17:51:37	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Outros	DECLARACAO_ORIENTADOR.pdf	22/07/2025 17:49:12	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Orçamento	Orcamento2.pdf	22/07/2025 17:48:35	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Outros	Fases_da_pesquisa.pdf	22/07/2025 17:44:22	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Outros	Instrumento_de_coleta.pdf	22/07/2025 17:34:30	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Responsabilidade_pesquisador.pdf	22/07/2025 17:31:04	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Declaração de concordância	02_07_AUTORIZACAO_DE_CAMPO_D A_PESQUISA.pdf	22/07/2025 17:29:18	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_Rosto_assinada.pdf	22/07/2025 17:15:34	MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CACERES, 15 de Setembro de 2025

Assinado por:
Raul Angel Carlos Olivera
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1085

Bairro: Cavallhada III

CEP: 78.200-000

UF: MT

Município:

CACERES

Telefone: (65)98120-0113

Fax: (65)99989-7458

E-:

cep@unemat.br



APÊNDICE (A)

TERMO/REGISTRO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Olá, como vai? Venho lhe convidar para participar de uma pesquisa, de forma voluntária. Vamos conversar sobre isso? Serei rápido.

Se não quiser participar, você não será penalizado(a) de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Unemat pelo telefone: (65) 3221-0067, ou também falar para seu responsável realizar essa comunicação.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

Título do projeto: O JOGO *RPG DE MESA* COMO MATERIAL PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS SOCIAIS NA PERSPECTIVA AMBIENTAL, COM ESTUDANTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE SINOP/MT

Responsável pela pesquisa: Mauricy de Oliveira Rosa Schorr **Endereço:** Rua Geraldo Kirch, Nº 200, Setor Industrial Sul, Sinop/MT - **Telefone para contato:** (66) 9.9616-0119

Oi! Queremos te convidar para participar de uma pesquisa muito legal! Estamos estudando como um jogo chamado RPG pode ajudar no aprendizado de Ciências Humanas e Sociais, que é uma matéria que nos ensina sobre como as pessoas vivem, se relacionam e tomam decisões no mundo. Além disso, também vamos pensar sobre questões importantes, como igualdade entre meninos e meninas e formas de cuidar melhor do nosso meio ambiente. Esse estudo será feito na sua escola, a EMEB Professora Leni Teresinha Benedetti, na cidade de Sinop/MT, e queremos ver como esse jogo pode tornar as aulas mais interessantes e divertidas.

Para essa pesquisa, foram escolhidos 05 alunos, sendo 03 meninas e 02 meninos de uma turma de alunos do 5º ano do período vespertino da EMEB Professora Leni Teresinha Benedetti. São crianças que possuem idade entre 10 e 11 anos. Esses estudantes virão no horário oposto de seu turno regular (o matutino), com a devida autorização do responsável.

O RPG é um jogo em que você pode criar um personagem e tomar decisões dentro de uma história. Com ele, você pode imaginar diferentes situações e ver como suas escolhas influenciam o que acontece na aventura. Isso ajuda a entender um pouco mais sobre o mundo real, como as pessoas se relacionam e como podemos pensar sobre problemas importantes. Mas não se preocupe! Esse jogo não é uma competição, não tem um vencedor ou perdedor. O mais importante é participar, criar histórias e aprender juntos.



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



Ah, e você não precisa participar se não quiser. Essa decisão é totalmente sua! Se você começar a participar e depois decidir que prefere não continuar, não tem problema nenhum. Isso é um direito seu, e ninguém vai ficar bravo ou triste por isso.

O período total da atividade será de seis (06) dias alternados no segundo semestre de 2025, entre os meses de agosto a outubro – com carga horária total de 24 horas mensais, sendo das 7:00 às 11:00 horas, perfazendo um total de 04 horas diárias.

Esse estudo é seguro, pois o RPG é um jogo pensado para ser educativo e divertido. Mas pode acontecer de alguns alunos se sentirem um pouco frustrados se acharem que não conseguiram o resultado que esperavam. Se isso acontecer, a professora estará sempre perto para ajudar e garantir que ninguém fique chateado. Além disso, qualquer problema que possa surgir será resolvido com muito cuidado, para que tudo aconteça de um jeito tranquilo e positivo para todos.

Participar desse jogo pode trazer muitas coisas boas, porque ele ajuda a pensar sobre temas importantes. Você poderá aprender sobre como as pessoas são diferentes e como vivem suas vidas, além de entender melhor o que é justiça e como podemos colaborar uns com os outros. Também vamos conversar sobre o meio ambiente e como nossas decisões podem afetá-lo. Outra coisa muito legal é que você poderá perceber como os conflitos acontecem e como podemos resolvê-los sem brigas, usando o diálogo e o respeito. Tudo isso será explorado de uma forma divertida, dentro da história do RPG.

Caso você decida participar, pode ficar tranquilo, porque ninguém de fora da escola vai saber. Seu nome não será divulgado, e suas informações serão mantidas em segredo. O que descobirmos com essa pesquisa será usado apenas para um estudo, mas sem identificar você ou qualquer outro colega da turma.

Se tiver qualquer dúvida ou quiser saber mais, pode perguntar para mim! Fico feliz em explicar tudo direitinho.

Local e data: Sinop, 02 de julho de 2025.

Nome: XXXXXXXXXXXX

Endereço: XXXXXXXXX

Eu, **XXXXXXXXXX**, aceito participar da pesquisa chamada *O JOGO RPG DE MESA COMO MATERIAL PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS SOCIAIS NA PERSPECTIVA AMBIENTAL, COM ESTUDANTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE SINOP/MT*, que acontece na Escola Municipal Leni Teresinha Benedetti. Essa pesquisa quer



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



entender como o RPG pode ajudar no aprendizado de Ciências Humanas e Sociais, de um jeito que nos faça pensar sobre como as pessoas vivem, se relacionam e cuidam do meio ambiente, levando em conta também a igualdade entre meninos e meninas.

Eu entendi tudo o que foi explicado, tanto as partes boas quanto os desafios que podem existir nesse estudo. Sei que posso dizer "**sim**" e participar, mas que, se eu mudar de ideia, posso desistir a qualquer momento, sem nenhum problema ou castigo. A pesquisadora explicou tudo muito bem, respondeu minhas dúvidas e também conversou com minha mãe, **XXXXXXXX** para garantir que tudo está certo.

Recebi uma cópia desse documento e estou de acordo em participar da pesquisa.

Estudante XXXXX

Nome e assinatura do menor participante

MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR

Responsável pela pesquisa



AVENTURA PELOS RIOS VOADORES

JOGO RPG SOCIOAMBIENTAL

MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR

Ficha catalográfica elaborada pela Supervisão de Bibliotecas da UNEMATCatalogação de Publicação na Fonte.
UNEMAT - Unidade padrão

S374a Schorr, Mauricy de Oliveira Rosa.
Aventura pelos Rios Voadores / Mauricy de Oliveira Rosa
Schorr. - Sinop, 2026.
23f.: il.

Universidade do Estado de Mato Grosso "Carlos Alberto Reyes
Maldonado", Sociologia/SNP-PROFSOCIO - Sinop - Mestrado
Profissional, Campus Universitário de Sinop.
Orientadora: Dra. Edneuzalves Trugillo.

1. Estratégia de Aprendizagem. 2. Jogo RPG. 3. Lúdico. I.
Trugillo, Edneuzalves, Dra. II. Título.

UNEMAT / MT- SCB

CDU 37.091.33-027.22:795

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à Deus, que me sustentou em cada passo desta jornada, iluminando meus caminhos com discernimento e sabedoria. A Ele, toda a minha gratidão por me fortalecer nos momentos de dúvida e me encher de esperança quando o caminho parecia longo demais.

À Prof.^a Dr.^a Edneuza Alves Trugillo, minha orientadora, pela sabedoria, paciência e generosidade com que me guiou durante todo este percurso. Sua escuta atenta, seus conselhos e sua confiança foram fundamentais para que esta pesquisa florescesse.

À minha família, por todo o apoio, incentivo e compreensão durante as longas horas dedicadas a este trabalho. Cada gesto de carinho foi essencial para que eu continuasse acreditando neste projeto.

Aos colegas do Programa de Pós-Graduação em Sociologia, que compartilharam experiências, ideias e sonhos, enriquecendo meu olhar sobre o papel transformador da escola e do educador.

Aos estudantes e suas famílias que participaram da *Aventura pelos Rios Voadores*, por embarcarem comigo nessa jornada de aprendizado e imaginação. Vocês deram vida ao que antes era apenas um projeto no papel.

E, finalmente, à Floresta Amazônica, fonte de inspiração e exemplo de equilíbrio e interdependência. Que possamos continuar aprendendo com ela a importância de cuidar da água, da terra e uns dos outros.

Mauricy de Oliveira Rosa Schorr

INTRODUÇÃO

Este livro apresenta o desenvolvimento e aplicação de um jogo educativo intitulado *Aventura pelos Rios Voadores*, criado como material didático para o ensino interdisciplinar de Sociologia e Educação Ambiental, Meio Ambiente junto a turmas do 5º ano do Ensino Fundamental.

A proposta nasce da necessidade de aproximar os estudantes de temas complexos — como o ciclo da água, a interdependência ecológica e a cooperação social — por meio de uma experiência lúdica, participativa e colaborativa.

Inspirada nas pesquisas do casal Gerard e Margi Moss sobre os *Rios Voadores da Amazônia*, a aventura transforma um fenômeno científico em uma jornada simbólica, na qual os estudantes se tornam Guardiões da Água e aprendem, jogando, a importância de preservar os recursos naturais e de agir coletivamente.

O jogo de RPG (Role-Playing Game) surgiu nos Estados Unidos na década de 1970, combinando elementos de jogos de estratégia com narrativas de fantasia, como em *Dungeons & Dragons*. Desde então, o RPG tem se destacado por sua capacidade de estimular a criatividade, o pensamento crítico e o trabalho em equipe, ao permitir que os participantes assumam papéis e tomem decisões que moldam o desenrolar da história.

Essa modalidade foi escolhida para ensinar Sociologia e Educação Ambiental aos estudantes, porque o RPG oferece uma forma envolvente e participativa de aprender. Por meio das aventuras e dos desafios do jogo, os estudantes podem refletir sobre temas sociais e ambientais de forma prática e divertida, desenvolvendo empatia, senso crítico e responsabilidade.

O mais interessante é que essa proposta foi algo realmente inédito e motivador na cidade de Sinop, pois nas experiências atuais dificilmente alguém utilizaria o RPG com crianças para trabalhar essas disciplinas. Essa iniciativa demonstra que a metodologia motivadora oportuniza o aprendizado de maneira de maneira lúdica, criativa e profundamente transformadora.

Fundamentos teóricos: Educação Ambiental e cooperação social

A Educação Ambiental, segundo a Política Nacional de Educação Ambiental (Lei nº 9.795/1999), deve promover valores, conhecimentos e atitudes voltadas à conservação do meio ambiente e à melhoria da qualidade de vida. Autores como Paulo Freire (1987) e Morin (2000) defendem que o aprendizado deve partir da realidade vivida e integrar diferentes saberes. Nesse contexto, a sociologia da cooperação — que vê o indivíduo como parte de um tecido social interdependente — encontra na educação ambiental um terreno fértil para promover consciência coletiva e empatia planetária. O jogo *Aventura pelos Rios Voadores* articula esses fundamentos ao incentivar o trabalho em equipe e a tomada de decisão conjunta, elementos fundamentais da vida em comunidade.

O Lúdico como Estratégia de Aprendizagem Interdisciplinar

De acordo com Vygotsky (1991), o jogo é um espaço privilegiado de desenvolvimento cognitivo e social, onde a criança internaliza regras e constrói significados. Para Kishimoto (2011), o brincar na escola é um instrumento pedagógico capaz de unir prazer e conhecimento. Assim, o jogo proposto atua como ponte entre ciência e imaginação, estimulando o raciocínio crítico, a empatia e o senso de pertencimento ecológico.

Contextualização: Os Rios Voadores e a conexão Amazônica

Os Rios Voadores são massas de vapor d'água que se formam pela evapotranspiração das árvores da Floresta Amazônica e viajam pela atmosfera até outras regiões do Brasil, levando chuva e fertilidade. Esse fenômeno mostra a interdependência dos ecossistemas e serve como metáfora perfeita para discutir interconexão social e ambiental, base conceitual do jogo.

Criação do jogo Aventura pelos Rios Voadores

Objetivos

- Promover a compreensão do ciclo da água e da importância da Floresta Amazônica;
- Desenvolver valores de cooperação, solidariedade e consciência ambiental;
- Estimular a criatividade, a negociação de papéis e o pensamento coletivo.

Público-alvo e mecânica

Destinado aos estudantes do 5º ano, jogado em grupo de 3 a 5 alunos, com o professor atuando como Mestre/Narrador. A mecânica usa dados de seis lados (d6) para determinar sucessos e falhas, reforçando que errar faz parte do aprendizado.

Classes de personagens

Cada jogador assume um papel (Botânico, Meteorologista, Comunicador, Guardião da Floresta), com habilidades complementares que só têm valor quando atuam em conjunto.

Dinâmica pedagógica

Cada fase da aventura aborda um conceito ambiental (nascente, evaporação, poluição, reciclagem) e um conceito social (trabalho em grupo, empatia, comunicação, solidariedade).

Metodologia de aplicação em sala de aula

A aplicação se dá em três etapas:

1. Introdução teórica e sensibilização ambiental;
2. Jogo cooperativo e registro das ações;
3. Roda de conversa reflexiva.

Resultados e análise

Os resultados observados indicaram:

- Maior engajamento e participação coletiva;
- Compreensão mais clara sobre a interdependência ecológica;
- Fortalecimento de valores de solidariedade e cuidado.

Os estudantes demonstraram que o aprendizado não está apenas em ganhar o jogo, mas em compreender juntos o que o planeta precisa.

Guardiões da Água na vida real

O jogo *Aventura pelos Rios Voadores* revela que a educação ambiental, quando vivenciada de forma colaborativa e imaginativa, é capaz de despertar responsabilidade ecológica e cidadania ativa. Mais do que um jogo, esta experiência propõe uma nova forma de ensinar: jogar para compreender o mundo e, ao compreendê-lo, cuidar dele.

Referências Bibliográficas

AUSUBEL, D. *A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. São Paulo: Moraes, 1980.

CHAGPT. *Geração de imagens*. Acesso em: 25 out. 2025.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1987.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.

MORIN, E. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez, 2000.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

MOSS, G.; MOSS, M. *Projeto Rios Voadores*. Disponível em: www.riosvoadores.com.br. Acesso em: 13 nov. 2025.

Regras completas do jogo

Esta descrição do Material Pedagógico, é fruto da pesquisa desenvolvida na aplicação do jogo educativo intitulado *Aventura pelos Rios Voadores*, criado como recurso didático para o ensino interdisciplinar de Sociologia, Educação Ambiental e Meio Ambiente junto a turmas do 5º ano do Ensino Fundamental. Inspirada nas pesquisas do casal **Gerard⁷ e Margi Moss** sobre os *Rios Voadores da Amazônia*, a aventura transforma um fenômeno científico em uma jornada simbólica, na qual os estudantes se tornam “Guardiões da água” e aprendem, jogando, a importância de preservar os recursos naturais e de agir coletivamente.

O jogo de RPG (Role-Playing Game) surgiu nos Estados Unidos na década de 1970, combinando elementos de jogos de estratégia com narrativas de fantasia, como em *Dungeons & Dragons*. Desde então, o RPG tem se destacado por sua capacidade de estimular a criatividade, o pensamento crítico e o trabalho em equipe, ao permitir que os participantes assumam papéis e tomem decisões que moldam o desenrolar da história.

Essa modalidade foi selecionada para ensinar Sociologia e Educação Ambiental aos estudantes, porque o RPG oferece uma forma envolvente e participativa de aprender. Por meio das aventuras e dos desafios do jogo, os estudantes podem refletir sobre temas sociais e ambientais de forma prática e divertida, desenvolvendo empatia, senso crítico e responsabilidade.

O mais interessante é que essa proposta foi algo realmente inédito e motivador, pois durante o desenvolvimento desta pesquisa não foram encontrados trabalhos que associassem RPG x Crianças. Essa iniciativa rompeu com os métodos tradicionais de ensino, mostrando que é possível aprender de maneira lúdica, criativa e profundamente transformadora,

⁷ Margi e Gérard Moss desenvolvem um importante projeto que busca, entre outros objetivos, a conscientização da população em relação ao uso consciente da água. Os pesquisadores desenvolvem projetos voltados para a análise da qualidade da água dos rios, lagos e reservatórios hídricos brasileiros. A principal ferramenta dos pesquisadores é um avião anfíbio, equipado com um laboratório. Este tipo de avião possibilita a coleta de amostras em locais de difícil acesso, (que permite recolher amostras das águas). Cabe destacar que se trata de uma pesquisa inédita e inovadora, com a utilização de tecnologia 100% brasileira. Berenice Gehlen Adams (2005). Disponível em: <https://www.revistaea.org/artigo.php?idartigo=302>. Acesso em: 11 de nov. 2025.

inclusive para o Ensino Fundamental.

Descrição do material

O jogo *Aventura pelos Rios Voadores* foi meticulosamente projetado para se alinhar aos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que tange à valorização do brincar como eixo central do desenvolvimento infantil, promovendo interações que favorecem a expressão de afetos, a resolução de conflitos e a regulação emocional.

Na narrativa, os jogadores embarcam em uma jornada dividida em fases que exploram o ciclo hidrológico amazônico: da nascente na floresta, passando pelo transporte atmosférico dos vapores d'água — os famosos *Rios Voadores* — até a chegada às regiões urbanas, onde os desafios ambientais se intensificam.

Cada estudante assume um personagem com habilidades específicas, como o **Botânico**, que cuida da flora; o **Meteorologista**, que monitora o clima; o **Comunicador**, que media diálogos sociais; e o **Guardião da Floresta**, que protege os ecossistemas (os personagens podem ser duplicados ou seja, pode ser escolhido por mais de um estudante, entretanto são necessários todos no jogo).

Essas funções complementares incentivam a colaboração, ensinando que a preservação ambiental depende de ações coletivas e de uma compreensão integrada das dinâmicas sociais e naturais. Junto a isso, utiliza-se um dado de seis faces para introduz os elementos aleatoriamente, simulando as incertezas da vida real e demonstrando que falhas não são punições, mas oportunidades de aprendizado e adaptação.

Durante a aplicação em sala de aula, o professor atua como **Mestre do Jogo**, narrando os eventos e propondo dilemas éticos e ambientais que exigem decisões em grupo. Essa estrutura não apenas facilita a absorção de conceitos científicos, como a evapotranspiração e o impacto da poluição, mas também estimula reflexões sociológicas sobre desigualdades, cidadania e responsabilidade coletiva.

Imagem 4 – Personagens do jogo **Imagem 5** – Como surgem os *Rios Voadores*



Fonte: I. A. ChatGpt (2025).



Fonte: Nauara (2023).

Imagem 6 – Mapa do Brasil



Fonte: Google imagens (2025).

Imagem 7 – Mapa do Brasil + estados



Fonte: Google imagens (2025).

Ao final de cada sessão, uma roda de conversa reflexiva permite que os estudantes conectem as experiências vivenciadas no jogo, com a realidade cotidiana, discutindo, por exemplo, como ações locais em Sinop/MT influenciam o equilíbrio climático global. Essa abordagem pedagógica,

validada por estudos como os de Coelho (2017) e Silva (2022), demonstra o potencial dos jogos para romper com a rigidez das aulas tradicionais, fomentando um aprendizado autônomo e significativo que perdura além do ambiente escolar.

Em essência, *Aventura pelos Rios Voadores* representa um material educacional acessível e replicável, desenvolvido com materiais simples — como fichas de personagem impressas, dados e mapas narrativos — tornando-o viável para escolas públicas com recursos limitados. Sua inovação reside na fusão de ludicidade com rigor acadêmico, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e engajados, capazes de enfrentar os desafios ambientais contemporâneos por meio de uma perspectiva sociológica crítica e colaborativa.

Materialização: exemplo de partida com regras completas

Missão: *Aventura pelos Rios Voadores*;

Tema: Sociologia (trabalho em equipe, cooperação, comunidades) Educação ambiental e Meio Ambiente (ciclo da água, floresta, mudanças climáticas);

Público: Estudantes do 5º ano;

Número de Jogadores: 3 a 5

Professor: Narrador/Mestre do jogo

A História: (Introdução do Mestre)

Olá, aventureiros! Vocês são os Guardiões da água, um grupo especial com missões importantíssimas para o planeta. Hoje, vamos conhecer um fenômeno incrível da natureza: *Os Rios Voadores*!

Vocês podem pesquisar sobre a aventura de Gerard e Margi Moss, na Floresta Amazônica e seu avião com um equipamento especial para coletar amostras do vapor de água para pesquisa científica provando que há água dentro das nuvens e da Floresta Amazônica.

Os Rios Voadores não são rios com água correndo iguais aos terrestres. São imensas correntes de vapor d'água que viajam pelo ar! Eles nascem com

a evapotranspiração das árvores gigantes da Floresta Amazônica. Esses rios no céu viajam milhares de quilômetros e levam chuva para fazendas, cidades e para encher os reservatórios de água por todo o Brasil.

Mas algo está errado! O equilíbrio dos *Rios Voadores* está ameaçado. A missão de vocês é viajar por esses rios, entender sua importância e ajudá-los a chegar com segurança ao seu destino final.

Preparados?

Criação de Personagens (5 minutos)

Nessa etapa, cada jogador escolhe uma profissão com um poder especial. Todos trabalham juntos!

- ✓ **O Botânico:** Conhece tudo sobre as plantas. Pode "conversar" com as árvores para obter informações;
- ✓ **O Meteorologista:** Entende o clima e o vento. Pode prever pequenas mudanças no tempo para ajudar o grupo;
- ✓ **O Comunicador:** Sabe se expressar muito bem. Pode convencer outras pessoas e animais a ajudarem a missão;
- ✓ **O Guardião da Floresta:** Tem uma ligação especial com os animais. Pode pedir ajuda aos bichos da floresta.

Cada jogador desenha seu personagem em uma ficha e anota o nome e a função.

Como Jogar (Mecânica Simples)

O Mestre narra a história e apresenta desafios. Para superar um desafio, o grupo decide qual classe é a mais indicada para ajudar. O jogador dessa classe joga um dado de 6 lados (d6).

Resultado 1 ou 2: Falha, mas aprende algo. (O grupo precisa pensar em uma nova ideia);

Resultado 3 ou 4: Sucesso parcial. (Ação funciona, mas com um pequeno

obstáculo);

Resultado 5 ou 6: Sucesso total! (A ação é um grande sucesso e ajuda muito a missão).

O importante é que todos decidem juntos quem deve tentar a ação, promovendo a cooperação. A critério do professor, em prol do bom desenvolvimento da narrativa, em situações pontuais (como em uma ação muito simples), esses resultados podem ser revistos, como por exemplo, o Resultado 1 ou 2 sendo um sucesso parcial.

A aventura (desafios propostos pelo Mestre)

Fase 1: A Nascente na Amazônia – grupo chega à grande floresta.

Desafio 1: Encontrar a árvore mais antiga, a "Mãe das Águas", para saber como começar a jornada em busca da origem dos rios voadores.

(**Detalhe:** reforçar a importância das árvores no processo de evapotranspiração, avançando até chegar na floresta, pois o fenômeno dos rios voadores está acontecendo, porém eles precisavam falar com a Mãe das Águas para confirmar o papel fundamental da floresta .)

Quem pode ajudar? O Botânico ou O Guardião da Floresta (para perguntar a um animal).

Desafio 2: Uma pequena área da floresta está seca e triste. As árvores precisam de incentivo para liberar seu vapor.

Quem pode ajudar? O Comunicador (para dar palavras de incentivo) ou O Botânico (para cuidar das plantas).

Fase 2: Voando com o vento. O grupo agora é parte do vapor d'água, viajando pelo céu.

Desafio 3: O vento está fraco e o rio voador está parando. É preciso encontrar uma corrente de vento mais forte.

Quem pode ajudar? O Meteorologista (para ler as nuvens e encontrar o vento).

Desafio 4: Encontram uma nuvem de poluição que está pesando o rio voador. Como passar por ela?

Discussão em grupo: O que a poluição do ar causa? Como podemos reduzir isso? (Discussão guiada pelo professor/Mestre). Ação de qualquer classe para espalhar a nuvem com um grande espirro de vento (ação divertida).

Fase 3: A chegada e a recompensa. O rio voador se transforma em chuva sobre uma cidade.

Desafio final: A água da chuva cai em um pequeno rio que abastece a cidade, mas o lixo está bloqueando o caminho até a represa. Se o caminho não for desbloqueado, a água não será aproveitada.

Ação em conjunto! Todos os jogadores precisam trabalhar juntos para remover o lixo. Cada um joga o dado. Precisa de pelo menos 3 sucessos (resultados 3+) para limpar o caminho.

Se conseguirem: A água limpa enche a represa, os moradores comemoram e agradecem aos Guardiões. missão cumprida!

Se falharem: discutam: O que podemos fazer agora? (Ideias: pedir ajuda aos moradores - ação do Comunicador, ou usar a chuva para lavar o lixo para longe – ação do Meteorologista). A falha vira uma nova chance de aprendizado.

Fim do jogo e discussão (Sociologia e Meio Ambiente)

Ao final, o Mestre pergunta ao grupo:

1. Para Meio Ambiente: Por que a Floresta Amazônica é tão importante para a chuva que cai aqui [nome da sua cidade/estado]? (Introduzir o conceito de que estamos todos conectados).

2. Para Sociologia: O que foi mais importante para o sucesso da missão: o poder de um único herói ou o trabalho de toda a equipe? (Destacar a importância da cooperação e da comunidade).

3. Ação: O que nós, na vida real, podemos fazer para ser Guardiões da água? (Ideias: fechar a torneira, não desperdiçar, reciclar, plantar árvores, conscientizar os outros).

4. Pesquisando no mapa o caminho dos rios voadores qual a única região não

recebe chuvas dos rios voadores?

Materiais Necessários:

- ✓ Dado de 6 lados (d6) - pode ser um dado de qualquer jogo ou um app de dado virtual.
- ✓ Folhas de papel e lápis para desenhar os personagens.
- ✓ Um mapa simples do Brasil para o Mestre mostrar a rota dos rios voadores.
- ✓ Muita imaginação!

Esta aventura transforma conceitos complexos em uma experiência lúdica e colaborativa, mostrando de forma tangível como a natureza e a sociedade estão interligadas. Boa sorte, Guardiões

Fichas dos personagem



PROFESSORA



METEOROLOGISTA



COMUNICADORA



GUARDIÃ DA FLORESTA



BOTÂNICO

ENCARTES



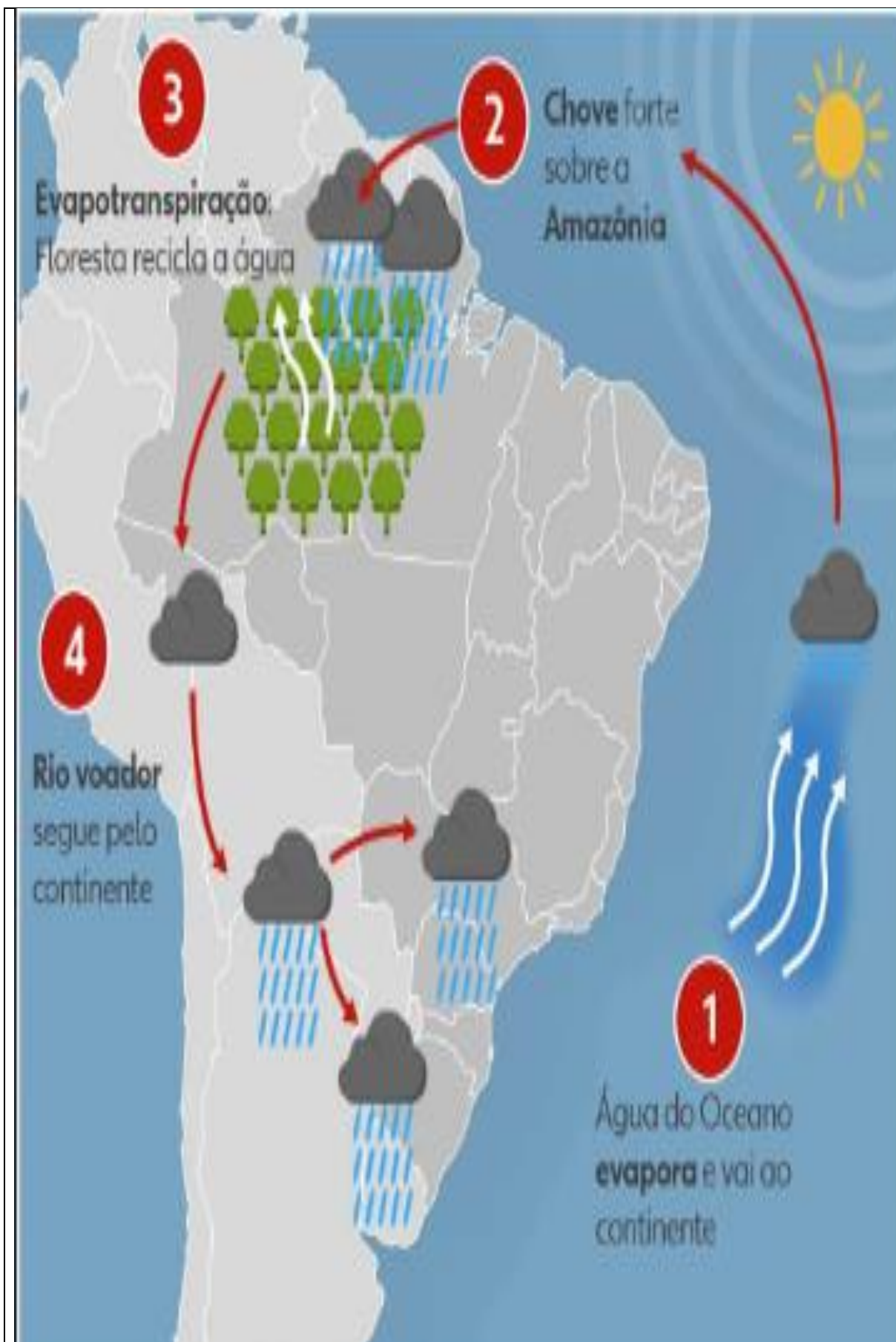














APÊNDICE (C)⁸ – Análise das percepções dos estudantes sobre RPG e meio ambiente

O material analisado (os questionários) é composto por respostas manuscritas dos estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental, produzidas em atividades sobre meio ambiente, “sociologia” e um jogo de RPG chamado “Heróis do Ambiente”. As produções mostram, de forma bastante concreta, como essas crianças compreendem elementos da natureza, regras de convivência e a relação entre seres humanos e meio ambiente, além de revelar o impacto do RPG como recurso didático.

Em relação aos elementos naturais, os alunos atribuem funções específicas à floresta, ao solo, à água, ao vento, ao sol, ao fogo e à lua. Em uma das respostas, lê-se que “a flora ajuda a aparar as terras, diminuir a erosão das árvores e impede a erosão” e que “a terra ajuda a guardar o lixo”. Em outra, o estudante escreve que “a água ajuda na proteção da vida aquática” e “ajuda a não ter seca”. O vento é descrito como aquilo que “dá a mensagem que o clima está mudando”.

O sol aparece associado à “poluição nas áreas urbanas” e à economia de energia, com formulações como “o sol ajuda a aparar a poluição nas áreas urbanas” e “o sol ajuda a não ter desperdício de energia”. A lua, por sua vez, aparece ligada a processos naturais (“a lua ajuda no ciclo da água”) e até à ideia de impedir “desmatamento ilegal”. Embora muitas frases sejam ortograficamente incorretas e, às vezes, confusas, elas revelam uma intuição de que cada elemento natural exerce uma função no equilíbrio do ambiente.

Quando o tema é “sociologia”, as respostas evidenciam que esse conceito ainda é pouco claro para os estudantes. Em um primeiro momento, um aluno simplesmente responde “não sei” à pergunta “o que é sociologia?”. Em outro registro, já em uma atividade posterior, a definição aparece um pouco mais elaborada: “sociologia são as regras e os direitos da sociedade”. Em outra folha, um aluno afirma que sociologia é “as pessoas que seguem regras”.

Do mesmo modo, o termo é associado a normas de convivência, ao que se pode ou não fazer em sociedade, mais do que a um campo de estudo. Essa compreensão é muito centrada na ideia de regras, obediência e direitos, o que se articula também com outras falas em que aparece a importância de “obedecer às regras” vistas em um dos vídeos.

Nas respostas sobre meio ambiente, fica evidente que os alunos reconhecem problemas ambientais e a responsabilidade humana nessas questões. Ao serem perguntados sobre “quem

⁸ A idealização de trazer esses dados em forma de síntese, dá-se pela razão de a produção realizada pelos estudantes estar numa configuração muito primária e isso dificultaria uma melhor compreensão dos dados. Junto a isso, quando se aplicou essa atividade, a mesma possuía somente a intenção de fortalecer o lúdico e aferir a percepção dos estudantes. Em virtude disso, a mesma não foi configurada de maneira coerente com os pressupostos científicos. Em razão dessa questão, a pesquisadora optou por trazer apenas uma síntese do material.

são os vilões que poluem o meio ambiente?”, um estudante responde de forma direta: “nós, seres humanos”. Em outra atividade, a mesma ideia é retomada com a frase “as pessoas” ao responder quem polui o meio ambiente. As soluções que propõem, porém, são majoritariamente individuais e imediatas. Um aluno escreve que sua opinião é “deixar tudo limpo, plantar árvore e cuidar na limpeza em volta”. Outro comenta que, em casa, “é limpinho, sem lixo espalhado”. Essas produções sugerem uma educação ambiental centrada em comportamentos cotidianos, como não jogar lixo no chão, plantar árvores e manter a casa e a escola limpas.

Nesse contexto, o jogo de RPG aparece no material como um elemento novo para a maioria dos alunos. Quando questionado se já tinha ouvido falar de RPG, um estudante responde “não conheço”. Depois de participar da atividade, porém, as avaliações tendem a ser positivas. Um aluno afirma que achou o RPG “bem legal”. Outro escreve: “achei o jogo legal e muito bom, mas parece fácil, para a minha mãe é tão fácil”, mostrando tanto apreciação quanto comparação com outros referenciais de dificuldade. O RPG, assim, é percebido como uma experiência divertida, diferente das atividades escolares tradicionais.

Além da avaliação geral, há evidências de que o RPG ajudou os estudantes a construir narrativas em torno de personagens ligados à proteção ambiental. Em uma das folhas, a aluna relata ter entendido, num vídeo ou no próprio jogo, uma história de “quatro guardiãs” ou “quatro guerreiras”, em que “cada uma tem um poder para derrotar o mal”. Ela explica que uma delas “é a cientista do clima”, outra “consegue falar com os animais e encontrar palavras escondidas na floresta”, e que “elas usam seus poderes para conseguir salvar a floresta”.

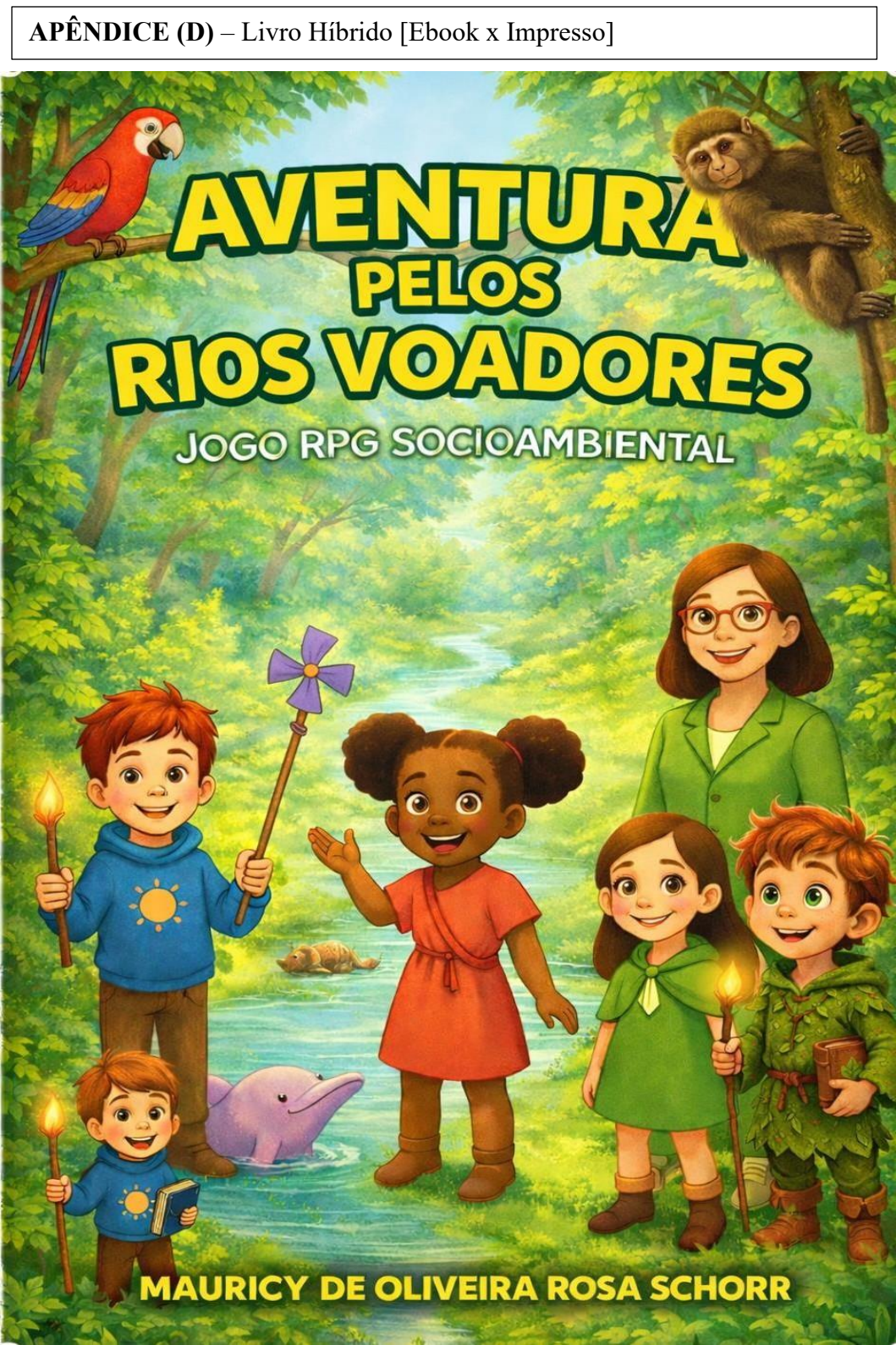
Na sequência, a mesma aluna reconta a história em forma de narrativa: “Era uma vez quatro guerreiras com poderes. Elas iriam fazendo tudo de melhor para os outros, elas estavam ajudando a natureza, até que uma sombra chega para lutar. A primeira tinha o poder com os animais e plantas, a outra era uma cientista que cuida do clima, a outra chega para ajudar da terra e a última com sua arte”.

Esse tipo de relato mostra que o RPG e os vídeos associados à atividade não apenas informam sobre o meio ambiente, mas também estruturam um cenário narrativo em que a natureza está em risco, há vilões (a “sombra”, a poluição, o desmatamento) e há heróis (as guerreiras, os guardiões, os cientistas). A presença de personagens com “poderes” específicos aproxima as ações de cuidado ambiental de uma lógica de missão ou aventura. Em outra resposta, um estudante sugere, para o jogo, um personagem cuja habilidade é “jogar lixo no lugar para derrotar o lixo”. A atitude ambiental correta é, assim, transformada em habilidade de personagem, o que indica um processo de gamificação das práticas de cuidado com o meio ambiente.

A relação entre sociologia, regras sociais e meio ambiente aparece de forma indireta, mas consistente. Quando os alunos definem sociologia como “regras e direitos da sociedade” e, em outros momentos, falam de obedecer regras, de manter os espaços limpos e de não poluir, há uma articulação entre viver em sociedade e cuidar do ambiente. O jogo de RPG contribui para essa articulação ao propor personagens e enredos em que a proteção da natureza depende de escolhas e ações coletivas. A narrativa das guerreiras que “usam seus poderes para salvar a floresta” e a sombra que chega “para lutar” desloca o tema ambiental de um simples conjunto de mandamentos (“não jogue lixo”, “não desmate”) para um campo de conflito, decisão e responsabilidade.

Em síntese, o conjunto de respostas mostra que os alunos de 5º ano envolvidos nessa atividade possuem uma compreensão concreta dos elementos naturais e dos problemas ambientais, reconhecem o papel dos seres humanos como causadores de poluição, associam “sociologia” a regras e direitos, e respondem positivamente ao uso do RPG como estratégia pedagógica. O RPG funciona como mediador entre conteúdos de meio ambiente e significados sociais, permitindo que as crianças se vejam como agentes (heróis, guardiões) em histórias de proteção e destruição da natureza.

Ao mesmo tempo, as produções indicam limites: o foco ainda recai principalmente em ações individuais e em uma moralidade simples do certo e errado, sem maior elaboração sobre dimensões políticas ou estruturais. Ainda assim, para a faixa etária e o contexto, o material evidencia um potencial significativo do RPG como recurso para introduzir, de forma lúdica, temas próprios da sociologia ambiental.



AVENTURA PELOS RIOS VOADORES

JOGO RPG SOCIOAMBIENTAL

MAURICY DE OLIVEIRA ROSA SCHORR

Mauricy de Oliveira Rosa Schorr

Aventura
Pelos
Rios voadores
Jogo RPG socioambiental

Editora
Ações Literárias
Sinop/MT
2026

Direitos autorais protegidos por lei. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada, sob nenhuma forma ou meio de reprodução ou utilização, sem a expressa permissão da autora/editora. Conste-se em toda citação, o nome da autora/editora. Constitui violação do direito autoral Lei nº 9.610, de 19/02/1998. Todo conteúdo é de direito e responsabilidade de seus autores.

Editora: Ações Literárias

Direção Editorial: Dolores Flor da Cruz Leite

Diagramação: V7 designer

Capa e imagens: Thayra Santana e Klaus Schorr

Revisão ortográfica: Thayra Santana

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

Carla Lopes Ferreira (Bibliotecária CRB1-2960)

S543r

Schorr, Mauricy de Oliveira Rosa

Aventura pelos rios voadores: jogo RPG
socioambiental /Mauricy de Oliveira Rosa Schorr (org.). –
1. ed. – Sinop, MT: Ações Literárias, 2026.

32 p. : il.; 14x21cm.

ISBN: 978-65-5494-193-8

1. Literatura brasileira – Educação. I. Título.

CDU 37.502.504

CDD 372.357

Índices para catálogo sistemático

1. Educação ambiental 37:502/504
2. Jogos educativos 37.091.33
3. Role-playing game (RPG) educativo 794.021
4. Sociologia educacional 316.37
5. Meio ambiente, conservação e proteção : crianças 502/504

EDITORA AÇÕES LITERÁRIAS

CAIXA POSTAL 785 – SINOP - 78.551-350

FONE (66) 99643-5501

www.familialiteraria.com.br

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, que me sustentou em cada passo desta jornada, iluminando meus caminhos com discernimento e sabedoria. A Ele, toda a minha gratidão por me fortalecer nos momentos de dúvida e me encher de esperança quando o caminho parecia longo demais.

Ao coordenador do Programa PROFSOCIO (Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional) Professor Dr. Roberto Alves de Arruda, expresso meu reconhecimento por sua escuta generosa diante dos meus desabafos e inquietações. Sua responsabilidade, acolhimento e disponibilidade — sempre com o celular à mão, respondendo com paciência — foram fundamentais para que eu seguisse com confiança.

Agradeço, à Prof.^a Dr.^a Edneuzza Alves Trugillo, minha orientadora, pela sabedoria, paciência e generosidade com que me guiou durante todo este percurso. Sua escuta atenta, seus conselhos e sua confiança foram fundamentais para que esta pesquisa florescesse.

À Dra. Sandra Carvalho, que em um momento de fragilidade emocional me acolheu com ternura e me devolveu o equilíbrio. Foi em sua aula que conheci o RPG, apresentado pelo mestre convidado Jefferson Lucas Zanin, cuja novidade me encantou profundamente.

Ao Dr. José de Souza Neto, agradeço por aceitar com entusiasmo o convite para compor a banca. Suas aulas despertaram em mim o desejo de quebrar o senso comum e ampliar meu olhar crítico sobre as manobras sociais que atravessam nosso cotidiano.

Ao Dr. Caio Cobianchi da Silva, que acolheu minhas dúvidas com gentileza e rigor acadêmico. Ouvi várias vezes a gravação da primeira banca e, a cada retorno, suas contribuições confirmavam que eu estava no caminho certo. Sua disponibilidade para indicar autores e

compartilhar seu próprio trabalho de doutorado foi essencial para minhas pesquisas.

Aos professores do Programa de Mestrado Profissional em Sociologia em Rede Nacional (PROFSOCIO), pela qualidade ímpar das aulas, pelo compromisso com o conhecimento e pela generosidade em partilhar saberes que tanto contribuíram para meu crescimento intelectual e pessoal.

A Kennedy Vinícius Silva Chaves, bolsista; à Solayne Gomes Maciel Oliveira, mestranda; ao Gabriel de Carvalho Donel, técnico de informática e ao professor André Vicente, agradeço por me ensinarem com paciência as regras do RPG de mesa. Com o apoio técnico de vocês, consegui compreender o universo da Role-Playing Game e integrá-lo à proposta pedagógica.

Agradeço também à minha família, por todo o apoio, incentivo e compreensão durante as longas horas dedicadas a este trabalho. Cada gesto de carinho foi essencial para que eu continuasse acreditando neste projeto.

Aos colegas do Programa de Pós-Graduação em Educação, que compartilharam experiências, ideias e sonhos, enriquecendo meu olhar sobre o papel transformador da escola e do educador.

Aos estudantes e suas famílias que participaram da Aventura pelos Rios Voadores, por embarcarem comigo nessa jornada de aprendizado e imaginação. Vocês deram vida ao que antes era apenas um projeto no papel.

E, finalmente, à Floresta Amazônica, fonte de inspiração e exemplo de equilíbrio e interdependência. Que possamos continuar aprendendo com ela a importância de cuidar da água, da terra e uns dos outros.

Sumário

Introdução.....	7
Capítulo 1	9
Fundamentos Teóricos: Educação Ambiental e Cooperação Social	9
Capítulo 2	10
O Lúdico como Estratégia de Aprendizagem Interdisciplinar.....	10
Capítulo 3	11
Contextualização: Os Rios Voadores e a Conexão Amazônica...	11
Capítulo 4.....	12
Criação do Jogo “Aventura pelos Rios Voadores”	12
4.2. Público-alvo e mecânica	12
4.3. Classes de personagens	12
4.4. Dinâmica pedagógica	13
Capítulo 5	14
Metodologia de Aplicação em Sala de Aula	14
Capítulo 6.....	15
Resultados e Análise.....	15
Conclusão	16
Guardiões da Água na Vida Real.....	16
Referências Bibliográficas.....	17
Apêndice A.....	18
Regras completas do jogo.....	18
Apêndice B – Ficha de Personagem e Mapa	24

Introdução

Esta pesquisa apresenta o desenvolvimento e aplicação de um jogo educativo intitulado **“Aventura pelos Rios Voadores”**, criado como ferramenta didática para o ensino interdisciplinar de **Sociologia e Meio Ambiente** junto a turmas do 5º ano do Ensino Fundamental.

A proposta nasce da necessidade de **aproximar os estudantes de temas complexos** — como o **ciclo da água**, a **interdependência ecológica** e a **cooperação social** — por meio de uma experiência **lúdica, participativa e colaborativa**.

Inspirada nas pesquisas do casal **Gerard e Margi Moss** sobre os Rios Voadores da Amazônia, a aventura transforma um fenômeno científico em uma jornada simbólica, na qual os estudantes se tornam **“Guardiões da Água”** e aprendem, jogando, a importância de preservar os recursos naturais e de agir coletivamente.

O jogo de RPG de mesa surgiu nos Estados Unidos na década de 1970, combinando elementos de jogos de estratégia com narrativas de fantasia, como em *Dungeons & Dragons*. Desde então, o RPG tem se destacado por sua capacidade de estimular a criatividade, o pensamento crítico e o trabalho em equipe, ao permitir que os participantes assumam papéis e tomem decisões que moldam o desenrolar da história.

Escolhi essa modalidade para ensinar Sociologia e Educação Ambiental aos meus alunos (as), porque o RPG oferece uma forma envolvente e participativa de aprender. Por meio das aventuras e dos desafios do jogo, os alunos podem refletir sobre temas sociais e ambientais de forma prática e divertida, desenvolvendo empatia, senso crítico e responsabilidade.0

O mais interessante é que essa proposta foi algo realmente **inédito e inovador em minha cidade**, pois em minha experiência **difícilmente havia utilizado o RPG com crianças para trabalhar essas disciplinas**. Essa iniciativa rompeu com os métodos tradicionais de ensino, mostrando que é possível aprender de maneira lúdica, criativa e profundamente transformadora.

Capítulo 1

Fundamentos Teóricos: Educação Ambiental e Cooperação Social

A educação ambiental, segundo a **Política Nacional de Educação Ambiental (Lei nº 9.795/1999)**, deve promover valores, conhecimentos e atitudes voltadas à conservação do meio ambiente e à melhoria da qualidade de vida.

Autores como **Paulo Freire (1987)** e **Morin (2000)** defendem que o aprendizado deve partir da realidade vivida e integrar diferentes saberes. Nesse contexto, a **sociologia da cooperação** — que vê o indivíduo como parte de um tecido social interdependente — encontra na educação ambiental um terreno fértil para promover consciência coletiva e empatia planetária.

O jogo “Aventura pelos Rios Voadores” articula esses fundamentos ao incentivar o **trabalho em equipe** e a **tomada de decisão conjunta**, elementos fundamentais da vida em comunidade.

Capítulo 2

O Lúdico como Estratégia de Aprendizagem Interdisciplinar

De acordo com **Vygotsky (1991)**, o jogo é um espaço privilegiado de desenvolvimento cognitivo e social, onde a criança internaliza regras e constrói significados.

Para **Kishimoto (2011)**, o brincar na escola é um instrumento pedagógico capaz de unir prazer e conhecimento.

Assim, o jogo proposto atua como ponte entre **ciência e imaginação**, estimulando o raciocínio crítico, a empatia e o senso de pertencimento ecológico.

Capítulo 3

Contextualização: Os Rios Voadores e a Conexão Amazônica

Os Rios Voadores são massas de vapor d'água que se formam pela **evapotranspiração das árvores da Floresta Amazônica** e viajam pela atmosfera até outras regiões do Brasil, levando chuva e fertilidade.

Esse fenômeno mostra a **interdependência dos ecossistemas** e serve como metáfora perfeita para discutir **interconexão social e ambiental**, base conceitual do jogo.

Capítulo 4

Criação do Jogo “Aventura pelos Rios Voadores”

4.1. Objetivos

- Promover a compreensão do **ciclo da água** e da **importância da Floresta Amazônica**.
- Desenvolver valores de **cooperação, solidariedade e consciência ambiental**.
- Estimular a **criatividade**, a **negociação de papéis** e o **pensamento coletivo**.

4.2. Público-alvo e mecânica

Destinado a **crianças do 5º ano**, jogado em grupo de 3 a 5 alunos, com o professor atuando como Mestre/Narrador.

A mecânica usa **dados de seis lados (d6)** para determinar sucessos e falhas, reforçando que **errar faz parte do aprendizado**.

4.3. Classes de personagens

Cada jogador assume um papel (Botânico, Meteorologista, Comunicador, Guardião da Floresta), com habilidades complementares que só têm valor quando atuam em conjunto.

4.4. Dinâmica pedagógica

Cada fase da aventura aborda um **conceito ambiental** (nascente, evaporação, poluição, reciclagem) e um **conceito social** (trabalho em grupo, empatia, comunicação, solidariedade).

Capítulo 5

Metodologia de Aplicação em Sala de Aula

A aplicação se dá em **três etapas**:

1. **Introdução teórica e sensibilização ambiental.**
2. **Jogo cooperativo e registro das ações.**
3. **Roda de conversa reflexiva.**

O estudo adota abordagem **qualitativa**, com **observação participante** e **análise do discurso dos estudantes**, buscando evidenciar indícios de **aprendizagem significativa** (AUSUBEL, 1980).

Capítulo 6

Resultados e Análise

Os resultados observados indicaram:

- Maior **engajamento** e **participação coletiva**.
- Compreensão mais clara sobre a **interdependência ecológica**.
- Fortalecimento de **valores de solidariedade e cuidado**.

Os alunos demonstraram que o aprendizado não está apenas em “ganhar o jogo”, mas em **compreender juntos** o que o planeta precisa.

Conclusão:

Guardiões da Água na Vida Real

“Aventura pelos Rios Voadores” revela que a educação ambiental, quando vivenciada de forma colaborativa e imaginativa, é capaz de **despertar responsabilidade ecológica e cidadania ativa**.

Mais do que um jogo, esta experiência propõe uma nova forma de ensinar: **jogar para compreender o mundo** e, ao compreendê-lo, **cuidar dele**.

Referências Bibliográficas

AUSUBEL, D. *A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. São Paulo: Moraes, 1980.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1987.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.

MORIN, E. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez, 2000.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

MOSS, G.; MOSS, M. *Projeto Rios Voadores*. Disponível em: **www.riosvoadores.com.br**

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o Social: Uma Introdução à Teoria do Ator-Rede*. Salvador: EDUFBA, 2012.

SHIVA, Vandana. *Guerras por água: privatização, poluição e lucro*. Tradução de Georges Kormikiari. São Paulo: Radical Livros, 2006.

TURNER, Victor. *Do Ritual ao Teatro: A Seriedade Humana do Brincar*. São Paulo: Perspectiva, 2016.

Apêndice A

Regras completas do jogo

Missão: Aventura pelos Rios Voadores

Tema: Sociologia (trabalho em equipe, cooperação, comunidades) e Meio Ambiente (ciclo da água, floresta, mudanças climáticas). Público: Estudantes do 5º ano. Número de Jogadores: 3 a 5 + 1 Professor como "Narrador/Mestre do Jogo".

1. A História (Introdução do Mestre)

"Olá, aventureiros! Vocês são os Guardiões da Água, um grupo especial com missões importantíssimas para o planeta. Hoje, vamos conhecer um fenômeno incrível da natureza: Os Rios Voadores!

Vocês podem pesquisar sobre a aventura de Gerard e Margi Moss, na floresta Amazônica e seu avião com um equipamento especial para coletar amostras do vapor de água para pesquisa científica provando que a água dentro das nuvens é da floresta Amazônica.

Os Rios Voadores não são rios de verdade com água correndo. São imensas "correntes" de vapor d'água que viajam pelo ar! Eles nascem com a evapotranspiração das árvores gigantes da Floresta Amazônica. Esses rios no céu viajam milhares de quilômetros e levam chuva para fazendas, cidades e

para encher os reservatórios de água por todo o Brasil.

Mas algo está errado! O equilíbrio dos Rios Voadores está ameaçado. A missão de vocês é viajar por esse rio, entender sua importância e ajudá-lo a chegar com segurança ao seu destino final. Preparados?"

2. Criação de Personagens (5 minutos)

Cada jogador escolhe uma Classe (profissão) com um poder especial. Todos trabalham juntos!

- O Botânico: Conhece tudo sobre as plantas. Pode "conversar" com as árvores para obter informações.
- O Meteorologista: Entende o clima e o vento. Pode prever pequenas mudanças no tempo para ajudar o grupo.
- O Comunicador: Sabe se expressar muito bem. Pode convencer outras pessoas e animais a ajudarem a missão.
- O Guardião da Floresta: Tem uma ligação especial com os animais. Pode pedir ajuda aos bichos da floresta.

Cada jogador desenha seu personagem em uma ficha e anota sua classe.

3. Como Jogar (Mecânica Simples)

O Mestre narra a história e apresenta desafios. Para superar um desafio, o grupo decide qual classe é a mais indicada para ajudar. O jogador dessa classe joga um dado de 6 lados (d6).

- Resultado 1 ou 2: Falha, mas aprende algo. (O grupo precisa pensar em uma nova ideia).
- Resultado 3 ou 4: Sucesso parcial. (Ação funciona, mas com um pequeno obstáculo).
- Resultado 5 ou 6: Sucesso total! (A ação é um grande sucesso e ajuda muito a missão).

O importante é que todos decidem juntos quem deve tentar a ação, promovendo a cooperação.

4. A Aventura (Desafios Propostos pelo Mestre)

Fase 1: A Nascente na Amazônia O grupo chega à grande floresta.

- Desafio 1: Encontrar a árvore mais antiga, a "Mãe das Águas", para saber como começar a jornada.
- Quem pode ajudar? O Botânico ou O Guardião da Floresta (para perguntar a um animal).
- Desafio 2: Uma pequena área da floresta está seca e triste. As árvores precisam de incentivo para liberar seu vapor.

- Quem pode ajudar? O Comunicador (para dar palavras de incentivo) ou O Botânico (para cuidar das plantas).

Fase 2: Voando com o Vento O grupo agora é parte do vapor d'água, viajando pelo céu.

- Desafio 3: O vento está fraco e o rio voador está parando. É preciso encontrar uma corrente de vento mais forte.
- Quem pode ajudar? O Meteorologista (para ler as nuvens e encontrar o vento).
- Desafio 4: Encontram uma nuvem de poluição que está pesando o rio voador. Como passar por ela?
- Discussão em grupo: O que a poluição do ar causa? Como podemos reduzir isso? (Discussão guiada pelo professor). Ação de qualquer classe para "espalhar" a nuvem com um grande espirro de vento (ação divertida).

Fase 3: A Chegada e a Recompensa O rio voador se transforma em chuva sobre uma cidade.

- Desafio Final: A água da chuva cai em um pequeno rio que abastece a cidade, mas o lixo está bloqueando o caminho até a represa. Se o caminho não for desbloqueado, a água não será aproveitada.
- Ação em Conjunto! Todos os jogadores precisam trabalhar juntos para remover o lixo. Cada um joga o dado. Precisa de pelo menos 3 sucessos (resultados 3+) para limpar o caminho.

- Se conseguirem: A água limpa enche a represa, os moradores comemoram e agradecem aos Guardiões. Missão cumprida!

- Se falharem: Discutam: O que podemos fazer agora? (Ideias: pedir ajuda aos moradores - ação do Comunicador, ou usar a chuva para lavar o lixo para longe - ação do Meteorologista). A falha vira uma nova chance de aprendizado.

5. Fim do Jogo e Discussão (Sociologia e Meio Ambiente)

Ao final, o Mestre pergunta ao grupo:

1. Para Meio Ambiente: "Por que a Floresta Amazônica é tão importante para a chuva que cai aqui no [nome da sua cidade/estado]?" (Introduzir o conceito de que estamos todos conectados).

2. Para Sociologia: "O que foi mais importante para o sucesso da missão: o poder de um único herói ou o trabalho de toda a equipe?" (Destacar a importância da cooperação e da comunidade).

3. Ação: "O que nós, na vida real, podemos fazer para ser Guardiões da Água?" (Ideias: fechar a torneira, não desperdiçar, reciclar, plantar árvores, conscientizar os outros).

Materiais Necessários:

- Dado de 6 lados (d6) - pode ser um dado de qualquer jogo ou um app de dado virtual.

- Folhas de papel e lápis para desenhar os personagens.
- Um mapa simples do Brasil para o Mestre mostrar a rota dos rios voadores.
- Muita imaginação!

Esta aventura transforma conceitos complexos em uma experiência lúdica e colaborativa, mostrando de forma tangível como a natureza e a sociedade estão interligadas. Boa sorte, Guardiões

Apêndice B – Ficha de Personagem e Mapa



PROFESSORA METEOROLOGISTA COMUNICADORA



GUARDIÃ DA FLORESTA BOTÂNICO











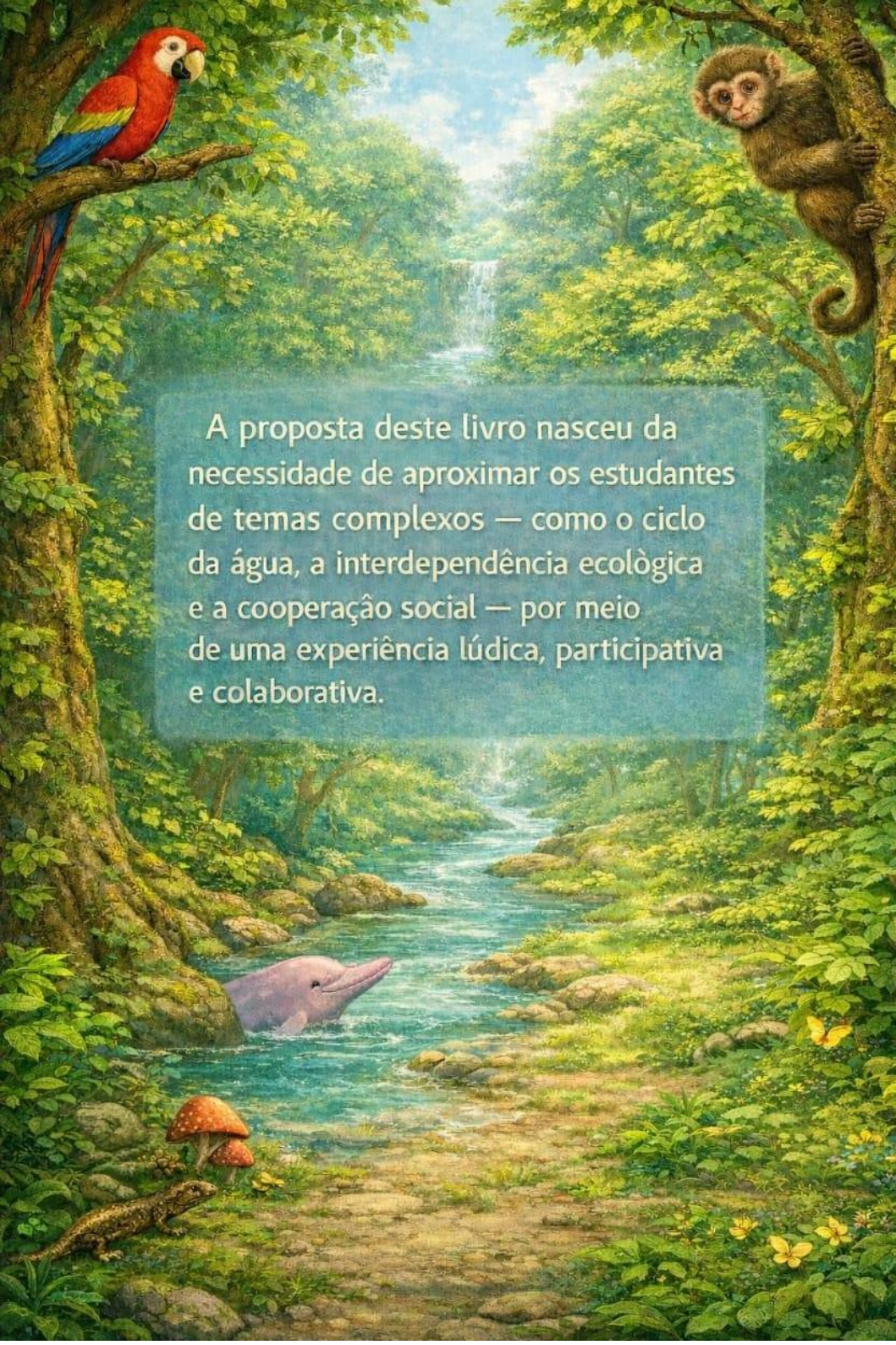
Como nascem os rios voadores

Massas de ar cheias de vapor levam umidade da Amazônia para o Centro-Oeste, Sudeste e Sul









A proposta deste livro nasceu da necessidade de aproximar os estudantes de temas complexos — como o ciclo da água, a interdependência ecológica e a cooperação social — por meio de uma experiência lúdica, participativa e colaborativa.