



**INSTITUTO  
FEDERAL**

Rio de Janeiro

Campus Avançado  
Mesquita



**PROFEPT**

MESTRADO PROFISSIONAL EM  
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL  
Rio de Janeiro

**BRASIL LUDUS**

**na fábrica - RPG**

**UM RECURSO DIDÁTICO SOBRE FORMAÇÃO  
HUMANA E INTEGRAL, SOB A ÓTICA DO MUNDO DO  
TRABALHO, PARA A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E  
TECNOLÓGICA**

**P O R T F Ó L I O**

**Por**

Ohana Lôbo Freire (mestranda)

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Patrícia Grasel da Silva (orientadora)

F866 Freire, Ohana Lôbo

Brasil Ludus na fábrica – RPG: um recurso didático sobre formação humana e integral, sob a ótica do mundo do trabalho, para a educação profissional e tecnológica / Ohana Lôbo Freire. – Mesquita: IFRJ, 2023.

ISBN 978-65-01-47600-1

Produto Educacional (Dissertação) - Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ). / Campus

Orientadora: Prof. Dra. Patrícia Grasel da Silva

1. Educação profissional. 2. Formação integral. 3. Jogos de mesa. 4. Ensino e aprendizagem I. Silva, Patrícia Grasel da. II. Instituto Federal do Janeiro. III. Título.

IFRJ/CMESQ

CDU 331.363



# **s u m á r i o**

Apresentação

**3**

Características

**7**

Resumo de Regras

**9**

Temas Abordados

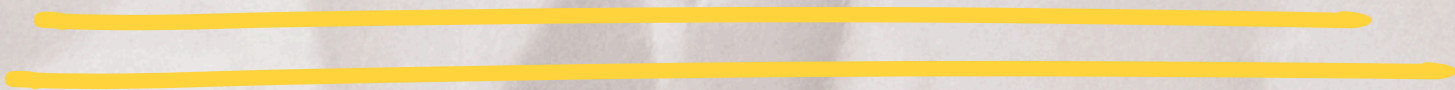
**11**

Elementos do Jogo

**19**

Considerações Finais

**35**





# APRESENTAÇÃO

## Autores

Ohana Lôbo Freire (mestranda)  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Patrícia Grasel da Silva (orientadora)

## Apoio e agradecimentos





# APRESENTAÇÃO

4

BRASIL LUDUS na fábrica - RPG é o produto educacional gerado a partir de uma pesquisa desenvolvida no âmbito do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), do IFRJ campus avançado Mesquita.

Sendo assim, o jogo em questão é um RPG adaptado, cooperativo, a ser utilizado enquanto recurso didático para problematizar temas importantes do mundo do trabalho, sob a luz da formação humana e integral.

O jogo é pensado para atender à Educação Profissional e Tecnológica, de forma que seu conteúdo não é vinculado a disciplinas específicas mas sim a temas relacionados ao mundo do trabalho, importantes para qualquer campo de formação.

São abordados neste jogo, a partir da contextualização e problematização, temas como a relação trabalho e cultura, as habilidades interpessoais que permeiam as relações humanas,

---

---



# APRESENTAÇÃO

os aspectos éticos da vida em sociedade, a importância da inclusão e diversidade, a responsabilidade social, a saúde mental dos trabalhadores e a inovação e tecnologia.

Neste jogo, o cenário é uma fábrica de uma empresa produtora de jogos analógicos, a Brasil Ludus, e, em busca de uma experiência imersiva, os personagens são os próprios trabalhadores desta fábrica.

Durante a partida, os jogadores se veem imersos no contexto do mundo do trabalho e lidam com as diversas situações que se apresentam do decorrer do jogo, estimulando o diálogo e a resolução de problemas de forma cooperativa.



**"Os jogos são a forma mais elevada de aprendizado."**

**Friedrich Schiller, em Cartas sobre a educação estética do homem (1794-1795).**





# APRESENTAÇÃO

A fábrica da empresa produtora de jogos analógicos – Brasil Ludus – enfrenta desafios a serem solucionadas o quanto antes!

**SERÁ QUE VOCÊS PODEM AJUDAR?**



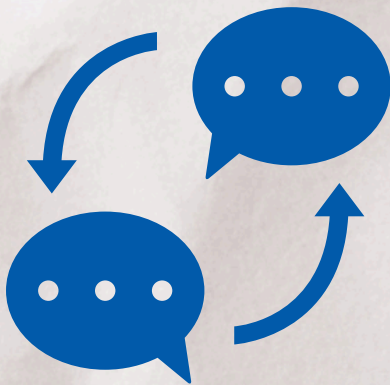
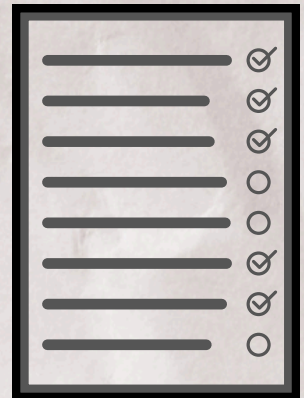


# CARACTERÍSTICAS



O **objetivo** do jogo é solucionar todos os problemas da fábrica, buscando adquirir o maior número de pontos de experiência possível durante a partida.

As **regras** estão dispostas de forma detalhada no Guia de Instruções e, de forma sintetizada, no próximo capítulo.

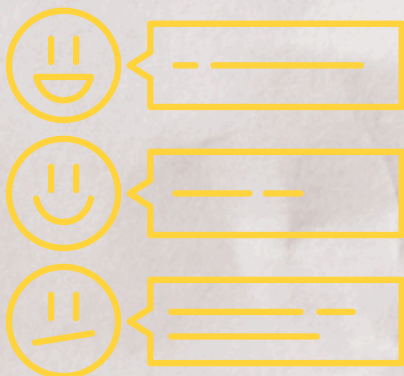
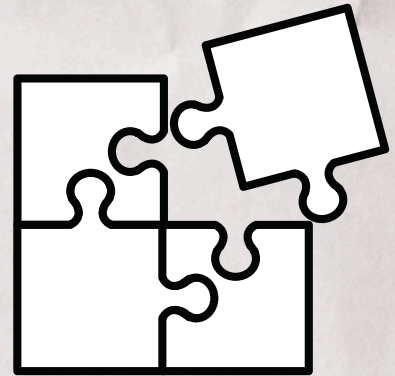


A **interação** entre os jogadores é cooperativa. Todos trabalham pelo mesmo objetivo!



# CARACTERÍSTICAS

Os **desafios** se relacionam com a resolução de problemas e tomada de decisões, estimulando o diálogo e a troca de ideias.



Para o **feedback**, ao final da partida, há uma tabela que compara o somatório da pontuação total dos jogadores, fornecendo uma avaliação qualitativa do desempenho da equipe.

O **tempo de duração** é de, em média, 60 a 90 minutos. A partida conta com 2 a 7 jogadores!





# RESUMO DE REGRAS



Cada jogador preenche sua ficha de personagem e define seu setor de trabalho na fábrica.



O jogador da rodada deve abrir a carta de desafio relativa ao seu setor e ler em voz alta o problema que ronda seu ambiente de trabalho. Deverá ser lido e obedecido também um evento aleatório.



Em seguida, o jogador deve acessar as cartas de solução e decidir quais soluções são mais adequadas.



A carta coringa pode ser usada, caso o jogador decida propor um novo recurso, não mencionado nas cartas de solução.



Cada solução utiliza um ou dois atributos necessários para ajudar no sucesso ou insucesso da ação escolhida.

---

---



# RESUMO DE REGRAS



Após alinhar a pontuação obtida pelos atributos é necessário que os outros jogadores votem SIM ou NÃO para a solução proposta.



O resultado da votação alinhado à pontuação fornecida pelos atributos e os benefícios das habilidades define se a solução resolveu ou não o desafio.



O sucesso das ações geram pontos de experiência para o jogador da rodada.



Ao fim, todos os pontos de todos os personagens são somados e analisados na tabela qualitativa, que avalia o desempenho do grupo.





# TEMAS ABORDADOS

TRABALHO E  
CULTURA

SAÚDE  
MENTAL

INOVAÇÃO E  
TECNOLOGIA

RESPONSABILIDADE  
SOCIAL

ASPECTOS  
ÉTICOS

INCLUSÃO E  
DIVERSIDADE

HABILIDADES  
INTERPESSOAIS





# TEMAS ABORDADOS

## Trabalho e Cultura

O tema é abordado a partir de questões relacionadas a **diferenças culturais** e **clima organizacional** no ambiente de trabalho. Ele destaca a convivência entre colaboradores japoneses e brasileiros e também menciona diferenças culturais e operacionais. Os atritos e uma percepção negativa entre os dois grupos contribuem para um clima organizacional tenso e pouco harmonioso. O desafio sugere a necessidade de melhorias no ambiente de trabalho para resolver os conflitos.





# TEMAS ABORDADOS

## Aspectos éticos

O tema é abordado a partir de problemas de **ética e corrupção no ambiente de trabalho**, destacando um esquema de superfaturamento e desvio de valores detectado pela auditoria na empresa. O desafio sugere um impasse sobre como proceder diante do caso, buscando ressaltar a complexidade da situação e a necessidade de ações para restaurar a justiça, a confiança e a integridade no ambiente de trabalho.





# TEMAS ABORDADOS

## Inovação e Tecnologia

O tema é abordado a partir da **segurança no trabalho** e da **inovação tecnológica** voltada à prevenção de acidentes laborais. A empresa considerou adotar um projeto inovador baseado em inteligência artificial (IA) para prever riscos de acidentes. O desafio levanta a questão sobre como avançar para reduzir os acidentes e garantir a segurança dos trabalhadores.





# TEMAS ABORDADOS

## Responsabilidade Social

A temática de responsabilidade social é abordada a partir das questões de **sustentabilidade**, focando nas ações e intenções da fábrica para minimizar os danos ambientais causados por suas operações. Sugere-se a busca por soluções viáveis ou a retomada de um projeto para cumprir os compromissos relativos à sustentabilidade.

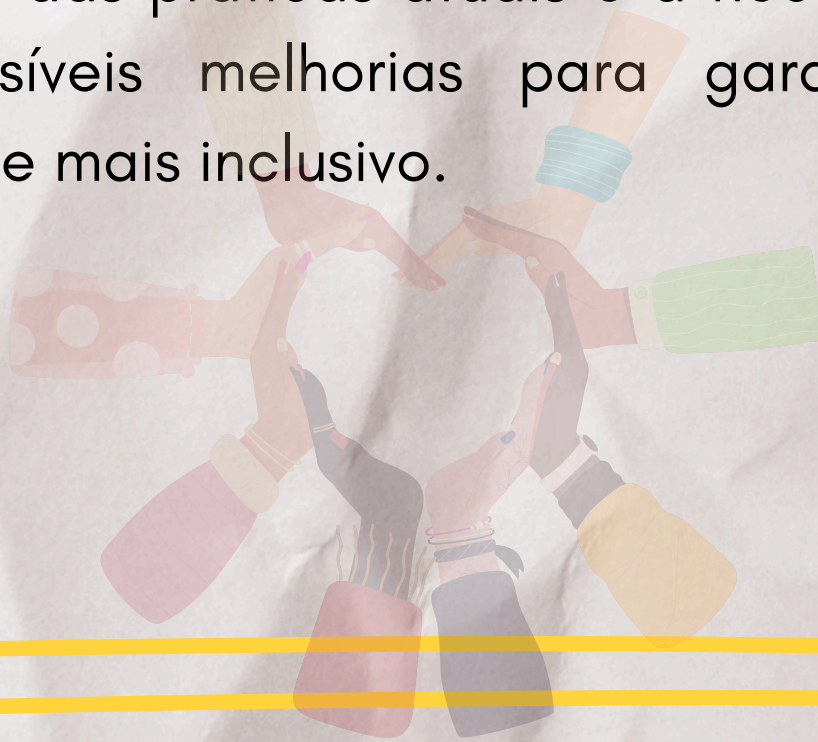




# TEMAS ABORDADOS

## Inclusão e Diversidade

O tema é tratado a partir da **inclusão e diversidade no ambiente de trabalho**. A empresa busca compreender quais ações poderiam ser tomadas para promover a diversidade e a inclusão na organização. O desafio busca promover reflexão sobre a eficácia das práticas atuais e a necessidade de possíveis melhorias para garantir um ambiente mais inclusivo.





# TEMAS ABORDADOS

## Habilidades Interpessoais

O tema é abordado a partir da **liderança** e **clima organizacional**, considerando as dificuldades no relacionamento com os colaboradores. A situação gera um clima de descontentamento no setor. O desafio enfatiza a necessidade de melhorar o clima de trabalho, sugerindo que a liderança do setor deve ser ajustada para promover um ambiente mais harmonioso para todos.

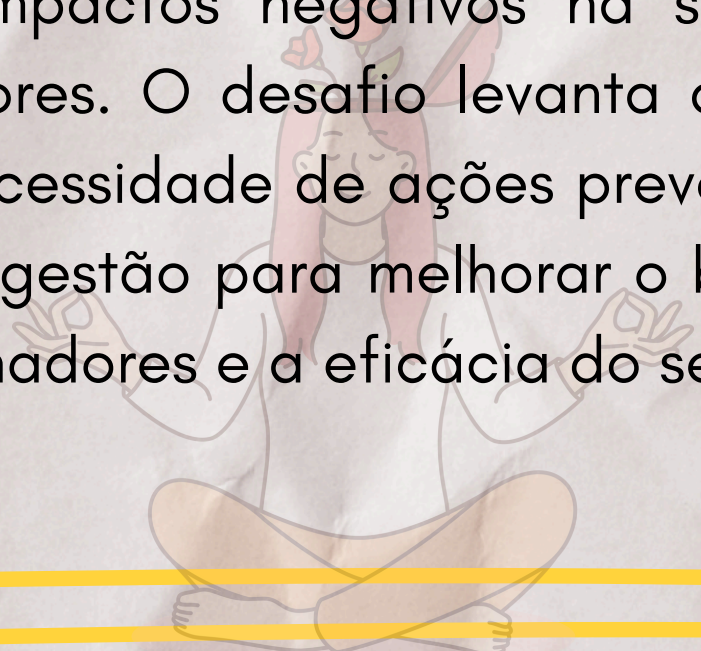




# TEMAS ABORDADOS

## Saúde Mental

O tema é abordado a partir da descrição da realidade dos trabalhadores em um dos setores da fábrica, que lidam diretamente com os clientes. No entanto, o **aumento de afastamentos por questões de saúde mental** e a diminuição da produtividade indicam que o ambiente de trabalho está gerando impactos negativos na saúde dos colaboradores. O desafio levanta a questão sobre a necessidade de ações preventivas ou ajustes na gestão para melhorar o bem-estar dos trabalhadores e a eficácia do setor.

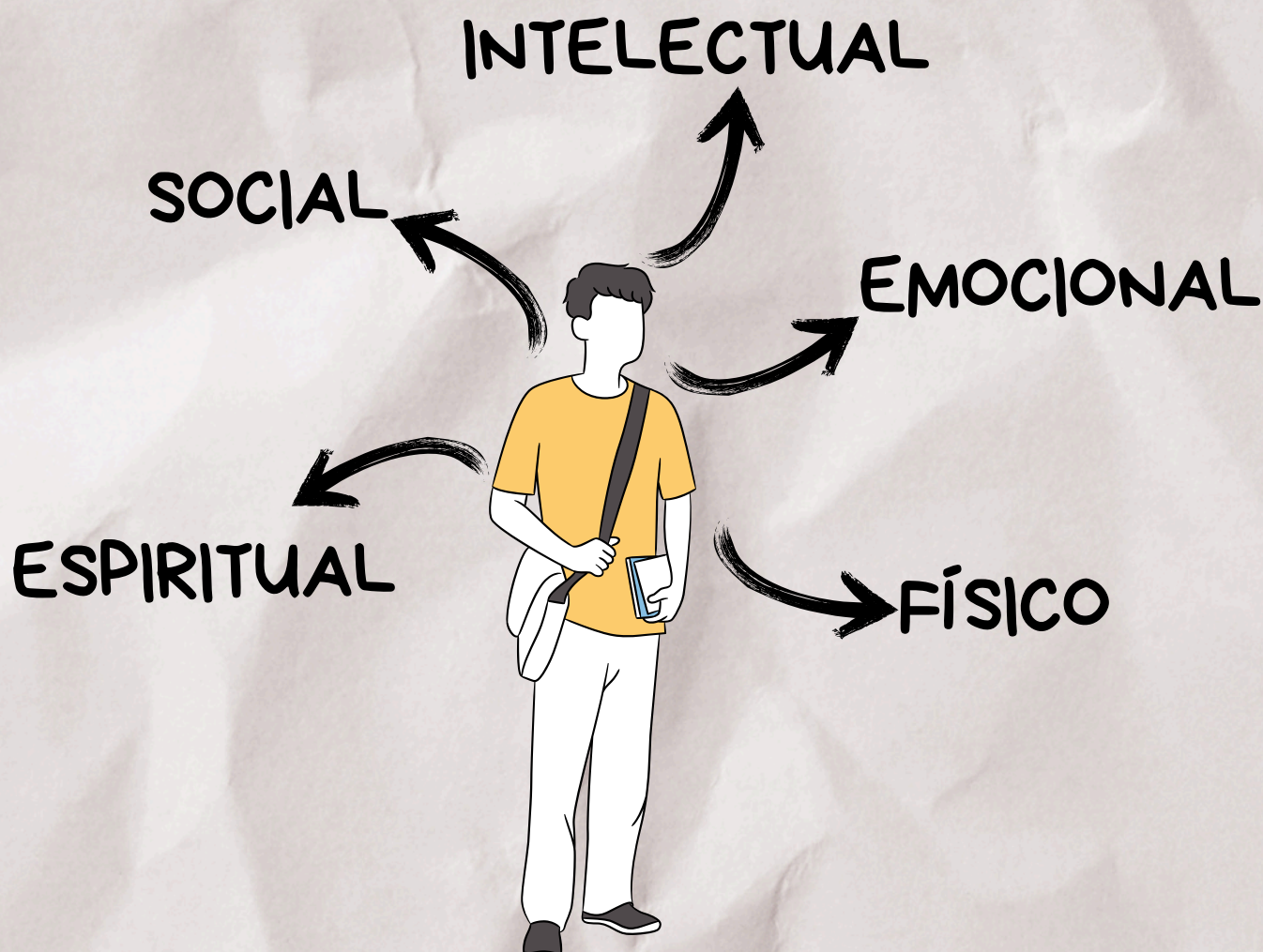




# ELEMENTOS DO JOGO

## A FICHA DE PERSONAGEM

A ficha do personagem possui as informações básicas do trabalhador, suas habilidades e pontos de experiência, além dos cinco atributos deste trabalhador:



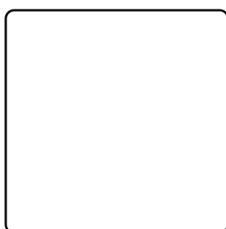


# ELEMENTOS DO JOGO

## A FICHA DE PERSONAGEM

### FICHA DE PERSONAGEM

#### Informações básicas



Nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_

Cargo: \_\_\_\_\_

#### Atributos

|                   |  |
|-------------------|--|
| Emocional (EMO)   |  |
| Intelectual (INT) |  |
| Físico (FIS)      |  |
| Social (SOC)      |  |
| Espiritual (ESP)  |  |

#### Habilidades Especiais

1.

2.

3.

4.

#### Experiência (XP)

#### Anotações



# ELEMENTOS DO JOGO

## O GUIA DE INSTRUÇÕES

O guia de instruções foi construído para auxiliar os jogadores na compreensão das regras e do funcionamento do jogo, esclarecendo como as mecânicas se desenvolvem para que a partida aconteça de forma simples e descomplicada.

O guia está dividido em três tópicos principais:



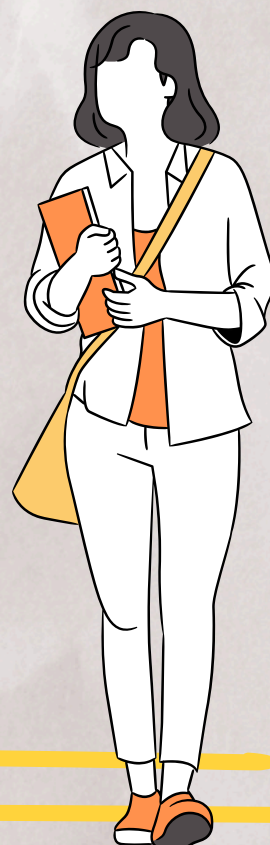
**Conhecendo o Terreno**



**Dominando as Regras Básicas**



**Contabilizando os Pontos**





# ELEMENTOS DO JOGO

## O GUIA DE INSTRUÇÕES





# ELEMENTOS DO JOGO

## O TABULEIRO

O tabuleiro do jogo é o ambiente de trabalho da fábrica, representado pelos seus setores principais:

ARMAZÉM

PEÇAS

ENVIO

PREPARAÇÃO

RECEBIMENTO

PRODUÇÃO

LINHA DE FRENTE

---

---



# ELEMENTOS DO JOGO

## AS CARTAS DE VOTAÇÃO

As cartas de votação são bem intuitivas.

O jogador utiliza a carta verde quando está de acordo com a solução apresentada pelo jogador da vez. Se está em desacordo, ele apresenta a carta vermelha.

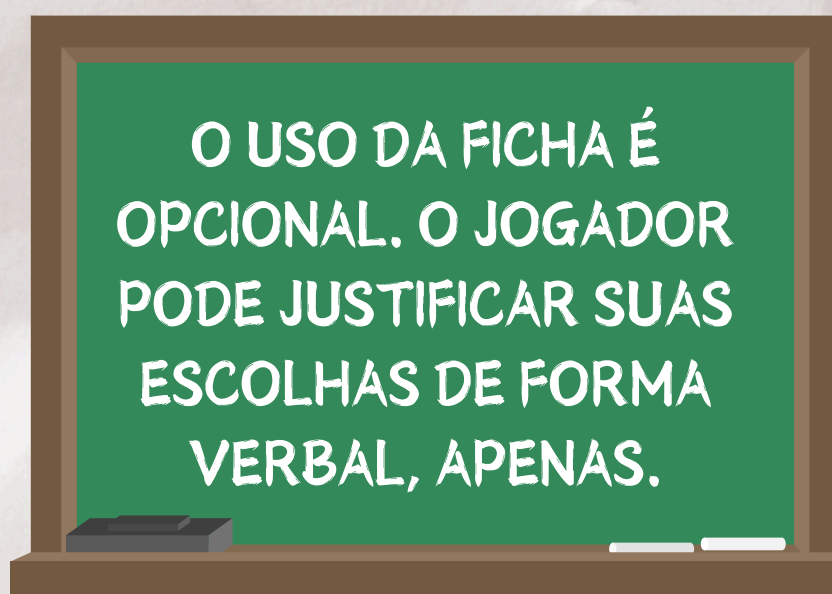




# ELEMENTOS DO JOGO

## AS FICHAS DE JUSTIFICATIVAS

Através das fichas de justificativas o jogador da vez explica, em poucas palavras, as razões que motivaram suas escolhas.





# ELEMENTOS DO JOGO

## AS FICHAS DE JUSTIFICATIVAS

### FICHA DE JUSTIFICATIVAS

Setor/Evento:

-----

Solução:

-----

Justificativa:

-----



# ELEMENTOS DO JOGO

## A CARTA CORINGA

Com a carta coringa em mãos, o jogador pode propor um recurso novo, não mencionado nas cartas de solução. A utilização da carta coringa proporciona mais pontos de experiência ao jogador. A ideia é valorizar a atividade inventiva!

Bem... na verdade, eu gostaria de propor outra ideia!





# ELEMENTOS DO JOGO

## A CARTA CORINGA

CARTA

Envio

**CARTA CORINGA**  
do setor de envio

**1** PROPONHA A SOLUÇÃO

**2** DEFINA O ATRIBUTO

**3** INICIE A VOTAÇÃO  
Bom trabalho!

SUCESSO NA SOLUÇÃO

95 XP



# ELEMENTOS DO JOGO

## AS CARTAS DE DESAFIOS E SOLUÇÕES

As cartas de desafio descrevem os problemas de cada setor.

A situação de cada setor é contextualizada e problematizada para que o jogador da vez possa propor as possíveis soluções.



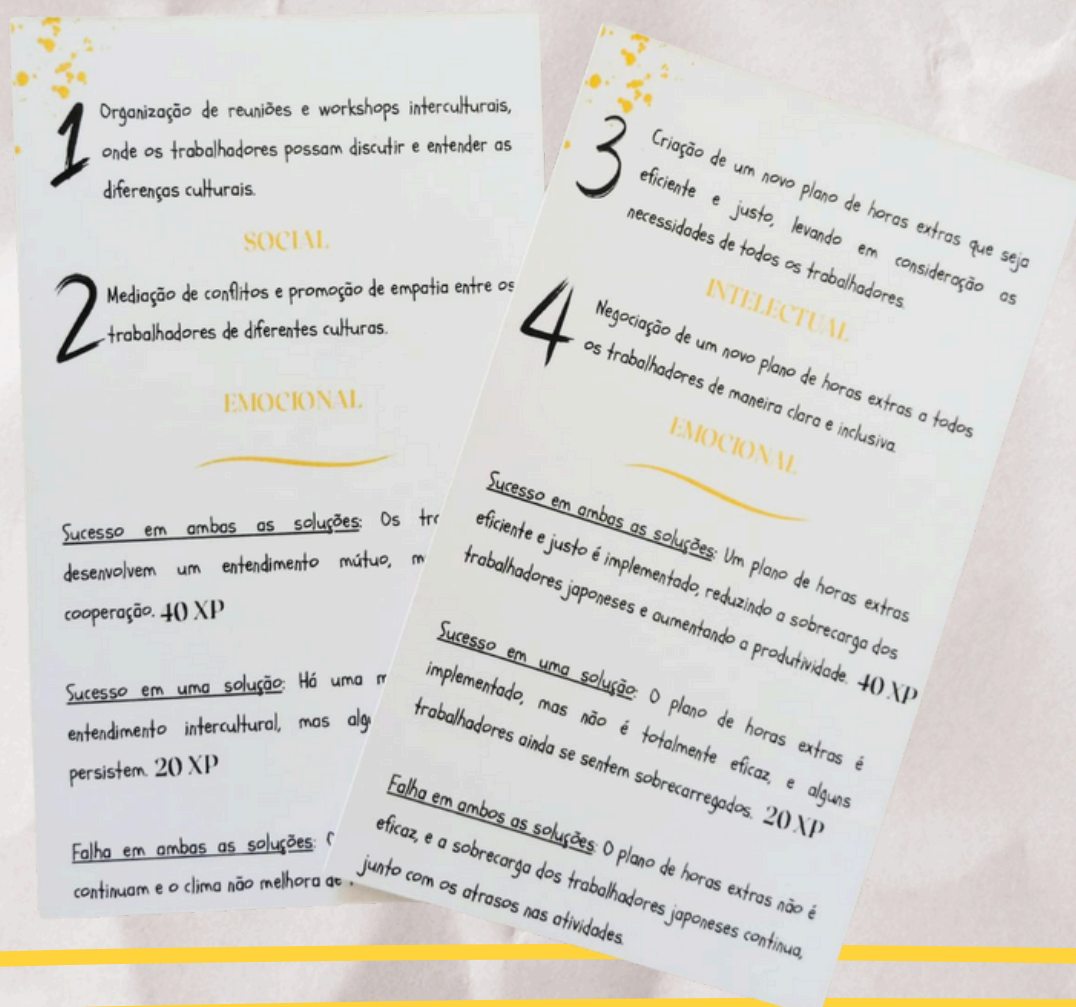


# ELEMENTOS DO JOGO

## AS CARTAS DE DESAFIOS E SOLUÇÕES

As cartas de solução contém algumas possíveis maneiras para resolver o desafio proposto.

O jogador pode escolher uma ou mais soluções, justificar e abrir votação para apurar o sucesso ou insucesso da ação.





# ELEMENTOS DO JOGO

## AS CARTAS DE TEMAS

As cartas de tema são expostas ao final da partida.

Correlacionando as cores dos setores com as cores das cartas de tema, os jogadores compreendem que cada setor possui um desafio e que cada desafio é interligado a um tema.



ARMAZÉM - TRABALHO E CULTURA

PEÇAS - ASPECTOS ÉTICOS

ENVIO - INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

PRODUÇÃO - RESPONSABILIDADE SOCIAL

RECEBIMENTO - INCLUSÃO E DIVERSIDADE

PREPARAÇÃO - HABILIDADES INTERPESSOAIS

LINHA DE FRENTE - SAÚDE MENTAL





# ELEMENTOS DO JOGO

## AS CARTAS DE TEMAS

ASPECTOS  
ÉTICOS

INOVAÇÃO  
E  
TECNOLOGIA

INCLUSÃO  
E  
DIVERSIDADE

SAÚDE  
MENTAL

HABILIDADES  
INTERPESSOAIS

RESPONSABILIDADE  
SOCIAL

TRABALHO  
E  
CULTURA



# ELEMENTOS DO JOGO

## AS CARTAS DE HABILIDADES

As habilidades se relacionam com os atributos e carregam um bônus para ser utilizado na hora da votação, se o jogador for o jogador da vez, influenciando no resultado final da solução.



ATLETA



EXPLORADOR



LÍDER



APOIADOR



SÁBIO



MOTIVADOR



PENSADOR



MEDIADOR



# ELEMENTOS DO JOGO



**Mediador**

**VOCÊ É UM GRANDE FACILITADOR  
DA COMUNICAÇÃO ENTRE A  
EQUIPE, PROMOVENDO O DIÁLOGO,  
A COMPREENSÃO MÚTUA E A  
BUSCA POR SOLUÇÕES QUE  
ATENDAM AOS INTERESSES DE  
TODOS.**

Bônus de +2 pontos nas  
votações que envolvam  
atributos sociais (SOC)



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo proposto foi pensado, principalmente, para atender aos alunos da Educação Profissional e Tecnológica, fortalecendo e reafirmando a importância em se promoverem práticas educativas alinhadas com os conceitos norteadores desta modalidade de ensino: a formação humana integral e o mundo do trabalho.

O jogo traz a possibilidade de que o aluno viva um personagem imerso em um cenário. Através dessa imersão, o aluno se transforma em um trabalhador de uma fábrica, que lida com imprevistos, complicações e entraves em seu dia a dia e pode, assim, refletir em como suas ações interferem no ambiente de trabalho em geral.

Destinado a todo professor e/ou aluno do ensino técnico que tenha o interesse em trabalhar os conceitos de formação humana e mundo do trabalho de forma lúdica, menos conceitual e mais prática, espera-se que o jogo traga momentos de descontração, debates e, principalmente, aprendizado!



# CONSIDERAÇÕES FINAIS

## DÚVIDAS E/OU MAIS INFORMAÇÕES

### Contato

Ohana Lôbo Freire

E-mail: [ohana.freire@unirio.br](mailto:ohana.freire@unirio.br)

Cel: (21) 99551-2805

