



REVISTA
Casa da
GEOGRAFIA
de Sobral
ISSN 2316-8056



IV SGFNE
SIMPÓSIO DE GEOGRAFIA
FÍSICA DO NORDESTE

UTILIZANDO O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO UM RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA FÍSICA

Using Role Playing Game (RPG) as a didactic resource in physical geography education

Utilizando el juego de papel (RPG) como recurso didáctico en la educación de geografía física

Daniel Victor Martins de Araújo ¹

Cleire Lima da Costa Falcão ²

RESUMO

A utilização de novas metodologias em sala de aula é um assunto recorrente dentro das discussões sobre o ensino de geografia. Possuindo isso em mente, como produto da disciplina de Oficina em Geografia II da Universidade Estadual do Ceará (UECE) foi elaborado um material didático alternativo com objetivo de auxiliar os docentes na construção de um ensino contextualizado de Geografia. Essa pesquisa objetiva apresentar uma metodologia alternativa para o ensino de Geografia que visa praticar além da ação cognitiva de memorizar um conceito, trabalhando a interdisciplinaridade, a criatividade, o emocional e a cooperação. A proposta foi construir um RPG (Role Playing Game), que é um jogo que se utiliza da interpretação de personagens para criar e contar histórias coletivamente nas quais todos os agentes se tornam ativos dentro desse processo. Realizaram-se os seguintes procedimentos: revisão bibliográfica, seleção e adaptação do sistema de regras. Por fim, produziu-se a aventura de RPG intitulada “A busca pelo arco de Gelo”, que trabalha alguns aspectos físicos do nordeste brasileiro principalmente do estado do Ceará. Após a elaboração do material constatou-se a importância de trabalhar perspectivas para além do conteudismo. Sentiu-se a necessidade de aplicar no ensino básico para mensurar seu real impacto.

Palavras-chave: Recurso Didático. RPG. Geografia Física.

ABSTRACT

The use of innovative methodologies in the classroom is a recurring subject in discussions about geography teaching. With that in mind, as a result of the discipline Workshop in Geography II from the State University of Ceará (UECE) was created, an alternative didactic material with the aid of teachers in the construction of a contextualized geography teaching. This research looks to show an alternative perspective for the teaching of geography that aims to practice beyond the cognitive action of memorizing the concept, but also working on interdisciplinary, creativity, the emotional and cooperation. The proposal was to build an RPG (Role Playing Game), which is a game that uses character interpretation to create and tell

¹ Graduando em Geografia pela Universidade Estadual do Ceará – UECE. Avenida Doutor Silas Munguba, 1700 Campus do - Itaperi, Fortaleza – CE. E-mail: daniel.victor@aluno.uece.br

² Doutora em Geografia Física pela Universidade de São Paulo – USP. Avenida Doutor Silas Munguba, 1700 Campus do - Itaperi, Fortaleza – CE. E-mail: cleirefalcao@gmail.com

stories collectively in which all agents become active within that process. The following procedures were executed: bibliographic review, selection and adaptation of the rules system. At the end, it produced an adventure of RPG "The search for the arc of Ice" that works on physical aspects from the Brazilian northeast, focusing on the state of Ceará. After the material elaboration, it was clear the importance to work on perspectives beyond content. It felt the need to apply the didactic resource to measure its real impact.

Keywords: Didactic Resource. RPG. Physical geography.

RESUMEN

El uso de metodologías innovadoras en el aula es un tema recurrente en los debates sobre la enseñanza de la geografía. Con eso en mente, como resultado de la disciplina Taller de Geografía II de la Universidad Estatal de Ceará (UECE), se creó un material didáctico alternativo con la ayuda de los maestros en la construcción de una enseñanza de geografía contextualizada. Esta investigación busca mostrar una perspectiva alternativa para la enseñanza de la geografía que tiene como objetivo practicar más allá de la acción cognitiva de memorizar el concepto, pero también trabajando en la interdisciplinaria, la creatividad, lo emocional y la cooperación. La propuesta era construir un juego de rol (RPG), que es un juego que utiliza la interpretación de personajes para crear y contar historias colectivamente en las que todos los agentes se vuelven activos dentro de ese proceso. Se ejecutaron los siguientes procedimientos: revisión bibliográfica, selección y adaptación del sistema de reglas.

Palabras clave: Recurso didáctico. RPG Geografía Física.

INTRODUÇÃO

A proposta apresentada é o resultado das vivências na disciplina de Oficina em Geografia II que visa a discussão sobre a utilização e utilidade do livro didático dentro do ensino básico no qual o produto seria a elaboração de um material didático alternativo, realizada no semestre 2017.2 do curso de Geografia Licenciatura da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Essa pesquisa tem como objetivo apresentar uma das diversas propostas de material didático alternativo que possui como base a construção de um ensino de Geografia física contextualizado, visando praticar além da ação cognitiva de memorizar um conceito, trabalhando a interdisciplinaridade, a imaginação e a cooperação entre os estudantes.

Os entendimentos conceituais, teóricos e metodológicos são estruturados em: Cavalcanti (2005), Vygotsky (1896 -1934) discutido por Nunes e Silveira (2011), os materiais trabalhados durante a disciplina de Oficina em Geografia II que discutem além de outros assuntos, os recursos didáticos e o livro didático como produto da Geografia escolar (BRANDÃO E MELO, 2015; BOMFIM, 2006; PONTUSCHKA, PAGANELLI E CACETE, 2007). O sistema de regras do jogo e abordagem baseada em perguntas e respostas fora uma adaptação do sistema de (NETO E BENITE-RIBEIRO, 2012).

A Geografia como uma ciência que estuda o espaço tem como objetivo, dentro de sala de aula, apresentar contextos que permitam que os alunos compreendam o seu cotidiano de maneira que consigam aplicar os conceitos vistos em sala em ambientes exteriores a escola

(FURLAN,2005). Sendo assim, o ensinar geografia de maneira tradicional (Professor > Aluno) se torna uma prática totalmente obsoleta, já que o papel do aluno se torna totalmente secundário e passivo.

O conhecimento geográfico é construído tanto pelos professores quanto pelos alunos, não é uma via de mão única. “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.” (FREIRE, 1996, p.12). Sendo assim, esse trabalho propõe também uma discussão de um ensinar para além do conteúdo por vezes fragmentado. Busca-se uma Geografia contextualizada dentro de sala de aula, onde o aluno se reconheça dentro dos conteúdos, uma vez que, a Geografia é uma forma de ver e construir o mundo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA PARA A CONSTRUÇÃO DO MATERIAL

Inicialmente, procurou-se elencar as bases pedagógicas para a construção do jogo. Vygotsky (1896 -1934), se torna base para a nossa discussão já que o mesmo desenvolve o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) que é basicamente a distância entre o que o aluno já sabe (zona de desenvolvimento real) e o que ele pode aprender (zona de desenvolvimento potencial) (NUNES e SILVEIRA, 2011).

Para Vygotsky, o papel do professor é justamente atuar dentro da ZDP, através de situações-problemas e articulações entre o conhecimento prévio do aluno com o conteúdo que o docente quer transmitir (NUNES e SILVEIRA, 2011). Cavalcanti (2005) que trabalha as contribuições de Vygotsky dentro do ensino de geografia afirma:

O trabalho com o conteúdo geográfico, para que ele se torne ferramenta do pensamento do aluno, implica a comunicação em sala de aula que busque significados, que considere a experiência imediata do aluno, mas que a extrapole; que busque a generalização dos conceitos e o entendimento de sistemas conceituais; que busque também trabalhar com outras dimensões da formação humana, como a emocional, a social, e não apenas a cognitiva, a racional, que está mais ligada à formação de conceitos. (CAVALCANTI, 2005, p. 201 e 202)

Nessa perspectiva, a introdução de recursos e matérias didáticos alternativos ganha destaque dentro do meio pedagógico. Brandão e Mello (2015) apresentam a utilização de jogos dentro do ensino de Geografia como uma prática que vai além do simples memorizar um conceito. A utilização de jogos dentro do ensino, segundo as autoras, estimula a cooperação dos alunos, o desenvolvimento psicomotor e a independência ao tomar decisões. Rolim, Guerra e Tassigny (2008), relacionam o lúdico com a aprendizagem pautadas em Vygotsky e afirmam que: “o lúdico

torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.” (p.177).

O *Role Playing Game* ou em tradução livre “jogo de interpretação de papéis” (RPG), surge na década 70 com o diferencial que é o uso da criatividade e imaginação de uma maneira nunca trabalhada anteriormente. No RPG, cada jogador, através da imaginação, se metamorfiza em um determinado personagem e passa a fazer escolhas e tomar decisões dentro desse mundo. O jogo basicamente apresenta situações-problemas para os jogadores que precisam resolvê-las para abrir uma porta, salvar uma pessoa ou até mesmo, fugir de um dragão.

Na prática, o RPG se torna um jogo de criar e contar histórias coletivamente no qual todos os agentes se tornam ativos dentro desse processo. Por ser um jogo extremamente livre existem diversos sistemas de jogo e regras, mas o espírito do jogo que é o uso da imaginação continua presente. Pacheco e Amaral (2010) compartilham suas experiências com o jogo de RPG dentro do ensino de Geografia e Física, afirmam que o mesmo começa a ser adaptado pedagogicamente em meados dos anos 90.

Dentro de nossa pesquisa, pouco foi encontrado material bibliográfico relacionando o ensino de Geografia com o RPG, sendo Pacheco e Amaral (2010) a única bibliografia que discute o tema dentro de um contexto efetivamente geográfico-escolar. A maioria dos materiais encontrados que relacionam RPG e ensino são desenvolvidas por pedagogos, físicos, biólogos, historiadores e matemáticos, pouco se ver geógrafos.

O jogo de RPG se enquadra tanto como um recurso didático material como um imaterial, dentro da divisão proposta por Brandão e Mello (2015), já que se utiliza de papel, lápis, fotos, expressões corporais e faciais, imaginação e criatividade. É possível dentro da prática do RPG que o professor de Geografia consiga introduzir situações-problemas onde os alunos sejam capazes de unir o que eles já sabem (zona de desenvolvimento real) com o que eles podem aprender (zona de desenvolvimento potencial).

O professor utilizando do RPG consegue atuar diretamente na ZDP do aluno e com isso se torna possível “promover articulações entre conhecimentos geográficos, significativamente construídos, conceitos e raciocínios geográficos que permitiriam avançar os conhecimentos geográficos escolares.” (BOMFIM, 2006, p.125). Como já afirmado, existem diversas maneiras de se jogar RPG e como afirma o escritor e professor de história, Raphael Lima (2017):

Da mesma forma que não existe uma metodologia única para ensino, o docente precisa se enveredar nas pesquisas de várias abordagens didáticas para alcançar os seus discentes e proporcionar uma melhor experiência de ensino-aprendizagem. Assim como em cada sala de aula existem múltiplos microuniversos com suas particularidades de aprendizagem, não existe um sistema de RPG imutável e pronto

para a educação. A escolha de um método sistema (tal como na escolha de uma didática de ensino), se dá pelas particularidades do público-alvo. (Disponível em: “<https://mundoscolidem.com.br/e-possivel-utilizar-o-rpg-em-sala-de-aula>”. Acesso em: 08 jun, de 2018.)

Por ser um sistema reflexível e construído dentro de um viés pedagógico optou-se por adaptar o sistema de regras desenvolvido por Neto e Benite-Ribeiro (2012) para a criação de um jogo de RPG que discuta os aspectos físico-naturais da Região Nordeste do Brasil, sobretudo, do estado do Ceará.

BRINCANDO E APRENDENDO – O MATERIAL DIDÁTICO

As regras baseadas em Neto e Benite-Ribeiro (2012)

Como já afirmado, adaptamos o sistema desenvolvido por Neto e Benite-Ribeiro (2012) para a criação da história e das regras do jogo. Segundo o sistema, os jogadores preencherão suas fichas de personagem baseados em suas próprias características, distribuindo no total 16 pontos, seguindo a ordem: 10 pontos nas qualidades, 5 em defeitos e 1 em medo. A proposta da criação de uma ficha de personagem é realizada visando uma maior imersão no jogo e na interpretação dos personagens ao longo da história, além de que propõe trabalhar com características como o orgulho, a agressividade e a paciência. Assim, a ficha de personagem além de ser um material que auxilia na jogabilidade, se torna um importante instrumento para o docente que pode conhecer mais os alunos e utilizar-se dessas características na construção de um ambiente escolar acolhedor e agradável a todos.

Dentro do RPG existem dois principais núcleos, o dos jogadores e o do mestre. O núcleo dos jogadores será composto por no mínimo 2 e no máximo 6 alunos. O professor desempenhará o papel do mestre, que é semelhante ao de um narrador. Além de narrador, o mestre se torna um árbitro do jogo, onde toda e qualquer decisão que foge das regras preestabelecidas, cabe ao mestre emitir a opinião final.

Durante o jogo, as consequências das decisões dos alunos serão realizadas de acordo com a rolagem dos dados ou respondendo uma pergunta específica daquela situação. Os jogadores devem discutir para responder e o professor só aceitará uma resposta. Os materiais necessários para a aplicação do jogo serão algumas imagens para ajudar na imersão e auxiliar a criatividade dos alunos, canetas ou lápis e as fichas de personagens. A cada novo jogo a história pode tomar rumos totalmente diferentes, o que torna o RPG uma proposta de material didático complexa, viável e produtiva pedagogicamente.

Figura 01 - Ficha para a criação dos personagens adaptada de Neto e Benite-Ribeiro (2012):

NOME DO PERSONAGEM:

QUALIDADES: **DEFEITOS:**

Equilíbrio () Agressividade ()

Inteligência () Orgulho()

Força () Traíra()

Habilidade () Má Sorte()

Paciência ()

MEDOS:

Lugar fechado ()

Lugar alto ()

Ficar sozinho ()

Fonte: os autores (2018).

A história do jogo

Os alunos possuem um objetivo: coletar todas as informações possíveis e encontrar o que viria a ser, no ano de 2055, um grande arco rochoso coberto de gelo, presente no Norte do antigo estado do Piauí - que seria o ponto onde a Dra. Shuri ativaria o portal para que ele pudesse retornar ao futuro. E, para a efetivação da missão, deverão responder corretamente aos desafios apresentados pelo professor.

O professor iniciará o jogo apresentando a história do mundo onde os personagens se encontram:

Ano 2081. Há exatamente 10 anos o Sistema Solar foi destruído pelo cometa HALLEY (que visita a terra a cada 75 anos). O cometa se chocou com o sol e causou uma instabilidade à estrela. Este evento acabou por destruir todo o Sistema Solar. Apesar disso, como a trajetória do cometa já era registrada desde 1910, a humanidade teve tempo para procurar um novo local para viver. Este ambiente receptivo se localiza na galáxia de ANDRÔMEDA - a galáxia mais próxima

da via Láctea, onde existe um planeta que possibilitou a sobrevivência dos seres humanos. Tal planeta denominado de SÁFARA, pois o mesmo possui apenas um oceano e a maior parte de suas terras emersas, onde a população sobrevivente se estabeleceu, é cheia rochas e o único clima é o semiárido.

Sete naves partiram, cada uma com 1.500 pessoas a bordo. Atracaram em SÁFARA em 2073 e fundaram a cidade de “TERRA”, em lembrança ao passado.

Desde então muito aconteceu quanto à tecnologia dos seres humanos. A mais recente foi a criação de um acelerador de partículas, que possibilita a redução de qualquer matéria à uma escala quântica, possibilitando uma viagem no tempo, por exemplo. Criada pela professora Dra. Shuri, este visa, dentre outras coisas, conhecer o passado do antigo planeta dos humanos, já que a maior parte dos documentos se perderam durante a viagem para Sáfara. E para a missão, Shuri, conta com uma equipe de pesquisadores, que farão a primeira viagem no tempo para o ano de 2055, quando ocorreu uma grande mudança climática que fez o sertão virar grandes calotas polares.

A Dra. Shuri reuniu sua equipe, que estava prontamente vestida com o traje de frio para visitar o Nordeste brasileiro. Ela os acompanhou até a nave e ligou a máquina de redução, que encolheu todos os jogadores. E, no momento que iria colocar o ano para voltar no tempo, derramou seu éfac (líquido semelhante ao café) e transportou os jogares para o ano de 2012, ano em que ocorreu uma grande seca histórica no Nordeste brasileiro.

A jogabilidade

Após o Professor apresentar a história do jogo e o objetivo dos jogadores, ele irá introduzir as perguntas e da seguinte maneira:

Professor: Vocês estão em uma região que outrora foi conhecida como Serra Grande. Sua nave não está pronta para decolar. Para ter o direito de ligá-la e ajustar o localizador, vocês podem responder uma pergunta ou tirar a sorte no dado.

Caso optem pelo dado, o jogador que mais distribuiu pontos no espaço “habilidade” é quem deverá jogar o dado. Ele deve, por meio do cálculo, tirar um valor maior que três (valor da habilidade menos o valor tirado no dado). Se optarem pela pergunta ou não conseguirem a sorte no dado, os jogadores devem responder:

Pergunta 1: Qual o relevo predominante na Serra Grande e sua influência no clima local? Respondido corretamente, a nave é ligada, caso contrário, eles morrem por falta de oxigênio.

Professor: vocês ligaram a nave agora e se dirigem para o Norte só que quando vocês percebem que o ponteiro do Norte está na verdade apontando para Sul já é tarde demais. De acordo com o localizador, vocês estão no Geopark Araripe, muito conhecido pelo seus fósseis. Para conseguirem voltar para a Serra Grande, vocês devem responder duas perguntas.

Cada resposta errada diminui a altitude da nave e pode fazer com que ela caia em Quixadá e todos morram por causa do calor.)

Pergunta 2: Qual é o relevo onde os pesquisadores foram parar?

Pergunta 3: Do que esse relevo é composto e qual o potencial hídrico dele?

Caso os jogadores acertem pelo menos uma pergunta, a nave consegue seguir e finalmente ir para a direção norte correta.

Pergunta 4: Possuindo como base o local onde vocês estão, onde fica o norte geográfico?

Se a resposta for correta, seguem para o extremo norte e dão de cara com uma das falésias de morro branco que danifica totalmente a nave fazendo com que os jogadores sejam obrigados a sair dela para consertarem, mas para isso precisarão falar que mineral os sedimentos da praia possuem em abundância ou o jogador com maior número de pontos em “inteligência” que tirar maior um número maior que 4 (valor da habilidade menos o valor tirado no dado).

Pergunta 5: Durante a viagem SUL-NORTE pelo Ceará os pesquisadores perceberam formações rochosas típicas do clima semiárido, com presença de morros residuais, qual o nome dessas formações?

Caso consigam responder ou tirar o valor no dado, conseguem consertar a nave e se dirigem para o parque nacional de 7 cidades em PiauÍ, local onde está presente o arco rochoso que daqui a algum tempo virará um arco coberto de neve.

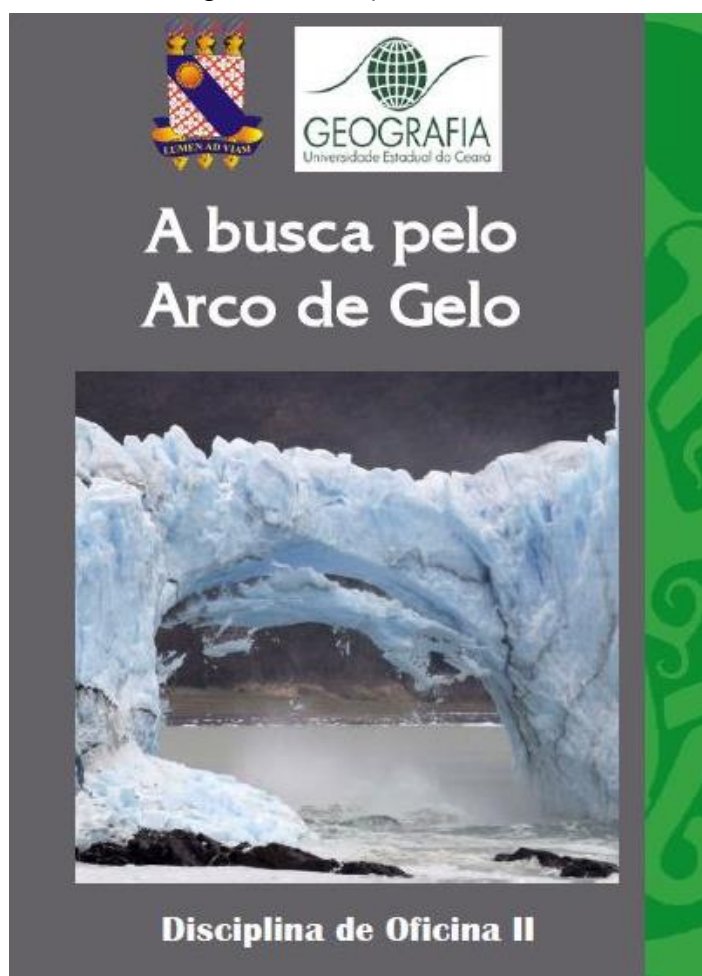
Pergunta 6: Durante o percurso da nave pelo estado cearense, os pesquisadores perceberam alguns tipos de vegetações que são comuns no clima semiárido, quais são eles?

Após os jogadores passarem por todas as perguntas o professor finalizará o jogo. “Vocês conseguiram chegar a tempo no arco do triunfo. A Dra. Shuri, conseguiu emitir um portal de tempo para vocês e por sorte, todas as câmeras da nave filmaram a viagem. Vocês serão conhecidos como os primeiros humanos a viajarem no tempo e que coletaram informações preciosas sobre o planeta Terra Parabéns!”

Discussões

A proposta do RPG como um material didático alternativo é desafiadora, entretanto mostra grande potencial. Os conteúdos trabalhados aqui podem ser adequados para a realidade escolar, aprofundando os próprios conteúdos do livro didático, além de possibilitar uma abordagem interdisciplinar entre as próprias disciplinas escolares. Por exemplo, o jogo trabalha com o uso de dados, o professor de Matemática pode substituir a forma de uso do dado por um conteúdo que os alunos aprendendo. Em relação a aplicação, é possível trabalhar tanto antes dos alunos conhecerem o conteúdo, como uma forma de avaliação diagnóstica, quanto depois como uma forma de revisão do conteúdo.

Figura 02 - A capa da aventura



Fonte: os autores (2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar outros recursos além do quadro branco, datashow e livro didático é essencial para uma efetiva aprendizagem. Compreende-se que a utilização de jogos durante a prática escolar exige um planejamento dobrado para o professor que precisa avaliar em que momento irá incluir a prática. Outra questão a ser levantada é a quantidade de alunos por partida que se torna um fator limitante, mas o docente pode contornar essa limitação ensinando outros alunos a fazerem o papel de mestre e assim todos conseguem se divertir e o ensino deixa de ser unidirecional professor-aluno e passa a ser de aluno-professor e aluno-aluno.

Construir práticas escolares que trabalhem além da capacidade de memorizar do aluno é necessário nos dias de hoje. Por isso, é necessários novos métodos que conseguem desenvolver inúmeras características dos alunos como a criatividade, cooperação, raciocínio rápido além de ser interdisciplinar e conseguir trabalhar os assuntos propostos de uma maneira efetiva. Em suma, após a criação do material sentiu-se a necessidade de aplicá-lo dentro de uma realidade escolar do ensino básico para perceber seu real impacto para os alunos. É válido ressaltar, que a proposta apresentada ainda é uma ideia inicial que precisa de um melhor amadurecimento.

REFERÊNCIAS

- Bomfim, Natanael R. Geografia Escolar: qual o seu problema. **Caminhos de Geografia, Bahia**, V. 7, N. 18, P. 123-133, Fev./Mai. 2006.
- Cavalcanti, Lana D. Cotidiano, mediação pedagógica e formação de conceitos: uma contribuição de Vygotsky ao ensino de geografia. **Cad. Cedes, Campinas**, Vol. 25, N. 66, P. 185-207, Maio/Ago. 2005. Disponível Em <[Http://www.Cedes.Unicamp.Br](http://www.cedes.unicamp.br)> Acesso Em: 01 Jun. 2018.
- Freire, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários a prática educativa. 25 Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. p.52.
- Mundos Colidem. **É possível utilizar o RPG em sala de Aula?** Disponível Em: <[Https://Mundoscolidem.Com.Br/E-Possivel-Utilizar-O-Rpg-Em-Sala-De-Aula/](https://mundoscolidem.com.br/E-Possivel-Utilizar-O-Rpg-Em-Sala-De-Aula/)>. Acesso Em: 04 Jun. 2018.
- Neto, Antônio A. D. O.; Benite-Ribeiro, Sandra A. **Um modelo de Role-Playing Game (Rpg) para o ensino dos processos da Digestão**. Itinerarius Reflectionis, Jataí, Goiais, V. 2, N. 13, Jan. 2012.
- Nunes, Ana I. B. L.; Silveira, R. D. N. **Psicologia da Aprendizagem**: Processos, Teorias e Contextos. 3 Ed. São Paulo: Liber Livro, 2011. 222 P.
- Oliveira, Ariovaldo U D. Educação e Ensino de Geografia na realidade Brasileira. In: Oliveira, Ariovaldo Umbelino De; Et Al (Org.). **Para Onde Vai O Ensino De Geografia?** 8. Ed. São Paulo: Contexto, 2003.
- Pacheco, S. M.; Amaral, R. R. D. **Experimentando O RPG Pedagógico: A Interdisciplinaridade na sala de aula**. III Congresso Internacional De Tecnologia Na Educação, Pernambuco, P. 01-07, Dez. 2010.

Rolim, Amanda A. M.; Guerra, Siena S. F.; Tassigny, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. Revista Humanidades, Fortaleza, V. 23, N. 2, P. 176-180, Jul./Dez. 2018.

Rpg Na Escola. **O Que É Rpg?** Disponível Em: <[Http://www.rpgnaescola.com.br/introducao-ao-rpg/](http://www.rpgnaescola.com.br/introducao-ao-rpg/)>. Acesso Em: 02 Jun. 2018.

Unesp. **Recursos didáticos no ensino de geografia: tematizações e possibilidades de uso nas práticas pedagógicas**. Disponível Em: <[Https://edutec.unesp.br/index.php?lang=pt-br](https://edutec.unesp.br/index.php?lang=pt-br)> Acesso Em: 01 Jun. 2018.