



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA

NILL CHESTER NUNES DE AZEVEDO

USO DO *ROLE PLAYING GAME* (RPG) NO ENSINO DE GEOGRAFIA

FORTALEZA - CE

2019

NILL CHESTHER NUNES DE AZEVEDO

USO DO *ROLE PLAYING GAME* (RPG) NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Monografia apresentada ao curso de Geografia da Universidade Federal do Ceará (UFC) como requisito necessário para a obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

Orientadora:

Prof^a. Dra. Alessandra Maria Vieira Muniz.

FORTALEZA – CE

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- A988u Azevedo, Nill Chesther Nunes de.
Uso do Role Playing Game (RPG) no ensino de Geografia / Nill Chesther Nunes de Azevedo. – 2019.
129 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Ciências,
Curso de Geografia, Fortaleza, 2019.
Orientação: Profa. Dra. Alessandra Maria Vieira Muniz.
1. Geografia. 2. Educação. 3. RPG Pedagógico. 4. RPG. 5. Jogos. I. Título.

CDD 910

NILL CHESTHER NUNES DE AZEVEDO

USO DO *ROLE PLAYING GAME* (RPG) NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Monografia apresentada ao curso de Geografia da Universidade Federal do Ceará (UFC) como requisito necessário para a obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

Aprovada em 24/06/2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dra. Alessandra Maria Vieira Muniz (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Dra. Maria Edivani Silva Barbosa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Dra. Danielle Rodrigues da Silva
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)

AGRADECIMENTOS

É com um pensar de agradecimento, alegria e satisfação na qual escrevo a todos que de alguma forma contribuíram com minha jornada nesta graduação cheia de acertos críticos e falhas críticas, pois tudo se iniciou desde que rolei o primeiro dado em 1999 e finaliza (temporariamente) neste trabalho 20 anos depois.

Em agradecimentos:

A minha família, Pai, Mãe e Irmã pelo amor e apoio ao longo da vida.

A Prof^a. Nagela de Geografia da escola EEFM Jose Bezerra de Menezes, por ter me aceitado e supervisionado no estágio.

A Prof^a. Gracilene da escola EEF Instituto dos Cegos, pela ajuda e apoio nas atividades que desenvolvi com os alunos.

A Prof^a. Mara de Geografia da escola EMEIF Joaquim Nogueira, pelo apoio nos estágios em que lá participei.

Ao Prof. Silvoneudo de Geografia da escola EEMTI Hermínio Barroso, pelo apoio e amizade desde a minha primeira graduação.

A minha orientadora Prof^a. Dra. Alexsandra Maria Vieira Muniz, por ter aceitado e orientado este trabalho.

A Prof^a. Dra. Maria Edivani Silva Barbosa (UFC) e a Prof^a. Dra. Danielle Rodrigues da Silva (IFCE) por participarem da banca e contribuírem com suas falas para este trabalho.

Ao Prof. Cisne de Geografia da escola EEFM Jose Bezerra de Menezes, na qual fui seu aluno em 2005 e que me motivou a gostar de Geografia.

A Livia Maria Nery Paixão pelo amor, carinho, apoio e ajuda na construção dos mapas táteis.

Aos meus amigos e ex-colegas de trabalho que indiretamente me apoiaram enquanto eu conciliava faculdade e trabalho: Marcelo Gondim, José Carlos, Eulimar, Thaís, Marlus Almeida, Daniel Rubens, Richardson, Erika, Sâmia, Yume, Adeilson, Sidna e Tomé.

A todos em que dividimos histórias, emoções e aventuras através do RPG: Paulo Irving (que me ensinou a jogar RPG), Anderson SONECA Tiago, Jean GORDIN Sampaio, Márcio FURTIVO Souza, Antonio PITOMBEIRA Carlos, João ATNAPSE Lucas, Bryan ARKLE Torres, Nara NAERITH Nogueira, Rafael Costa, Jefferson JEFFER Mendes, Eric OGRO Felix, Alyson AKIM Marques, Valber KATSURA Souza, Tandy CRAY Wellington, Bruno ZAKHAROV Castro, Tissiane Sampaio, Felipe Sampaio, Rafael BETA Andrade, Daniel WILLIAM Monteiro e Eivaldo ERIVAS Fernandes.

**“A vida não tem graça sem alguns dragões.” (Harry Potter e o
Cálice de Fogo).**

RESUMO

Diante dos desafios do ensino escolar em Geografia, que faça o aluno compreender as relações sociedade e natureza na sua realidade e o torne um sujeito crítico e atuante no seu espaço geográfico, os recursos didáticos se apresentam como ferramentas que rompem o cotidiano da aula tradicional, proporcionando novos meios de aprendizagem dinâmicos e prazerosos. É neste contexto que temos o RPG pedagógico como ferramenta de ensino. Para o ensino de Geografia a literatura é escassa, há uma necessidade de um olhar geográfico dentro do RPG pedagógico, para que o ensino de geografia não fique apenas na descrição do cenário do jogo. Como problemática temos: De que forma o RPG pedagógico como metodologia de ensino pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem das aulas de Geografia? O objetivo geral é analisar como o RPG Pedagógico como metodologia de ensino pode auxiliar na aprendizagem dos conteúdos de Geografia. Os objetivos específicos são: Investigar como o RPG pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem das aulas de geografia; Discutir sobre as diversas metodologias de aplicação do RPG no ensino de Geografia, inclusive no contexto da educação inclusiva; Construir um material pedagógico (RPG) e intervindo no espaço escolar (aula de geografia). Os procedimentos metodológicos foram: pesquisa bibliográfica, análise teórica, preparação do material de RPG, intervenções nas aulas de Geografia da educação básica com *feedback* dos alunos através da aplicação de questionários e entrevistas com professores e a consequente tabulação dos dados coletados e análise dos resultados com a realização de gráficos. Através das intervenções de sessões de RPG em 4 turmas diferentes de 3 escolas foram colhidos resultados, que vieram a ratificar a importância e viabilidade do desenvolvimento de metodologias voltadas ao uso do RPG pedagógico, nas aulas de Geografia. Apesar de algumas dificuldades, a metodologia demonstrou ser satisfatória, pois os alunos puderam aplicar de modo prático seus conhecimentos para resolver situações problemas. Aprendizagens dentro do RPG foram possíveis, através da cooperação, socialização, criatividade e interdisciplinaridade.

Palavras Chave: Geografia, Educação, RPG, RPG Pedagógico, Jogos.

ABSTRACT

Faced with the challenges of school education in Geography, which makes the student understand the relationships society and nature in their reality and make it a critical and active subject in its geographic space, didactic resources are presented as tools that break the quotidian of the traditional classroom, providing new dynamic and enjoyable learning environments. It is in this context that we have the pedagogical RPG as a teaching tool. For the teaching of Geography literature is scarce, there is a need for a geographic look within the pedagogical RPG, so that the teaching of geography is not only in the description of the scenario of the game. How problematic we have: How can the pedagogical RPG as teaching methodology help in the teaching and learning process of Geography classes? The general objective is to analyze how the Pedagogical RPG as teaching methodology can help in learning the contents of Geography. The specific objectives are: Investigate how RPG can help in the teaching process learning of geography classes; To discuss the different methodologies of application of RPG in the teaching of Geography, including in the context of inclusive education; Construct a pedagogical material (RPG) and intervene in the school space (geography class). The methodological procedures were: bibliographic research, theoretical analysis, preparation of RPG material, interventions in Geography classes of basic education with feedback of students through the application of questionnaires and interviews with teachers and the consequent tabulation of data collected and analysis of the results with the realization of graphics. Through the interventions of RPG sessions in 4 different classes from 3 schools, results were obtained, which came to ratify the importance and feasibility of developing methodologies for the use of pedagogical RPG in Geography classes. Despite some difficulties, the methodology proved to be satisfactory, since the students were able to apply their knowledge to solve practical problems in a practical way. Learning within the RPG was possible, through cooperation, socialization, creativity and interdisciplinarity.

Keywords: Geography, Education, RPG, Pedagogical RPG, Games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 01. GTA V, uma simulação virtual cada vez mais próximo do real.....	27
FIGURA 02. <i>World of Warcraft</i> , um MMORPG.....	27
FIGURA 03. Mesa de RPG no evento FORPG.....	28
FIGURA 04. Jogadores de LARPG.....	29
FIGURA 05. Coletânea de Livros-Jogos.....	30
FIGURA 06. Esquema de Planejamento, Execução e Resultados de uma aula ou RPG.	33
FIGURA 07. Mapa de Arton de Tormenta RPG. O mapa apresenta os elementos cartográficos: Título, Legenda, Orientação e Escala.....	41
FIGURA 08. Mapa tátil da Vila de Nossa Senhora de Assunção em 1780.....	54
FIGURA 09. Dado tátil, produzido para alunos cegos.....	55

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 01. Quantidade de respostas dos pesquisados e a etapa de ensino em que atuam.....	49
GRÁFICO 02. Experiência dos alunos com jogos de RPG.....	60
GRÁFICO 03. Quantidade de alunos que já tinham estudado o tema abordado na intervenção.....	61
GRÁFICO 04. Quantidade de alunos que conseguiram fazer alguma relação de seus conhecimentos de geografia com a aplicação do jogo.....	62
GRÁFICO 05. Reação dos alunos sobre a dificuldade de compreender a perspectiva dos conceitos abordados no RPG.....	63
GRÁFICO 06. Quantidade de alunos que consideram que o RPG pedagógico pode contribuir com o seu aprendizado.....	64
GRÁFICO 07. Dificuldade dos alunos na aplicação do RPG Pedagógico.....	64
GRÁFICO 08. Interesse dos alunos de participar de outra aula com o RPG pedagógico.....	65
GRÁFICO 09. Relação em percentual dos gráficos 02, 03, 04, 05 e 07.....	68
GRÁFICO 10. Relação de interesses dos alunos para com o RPG, baseado no gráfico 06 e 08.....	70

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	ENSINO DE GEOGRAFIA E O <i>ROLE PLAYING GAME</i> (RPG)	16
2.1	O ensino de Geografia	16
2.1.1	Desafios e perspectivas	17
2.1.2	O uso de recursos didáticos no ensino de Geografia	19
2.2	RPG – <i>Role Playing Game</i>	21
2.2.1	O que é RPG?	21
2.2.2	A história do RPG	23
2.2.3	Os diferentes tipos de RPG	26
2.3	Uso do RPG como método didático no ensino de Geografia	31
2.3.1	RPG vs aula	32
2.3.2	Benefícios do RPG no ensino-aprendizagem	35
3	RPG E DISCUSSÕES METODOLÓGICAS	38
3.1	RPG como ferramenta interdisciplinar	38
3.2	Metodologia para ensinar Geografia usando RPG	39
3.3	RPG no ensino inclusivo de Geografia.....	44
3.4	Formas de como avaliar o uso do RPG na Geografia (práticas)	47
3.5	A docência e a utilização do RPG em sala de aula	48
4	O RPG COMO METODOLOGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS AULAS DE GEOGRAFIA.....	51
4.1	Intervenção 01 – 3º ano do Ensino Médio.....	51
4.2	Intervenção 02 – EJA e 5º ano – Educação inclusiva no Ensino Fundamental.....	53
4.3	Intervenção 03 – 2º ano do Ensino Médio.....	57
4.4	Intervenção 04 – 8º ano do Ensino Fundamental.....	59
4.5	Análise Gráfica.....	60
4.6	Análise do RPG para os alunos do ensino regular.....	67
4.7	Análise do RPG para os alunos do ensino especial: cegos e deficientes visuais.....	71
5	CONCLUSÃO.....	75
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
	APÊNDICES.....	82

APÊNDICE A – Roteiro de entrevistas com os professores.....	82
APÊNDICE B – Roteiro de feedback para os alunos.....	83
APÊNDICE C – Plano de aula da Intervenção 01 (3° ano).....	84
APÊNDICE D – Aventura de RPG da Intervenção 01 (3° ano).....	86
APÊNDICE E – Fichas de personagens da Intervenção 01 (3° ano).....	91
APÊNDICE F – Plano de aula da Intervenção 02 (EJA e 5° ano – Educação inclusiva).....	97
APÊNDICE G – Aventura de RPG da Intervenção 02 (EJA e 5° ano – Educação inclusiva).....	99
APÊNDICE H – Fichas de personagens da Intervenção 02 (EJA e 5° ano – Educação inclusiva).....	102
APÊNDICE I – Plano de aula da Intervenção 03 (2° ano) e 04 (8° ano).....	104
APÊNDICE J – Manual de RPG da Intervenção 03 (2° ano) e 04 (8° ano) ..	106
APÊNDICE K – Fichas de personagens da Intervenção 03 (2° ano) e 04 (8° ano).....	125
APÊNDICE L – Mapa de referência da Intervenção 03 (2° ano) e 04 (8° ano).....	129

1 INTRODUÇÃO

Já é fato relatado por professores e pesquisadores que o ensino tradicional não consegue sozinho incentivar o aluno a “aprender-a-aprender”. Na ciência geográfica, o ensino de Geografia ainda é muito abstrato e parece não estar presente na realidade do aluno. Ao longo do desenvolvimento da ciência geográfica, vêm ocorrendo mudanças desta forma tradicional embora a passos lentos, ainda há um distanciamento dos alunos para com o ensino.

Estudar Geografia é uma forma de compreender o espaço em que vivemos, entendendo as relações do homem como agente modificador e apropriador do espaço geográfico e suas consequências na natureza, possibilitando uma leitura crítica.

Diante da reforma do Ensino Médio, no qual torna a Geografia e outras disciplinas opcionais no currículo escolar, isso demonstra uma desvalorização para com o ensino da ciência geográfica, além disto, já é de fato conhecido que há professores que ministram aula de geografia que não são licenciados na área, somando-se aos problemas estruturais, políticos e sociais da escola, a Geografia escolar passa por desafios que requer novas estratégias de abordagem.

Necessita-se de ferramentas que transformem a educação e se aproximem dos estudantes, tornando-os parte do processo de aprendizagem e construindo seu próprio conhecimento.

Neste tipo de ensino o aluno tem que ser o sujeito do processo, partindo de suas experiências, sendo o professor o mediador do conhecimento científico. Partindo do lugar para outras escalas, a geografia deve dar ferramentas da compreensão da realidade pelo aluno. (CAVALCANTI, 2012), (KLIMEK, 2007).

Os recursos didáticos vêm como metodologias de ensino diferenciadas que visam incentivar o aluno e ajudá-lo no ensino de geografia, proporcionando novas formas de aprendizagem. (SILVA E MUNIZ, 2012). Assim o recurso didático explorado nesse trabalho será o RPG (*Role Playing Game*) pedagógico, que consiste em uma técnica didática de ensino envolvendo o RPG (AMARAL, 2008), (SCHMIT, 2008). É uma forma dinâmica de interação social que poderá ser utilizada pelo professor (a) ou pelos próprios alunos, como uma forma de aprender geografia. O RPG entraria neste ponto como uma metodologia de ensino apresentando situações problemas que precisam do conhecimento do aluno para serem resolvidas. Esta metodologia ligaria os interesses do aluno com o conteúdo da aula de forma interdisciplinar e inclusiva.

Através de 20 anos de experiência jogando RPG, é perceptível como o RPG influenciou minha vida, me instigando a ler, pesquisar e escrever. Algo em que na escola não

era incentivado. Como um garoto tímido, a socialização envolvida me ajudou a superar a timidez e gerar laços de amizade que duram até hoje. Senti a necessidade de ligar minhas experiências pessoais com minha formação em licenciatura em Geografia.

O tema não é novo, mas não se encontra esgotado, já se encontra na literatura abordagens de como utilizar o RPG em outras áreas como Inglês, Informática, Biologia, Física, etc. contudo no campo da Geografia são escassas as pesquisas desenvolvidas acerca do RPG, o que justifica ainda mais este estudo e possibilita o incentivo a novos pesquisadores futuramente.

O RPG é também um laboratório simulativo, podendo-se experimentar um pouco daquilo que não pode ser experimentado no real. Por exemplo, é possível simular um Brasil no início da colonização e pôr os alunos no meio do contexto, experimentando o cenário, permitindo os alunos verificar as diferentes perspectivas dos índios e portugueses, por exemplo. Inicialmente parece algo trivial que poderá induzir a interpretações erradas, mas exige-se um preparo por conta do “mestre de jogo”, que para esta discussão poderá ser o professor, que mediará o cenário com a ação dos alunos (jogadores). Desta forma, nesta pesquisa serão mostradas, formas de como o RPG pode ser utilizado.

O RPG dinamiza a aula e criará um novo ambiente de aprendizagem, buscando incentivar os alunos a terem mais atenção, tornando-os mais participativos, sendo uma nova forma de diálogo entre professor e aluno. Fora da sala de aula um material de RPG propriamente elaborado de forma pedagógica poderia ser utilizado de forma independente pelos alunos. Portanto, esta pesquisa irá tratar de apresentar metodologias de ensino com o uso de RPG Pedagógico na Geografia.

Chegamos a algumas reflexões: que metodologias no uso do RPG pedagógico são necessárias para o ensino de Geografia? O uso do RPG irá contribuir com o ensino aprendizagem dos alunos na Geografia?

A problemática que norteou a presente pesquisa foi: De que forma o RPG pedagógico como metodologia de ensino pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem das aulas de Geografia?

O Objetivo Geral deste estudo é: Analisar o RPG Pedagógico como metodologia de ensino para melhorar a aprendizagem dos conteúdos de Geografia.

Com objetivos específicos, temos:

- i) Investigar como o RPG pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem das aulas de geografia.

- ii) Discutir sobre as diversas metodologias de aplicação do RPG no ensino de Geografia, inclusive no contexto interdisciplinar e da educação inclusiva.
- iii) Construir um material pedagógico (RPG) e intervir no espaço escolar (aula de geografia).

A observação dos fenômenos foi através da pesquisa participativa, interagindo diretamente com os pesquisados, tendo sido realizada além da pesquisa bibliográfica a obtenção de dados, através dos diálogos com alunos e professores, situações, fatos, transcrição de entrevistas, aplicação de questionários, fotografias, análise de documento, etc. sendo sistematizados e analisados. A forma de coleta dos dados foi obtida principalmente através de seções de jogos de RPG direcionadas ao ensino de conteúdos geográficos, utilizando-se especificamente do “RPG de mesa”. Dessa forma a abordagem foi pelo método fenomenológico.

As teorias abordadas partiu dos conceitos já trabalhados sobre “RPG pedagógico” de Amaral (2008), Schmit (2008) e Vasques (2008) aplicando no ensino de Geografia, diferenciando de Ricieri (2013), aprofundando a pesquisa na área de Geografia e ensino, Bisol (2018), Cavalcanti (2012, 2010), Kimura (2008), Klimeck (2007), Pontuschka (2007), Silva e Muniz (2012) e no contexto de inclusão, Antunes (2008), especialmente na cartografia tátil para cegos e baixa visão, Loch (2008), formulando novas teorias e hipóteses sobre a metodologia de ensino na utilização do RPG pedagógico na Geografia. Trabalhando com as múltiplas inteligências de Howard Gardner (MORAES, 2005), (PEIXOTO ET AL. 2017). Aplicaram-se na abordagem variações adaptadas dos sistemas de RPG: Tormenta RPG (CASSARO, 2013) e 3d&t Alpha (idem, 2008), *Dungeons and Dragons* (D&D) 3.5 (COOK et al. 2004) e um sistema próprio, criado por min, chamado de “Jogo de RPG dos Assentamentos”, escolhidos e aplicados dentro da necessidade da aula.

Foi aplicado um questionário para professores, que participavam de grupos de RPG, encontrados no *Facebook*, que utilizam (ou utilizaram) o RPG como metodologia de ensino em meio eletrônico e teve como objetivo conhecer as experiências com o uso do RPG na educação, onde foi estendido não só ao professor de Geografia, mas a todos que trabalham com educação, abrangendo os diversos níveis de ensino. Houve também a aplicação de questionários com os alunos que participaram das intervenções, como forma de *feedback*, ocorrido de forma escrita e/ou oral.

A metodologia do RPG ocorreu com 4 turmas diferentes em 3 escolas. As escolas foram escolhidas pela proximidade geográfica e experiências anteriores com intervenções e

estágios do pesquisador, as turmas participantes foram escolhidas pelos professores das respectivas escolas. A primeira foi na Escola E.E.F.M Hermínio Barroso no dia 20/03/2019, localizada na Rua Padre Guilherme, 800, Padre Andrade, Fortaleza –CE. Foi aplicada a metodologia do RPG Pedagógico em uma turma do 3º ano do Ensino Médio de ensino regular, com participação de 10 alunos inicialmente. A segunda, tem uma proposta do ensino inclusivo, foi a escola E.E.F Instituto dos Cegos, no dia 22/04/2019, localizada na rua Dr. João Guilherme, 373, Antônio Bezerra, Fortaleza – CE com a turma da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e extra proposta a turma do 5º ano do Ensino Fundamental, com alunos de necessidades especiais diversificadas, participando inicialmente 9 alunos. A terceira escola trata-se da E.E.F.M José Bezerra de Menezes, no dia 14/05/2019, localizado na Rua Anário Braga 238, Antônio Bezerra, Fortaleza –CE onde foram aplicadas as metodologias na turma do 2º ano do Ensino Médio e na turma do 8º ano do Ensino Fundamental, ambos de ensino regular, com respectivamente 26 e 30 alunos.

Os temas a serem trabalhados envolveram a geografia física e humana, dentre eles: Cartografia, Geomorfologia, Climatologia, Urbanismo, Agrária e População tratando-os de forma interdisciplinar com a história. Os conteúdos foram trabalhados dentro do conceito de análise Geográfica do território.

As seções de jogos de RPG foram feitas em três etapas, quais sejam: preparação, aplicação e análise de resultados. A primeira foi a preparação do material didático com a produção de uma aventura (jogo) com regras definidas se relacionando com algum tema da Geografia e/ou de forma interdisciplinar, dialogando com outras áreas da ciência. Na preparação, consultou-se o professor para saber o tema mais adequado para cada turma. A segunda etapa foi à aplicação da aventura de RPG, com duração de duas horas aula para cada intervenção. A terceira etapa foi a aplicação de uma avaliação (*feedback*), após sessão de RPG, para colher o resultado obtido, analisando a aprendizagem e o entendimento dos conceitos e regras de cada um, os instrumentos utilizados foram: Livros básicos de RPG como Tormenta RPG e 3D&T e D&D livro do jogador, dados de seis e vinte lados comuns e adaptados para alunos cegos e baixa visão, mapa planos e mapas táteis.

Desta forma, no desenvolvimento da pesquisa, seguiram-se os procedimentos abaixo:

- Análise do material teórico produzido sobre RPG em livros, artigos, dissertações, revistas etc. tanto em meio digital através de sites diversos como em pesquisas no meio físico nas bibliotecas da Universidade Federal do Ceara (UFC) do Campus do Pici e do Campus Benfica.

- Aplicação de questionários com professores que utilizam ou utilizaram o RPG no ensino.
- Produção e prática da aventura de RPG, direcionada ao ensino de geografia.
- Realização de questionários com os alunos.

Na seção 2, é levantada uma discussão sobre educação e RPG, Essa seção é dividida em duas discussões, a primeira é um levantamento teórico básico sobre o ensino de geografia, suas perspectivas e o uso dos recursos didáticos e seus benefícios no ensino aprendizagem, a segunda parte deste capítulo se trata do RPG em si, abarcando as teorias atuais que o envolve, é discutido o significado de RPG, um pouco de seu contexto histórico de hobby para ferramenta pedagógica, além de mostrar os diferentes tipos de RPG encontrados.

A terceira seção é tratado sobre as metodologias didáticas em que o RPG pode ser inserido no ensino de geografia, demonstrando como pode utilizado como uma ferramenta interdisciplinar, trabalhando com as múltiplas inteligências de Howard Gardner (MORAES, 2005 e PEIXOTO et al, 2017) e como uma forma de inclusão.

A quarta seção, apresenta os experimentos realizados nas salas de aula usando o RPG Pedagógico e como os alunos receberam essa ferramenta. Será relatada as quatro intervenções ocorridas, em diferentes escolas, séries e contexto. São utilizados elementos gráficos para representar os resultados.

A quinta seção são as conclusões tiradas dos experimentos em sala de aula. No apêndice estará todo o material que foi utilizado na aplicação do RPG: Aventuras, fichas e planos de aula.

2 ENSINO DE GEOGRAFIA E O *ROLE PLAYING GAME* (RPG)

2.1 O ensino de Geografia.

O ensino de Geografia na grande maioria das escolas ainda é ministrado de forma abstrata. Se fala de “lugares, culturas e povos” que o aluno nunca viu ou verá na vida, ou seja, distante da sua própria realidade. Essa distância acaba dando a ideia de que a geografia é algo ligado ao “turismo”, aqui visto somente quando se viaja. E se o aluno não vai “turistar”, a geografia não serve de nada. Essa ideia errônea tem sido um pouco mudada devido a atuação de programas voltados ao ensino e práticas de intervenção dentro das escolas. O aluno deve começar a entender o mundo com fundamento em sua realidade local e em suas experiências, fazendo relação com um sistema mais amplo como a cidade, o Estado, o continente e o planeta. Para isso deve aprender a ler, compreender, questionar e mapear a realidade.

A ciência geográfica, no conjunto dos campos científicos, tem o desafio de compreender o contexto da complexidade, por um lado, produzindo análises de espaço nesse contexto, mas por outro, tornando-se mais consciente de que esta é uma dimensão específica e limitada da realidade. E faz isso trabalhando com uma determinada categoria de análise – o espaço geográfico – produto social e histórico... (CAVALCANTI, 2012, p. 37)

Na Geografia, Idem (2010) ressalta sobre indicações para a prática do ensino, entre algumas mencionadas diz que o ensino tem que partir do “lugar” para compreender o mundo, para assim o aluno compreender o mundo a partir do lugar, havendo uma relação de escalas locais e globais para uma construção de raciocínio espacial complexo e que o aluno deve desenvolver uma capacidade de leitura e mapeamento da realidade pela linguagem gráfica e cartográfica, articulando também a natureza com a sociedade.

O ensino de Geografia deve dar possibilidades para o aluno compreender a realidade e fornecer instrumentos para a leitura crítica, identificando problemas e soluções, onde o professor e o aluno devem ser parceiros em busca de conhecimento, estabelecendo relações geográficas entre o lugar e o mundo (KLIMEK, 2007).

Ao discutir sobre orientações curriculares para uma proposta de ensino de geografia, voltada para a formação de cidadãos críticos e participativos, Op. cit. (2012) apontam quatro “ideias motrizes”.

A primeira é o **construtivismo**, onde o aluno tem que ser o sujeito do processo de construção de conhecimento e nesse processo, deve haver uma interação entre o aluno com os objetos de conhecimento, ou seja, o aluno é o protagonista do aprendizado e o professor faz o papel de mediador do conhecimento científico.

A segunda é a **geografia do aluno** como referência do conhecimento geográfico, em uma escola, onde vários alunos possuem experiências e saberes diferentes. Para ensinar geografia é preciso trabalhar com diferentes pensamentos e conhecimentos, e que os alunos sejam agentes do processo de ensino, dialogando com suas experiências particulares e coletivamente construindo um pensamento autônomo de raciocínio geográfico.

A terceira é a **seleção de conceitos geográficos** básicos para estruturar os conteúdos do ensino. Os conteúdos devem ter uma significância para a compreensão do espaço geográfico de modo que os alunos se tornem cidadãos, pensem e tomem decisões dentro do espaço geográfico.

A quarta é a **definição dos conteúdos procedimentais e valorativos** para a compreensão socioespacial. Além da construção de conceitos, o ensino deve também estar voltado para desenvolver capacidades e formar atitudes, valores e convicções diante dos saberes no espaço escolar. Os conteúdos procedimentais são os conhecimentos técnicos científicos, já os conteúdos valorativos, são conhecimentos mais humanos e éticos voltados para a cidadania.

Ensinar Geografia “é observar a realidade e compreendê-la com a contribuição de conteúdos geográficos” (CAVALCANTI, 2012, p. 136).

2.1.1 Desafios e perspectivas.

Já é enfadonho dizer que o ensino tradicional não é estimulante, é sabido também que no espaço escolar encontram-se problemas sociais, culturais e econômicos, além disso, os alunos são bombardeados com grande quantidade de informações e estímulos através, principalmente, da internet com seus meios de acesso. Neste contexto, passa-se a impressão que a escola ficou para trás, já que hoje é fácil achar vários vídeos didáticos e práticos sobre vários assuntos que podem ser assistidos a qualquer hora e em qualquer lugar. No meio dessa enchente de informação, o papel do educador não é o de passar conteúdo, este agora está em todo lugar, sendo o educador indispensável na mediação entre as informações recebidas, mostrando aos alunos como estas informações podem ser filtradas e utilizadas no dia a dia.

No cenário atual onde os alunos tem acesso a informações, por meio de mídia impressa e eletrônica, ocorre um desinteresse pelas aulas teóricas tradicionais. Sendo a escola uma célula social, precisa ser participativa e inclusiva, onde o professor deve selecionar recursos com objetivos claros e inseridos no planejamento (VIEIRA, 2007).

Um dos grandes desafios de um professor de Geografia é selecionar os conteúdos e criar estratégias de como proceder nas escolhas dos temas a serem abordados em sala de aula,

ou seja, como articular a teoria com a prática. Como criar as condições para que os alunos possam se apropriar do conhecimento refletindo sobre sua prática.

Deve promover mudanças concretas que resultem em novos padrões de aprendizagem, a partir de uma rede de significados, isto é, utilizando estratégias diversificadas ao abordar os conteúdos, dialogando e ampliando os conhecimentos já adquiridos e propondo novas situações de aprendizagem que se referencie em resoluções de problemas em perspectiva interdisciplinar. (BRASIL, 2006, p. 47)

Com a reforma do ensino médio, toda a estrutura educacional deverá passar por mudanças, o aumento da carga horária de 800 para 1400 (aumento de 75%), nas escolas públicas, que se tornaram escolas de tempo integral, exigirá mudanças nos alunos e na sociedade como um todo. Nem todas as escolas estão prontas para receber aluno em tempo integral, pois isso significa estruturas adequadas para alunos, professores e funcionários. Outro ponto importante da reforma é a não obrigatoriedade de algumas disciplinas e a flexibilização do ensino a distância, ou seja, os alunos escolhem o que vão estudar de acordo com sua futura pretensão de emprego, esses fatos representam um grande desafio para alunos e professores. Como atrair o interesse desses alunos para Geografia diante desse cenário?

Flexibilização, ensino a distância e educação para o desenvolvimento de competências técnicas são as heranças da reforma do ensino médio, estabelecida com a Lei 13.415/2017. A reforma permite a precoce inserção do jovem no mundo do trabalho, afastando-o das possibilidades de instrução intelectual e acesso à universidade. Ao alterar a LDB 9.394/1996, a reforma ameaça toda a educação básica, pois transforma o princípio de educação obrigatória, substituindo escola por testes e trabalho produtivo. Na medida em que se torna lícito ao Estado ofertar educação obrigatória por meio de ensino à distância e parceria com empresas, perde força o princípio constitucional de educação como direito público subjetivo, pois se impossibilita a criminalização do Estado por falta de escola. As crianças e jovens são obrigados a uma profissionalização precoce e lhes é negado à escola enquanto espaço de conhecimento, interação e desenvolvimento do pensamento científico. (ANDRÉ, 2018, p. 2018)

Se o espaço geográfico é um produto social e histórico das relações do homem e natureza e a Geografia escolar forneceria ferramentas para a compreensão deste espaço, o Ensino Médio sem a geografia é recusar aos alunos, os meios necessários para que o torne um sujeito crítico de sua realidade, negando o entendimento do seu espaço vivido. Além de fragilizar e desvalorizar todo processo histórico de construção da ciência geográfica. Dessa forma, justifica a necessidade de repensar as práticas em sala de aula, para fazer da geografia uma disciplina viva e necessária a partir da sua compreensão pelos estudantes.

A Geografia escolar é uma mediação da relação dos alunos com o mundo. Nessa relação, é necessário o raciocínio espacial, pois as práticas sociais cotidianas têm uma

dimensão espacial. Deste modo a Geografia escolar ajudaria os alunos a desenvolverem modos de compreenderem espacialmente a realidade. (Cavalcanti, 2010),

2.1.2 O uso de recursos didáticos no ensino de Geografia.

No contexto das diversas linguagens dentro do ensino de Geografia, cabe ao professor saber utilizar essas linguagens traduzidas como recurso didático, indo além do livro didático, com a finalidade de despertar a percepção crítica da realidade do aluno, proporcionando uma maneira didática de aprender Geografia (SILVA E MUNIZ, 2012). “A valorização de múltiplas linguagens tem por objetivo criar condições para a expressão de alunos usando formas alternativas aquelas com as quais eles têm dificuldade.” (VIEIRA, 2007, p. 114). “[...] o trabalho pedagógico do professor enriquecer-se-á se ele utilizar todos esses recursos para a produção de um conhecimento que ajude o aluno a compreender o mundo em que vive” (PONTUSCHKA, 2007).

Recursos didáticos, contudo, não são a salvação da educação, mas um modo de despertar a criatividade, incentivando o aluno a aprender de forma prazerosa e voluntária, estimulando as diversas capacidades do educando. Um desses recursos é a metodologia do RPG pedagógico (AMARAL, 2008; SCHMIT, 2008). O RPG no ensino de Geografia se insere quando Cavalcanti (2010, p. 379) nos fala sobre o “desenvolvimento da habilidade de lidar com linguagens ‘alternativas’ na análise geográfica”:

Essa indicação está relacionada à necessidade de incorporar outras formas de linguagem, como o cinema, a música, a literatura, a dramatização, as charges, a Internet, os jogos virtuais e o computador no ensino de Geografia. Aposta-se na possibilidade que essas linguagens têm de servirem à manifestação pelos sujeitos de sua diversidade subjetiva, de seus significados. A linguagem alternativa à verbal tem uma característica importante para considerar nessa mediação: exige articulação entre razão e sensibilidade, requer abordagem interdisciplinar; para a comunicação, exige conhecimento mais sintético, conceitual.

Piletti (2004, p. 151), ao discutir recursos didáticos expõe: “recursos de ensino: são componentes do ambiente de aprendizagem que dão origem a estimulação para o aluno”. Assim, esta pesquisa que tem como objetivo de análise o uso do RPG no ensino de geografia, busca a estimulação de aprendizagem do aluno, funcionando como um laboratório de simulações, através da sintetização do conteúdo a ser aprendido, da imaginação e criatividade, sendo mediada pelo professor.

O RPG embora seja primeiramente conhecido como jogo, ele não é, mas leva características combinadas de outros recursos didáticos: jogo, teatro e crônica. No item 2.2 será melhor explicado sobre o significado de RPG e suas potencialidades.

O jogo para Huizinga (2000) é mais antigo do que a cultura e é através dele que a sociedade se desenvolve. O jogo então deve ser voluntário, realizado dentro de limite de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e obrigatórias, com um sentimento de tensão, alegria e fuga do cotidiano. Para Vieira (2007), o jogo é lúdico, aceito por todas as idades, fora ou dentro da sala de aula, desafiam as habilidades e conhecimentos dos jogadores, que buscam estudar estratégias para vencer, estimulando uma maior interação social, a responsabilidade individual e coletiva, estimula o raciocínio lógico e melhora as tomadas de decisão. Segundo Klimek (2007), os jogos podem ajudar o professor na avaliação de alunos, como forma de diagnóstico e também, motivar o aluno a aprender, além de estimular o pensamento lógico, a habilidade motora, o domínio do espaço, onde o aluno é o sujeito ativo. O objetivo no RPG é superar os desafios apresentados pelo mediador, para isto, os jogadores precisam montar estratégias dentro do sistema utilizado e no contexto da narrativa.

Assim como no Teatro, no RPG cada participante também interpreta um (ou mais) personagem, a diferença é que, não existe roteiro de falas, tudo funciona na interpretação improvisada. O teatro, desde os tempos antigos da história humana, foi responsável pelo registro dos questionamentos existenciais, suas reivindicações sociais e políticas. O teatro estimula a socialização, o trabalho em equipe, a comunicação (verbal, gestual e visual) e a busca por novas formas de expressão (GRANERO, 2011). A autora ainda acrescenta: “O teatro/arte aperfeiçoa a reflexão, depura a observação e o ver em profundidade, incentiva o contato social, a permuta da comunicação, a atenção e a capacidade de resolver problemas na hora...” (Idem, 2011, p.35). Dentro do teatro cada participante interpreta um (ou mais) personagem dentro de uma narrativa.

Para o RPG a crônica faz parte de sua essência, onde o mediador conta uma crônica narrativa, porem há uma diferença. Na crônica os alunos não interagem diretamente, ele não tem influência na história narrada. No RPG os alunos (ou jogadores) influenciam diretamente nos rumos da narrativa, o mediador abre espaço dentro de sua crônica para isso. A crônica é um gênero literário que pode trazer contextualização, dialogicidade, leituras e interpretações do espaço através do cotidiano e de processos históricos, estimulando dentro do processo de educação a realidade e o lúdico, ligando o cotidiano aos conceitos estudados (BISOL, 2018).

2.2 RPG – *Role Playing Game*.

2.2.1 O que é RPG?

RPG é uma sigla para *Role Playing Game*, que traduzindo, significa “jogo de interpretação de personagens”, ou seja, um jogo onde os jogadores assumem o papel de um personagem dentro de uma narrativa. RPG é um jogo interativo que exige muita imaginação, onde os jogadores são ambientados em algum cenário e tentarão resolver os problemas situados na narrativa. As ações dos jogadores são mediadas por regras de um sistema e pela mediação do Mestre. Cutler (2014, p.4), em *Reinos de Ferro RPG*, descreve o significado do mesmo como:

O RPG é uma experiência narrativa e colaborativa muito divertida e gratificante. Ele acontece na imaginação dos jogadores, e um conjunto de regras fornece a estrutura para a resolução de conflitos. No RPG, um dos participantes assume o papel de mestre, enquanto todos os outros assumem os papéis de personagens no jogo. O mestre constrói uma história para os outros jogadores vivenciarem. Ele descreve o que os jogadores veem e percebem, narra a ação e interpreta todos os personagens não controlados por outros jogadores. À medida que a história se desenrola, os jogadores reagem às situações descritas pelo mestre, de forma a criar uma experiência divertida, cativante e memorável para todos os envolvidos.

É um jogo no qual uma crônica é contada e utiliza-se das decisões de seus personagens para o seu desenrolar. Geralmente, para se jogar precisa de um grupo de pessoas, não possuindo um número fixo, porém, pela melhor utilização de tempo e espaço em uma sessão de jogo e assim manter a dinâmica ativa, os grupos comumente são formados de 4 a 6 jogadores e um mestre. O mestre também conhecido como narrador ou mediador, é o responsável por conhecer todas as regras do sistema (ou sua maioria) e escolher um cenário para narrar uma crônica em que apresentará situações problemas para ser resolvido pelos jogadores, ele também interpretará todos os personagens secundários da história, os personagens não jogadores (NPC – *No Player Character*). Os jogadores (PJ – personagem jogador) são os protagonistas da história e seguirão esta crônica, tomando decisões e descrevendo suas ações para resolverem os problemas apresentados, dentro das regras e mediado pelo Mestre. Cada Jogador possuirá uma ficha de personagem, indicando os atributos, as características, habilidades, perícias, aprimoramentos, vantagens, desvantagens e fraquezas de seu personagem, indicando o que o personagem pode ou não fazer. O tempo do desenrolar deste jogo é chamado de “sessão”, sem tempo determinado, contudo a maioria das aventuras duram em torno de duas horas, equivalente ao tempo de duas horas aulas. O conjunto de sessões, continuando a mesma história, é chamado de Campanha, onde é possível ver a evolução dos personagens jogadores dentro do cenário. Ao conjunto de regras que

auxiliam a mediação da crônica narrada pelo mestre e as ações dos jogadores, é denominada de “Sistema”, servindo como uma quantificação para as ações dos personagens que são baseados na ilimitada imaginação, onde estes são bem diversos: nacionais (Tormenta RPG, *Old Dragon*, 3d&t), internacionais (D&D, GURPS, Reinos de Ferro) e sistemas próprios criados pelos mestres mais experientes. Embora as regras do sistema ajudem a ter um melhor controle do jogo, a regra principal é a “regra de ouro”, onde não há regras, ou seja, é opcional, o mestre e os jogadores podem decidir se retiram ou acrescentam alguma regra, para o melhor desenrolar da história.

Há, ainda, um elemento de sorte/azar utilizado para que as ações dos personagens sejam testadas baseadas em suas características da ficha de personagem, na determinada situação informada pelo mestre, dando um aspecto aleatório, esse elemento geralmente é um dado de seis faces, ou “d6”, mas podem ser utilizados outros tipos de dados d4, d8, d10, d12, d20, d100. Onde “d” significa dado e o número ao lado dele significa o número de faces do dado. Assim como a “regra de ouro”, pode ser usado qualquer outro elemento de sorte ou não usar nada.

O jogo promove uma interação em comum dos jogadores, incentivando a colaboração entre si, não havendo dessa forma uma competição. O mestre não compete contra os jogadores e nem os jogadores competem entre si. No final não há vencedores ou perdedores, apenas a boa experiência de jogar.

Cassaro et al. (2013) discorda de usar o termo jogo para se referir ao RPG, (...) como não há disputa entre os jogadores, não há vitórias e nem derrotas, embora ainda possa haver falhas e sucessos nos desafios, o valor deve ser dado à diversão e a boa história narrada. Dessa forma, para Ibid. (p.17): “RPG é muito parecido com um teatro de improviso, uma brincadeira de faz-de-conta, mas com regras. Você e seus amigos controlam cada um, um personagem. Se você diz ‘estou atacando o dragão’, então seu personagem tenta atacar o dragão”. Kastensmidt (2017), não utiliza o termo jogador, prefere usar o termo participante ao se referir aos jogadores e o termo mediador ao se referir ao mestre.

Ainda sobre a interatividade do RPG, Schick (1991, p.10), citado por Vasques (2008, p.16) diz:

A tomada de decisões dos jogadores impulsiona a história e o resultado varia dependendo daquilo que os jogadores fizerem. É mais uma maneira pela qual os RPGs diferem do teatro. Numa peça, os atores interpretam as falas como estas foram escritas; num role-playng game, os atores inventam a história no improviso.

RPG pode ser dito como uma combinação de jogo, com suas regras e sistematização; teatro, com a interpretação de papéis e uma crônica, com a narrativa. Sendo assim, uma

“crônica teatralizada jogável”, possuindo um conjunto de características que se combinam e o tornam um diferencial. Para a discussão envolvida nesta pesquisa o termo “Jogo” quando for referido ao RPG, a partir desse momento, não deverá ser interpretado com um sentido de competição, e sim, de acordo com Cassaro et al. (2013), que discorda de utilizar o termo jogo, pois não há uma competição entres os participantes.

Contudo o RPG vendido no mercado, ou RPG comercial não foi produzido com objetivos educacionais, mas como uma diversão. Para ter um direcionamento educacional, precisa ser construído ou co-construído por profissionais da educação e pesquisadores, onde possa haver a mediação do conteúdo dentro do “jogo”. Essa diferença é denominada por Amaral e Pacheco (2010, p.2.) e como RPG pedagógico, que o autor descreve:

O RPG pedagógico consta, basicamente, de uma técnica, na qual o professor, no papel de narrador de uma história, vai colocando os seus alunos em uma narrativa, enquanto intérpretes dos personagens principais. Os alunos devem interpretar fielmente seus personagens inseridos na aventura, inclusive com o auxílio de habilidades específicas que cada personagem possui. Nessa brincadeira imaginada, o professor vai apresentando desafios aos alunos sob a forma de situações-problema para seus personagens, de modo que somente consigam vencê-los se souberem fazer uso dos conhecimentos escolares apresentados na sala de aula.

O professor assume o papel de mestre que irá construir uma narrativa que envolva os conceitos da aula e os alunos serão os jogadores. O papel também pode ser revertido e o aluno assumir o papel do mediador, contudo o aluno precisará ter domínio dos conceitos trabalhados.

2.2.2 A história do RPG.

O RPG ao longo de sua criação passou por diversos processos até chegar aos trabalhos acadêmicos que temos hoje e formar no Brasil o RPG pedagógico.

A historia do RPG está ligada a criação do *Dungeons & Dragons* (D&D), (VASQUES, 2008) em 1973 nos Estados Unidos, por Gary Gygax e Dave Anderson, onde os mesmos transformaram os *Wars games*, ou jogos de estratégia, em um novo jogo mais interativo com inspirações na fantasia medieval das obras de J.R.R Tolkien, escritor famoso por escrever a trilogia “O Senhor dos Anéis”. Depois vieram outras publicações com cenários e sistemas de regras diferentes, entre algumas das publicações mais importantes estão: *Call of Cthullu* (1985), baseado na obra de H. P. Lovecraft, *Generic Universal Role Playing System* (GURPS, 1988), *Vampire: The Masquerade* (1991), *Savage Wolrds* (2003), *Game of Trhones* RPG (2005) baseado na serie de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo” e na serie de TV “*Game*

of *Trhones* da HBO”, *Pathfinder* RPG (2009), *Reinos de Ferro* (2013), e as atualizações do D&D que atualmente está na 5^o edição. Existem diversas outras publicações internacionais, mas como esse não é o objetivo aqui, estas são algumas das que mais influenciaram e influenciam o RPG.

No Brasil, no fim da década de 1970, o RPG foi trazido por pessoas que iam para fora do país. Em 1980, as livrarias começaram a importar o RPG, dando início ao hobby por aqui, porém devido ao alto custo, os jogadores tiravam a Xerox dos livros, dessa forma, essa geração de jogadores é conhecida como “Geração Xerox” (SCHMIT 2008). Na década de 90, o acesso a materiais de RPG ficou mais fácil, aumentando assim sua popularização. Além do D&D que já estava no Brasil, e logo depois sua segunda edição *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) em 1991 foi publicado o módulo básico de GURPS pela Devir Livraria e pela mesma editora, *Vampiro: a máscara* (1994). Porém não existia só material importado, os brasileiros começaram a produzir seu próprio material e em 1991 foi publicado *Tagmar*, adicionando à cultura brasileira no cenário de fantasia medieval. O desafio dos bandeirantes (1992), inspirado no Brasil Colonial, revista *Dragão Brasil* (1994), que após uma pausa, está sendo publicada atualmente, pela Jambô Editora; *Defensores de Tóquio* (1995) inspirada nos animes japoneses, *Arkanum* (1995) que mais tarde virou o sistema DAEMON, pela editora Devir foi lançado outros títulos envolvendo desde cenários de fantasia medieval, sombrios até ficção como *Invasão*. Lançada na revista *Dragão Brasil*, surge *Tormenta* (1999), se tornando o cenário mais jogado do Brasil. Diversos títulos eram lançados, além de mais títulos vindos de fora. Essa é conhecida como a “Era de Ouro” do RPG.

No começo dos anos 2000, o D&D chega a sua terceira edição, lançando o D20 System, que continha uma licença aberta, liberando para escritores criarem seus próprios cenários utilizando das regras do D20 system. Uma nova fase se inicia no cenário das produções de RPG. Essa licença aberta abriu diversas oportunidades, incentivando a produção de materiais sobre RPG e com o avanço do uso da internet no Brasil, esses materiais estavam cada vez mais fáceis de serem encontrados, ao mesmo tempo, a internet e os meios para acessá-la influenciaram na expansão dos jogos eletrônicos em escala superior, principalmente, com a popularização dos micros computadores e, posteriormente, os smartphones, levando o público ao meio eletrônico. Afinal os jogos eletrônicos, não só os de RPG, mas todo tipo de jogo eletrônico não exigia que os jogadores aprendessem muitas regras ou ler um livro de RPG. Algumas publicações nacionais atuais são: *Old Dragon* (2016), *A bandeira do elefante e da Arara* (2017), *Império de Jade* (2019), *Tormenta 20* que está em fase de financiamento

coletivo, ainda existe outras publicações, mas como dito anteriormente catalogá-las não faz parte do objetivo desta pesquisa.

Em 1992 ocorreu o “Encontro Internacional de RPG no Brasil”, o primeiro evento desse porte e o segundo maior do mundo, contando com diversas atividades envolvendo o RPG. Foi debatido sobre uma finalidade didática do RPG, sendo um evento pioneiro no Brasil a ceder espaço para discutir sobre RPG e educação (VASQUES, 2008).

Vasques (2008) descreve que desde a década de 90, já havia o interesse de usar o RPG como forma didática, a exemplo relatado pelo autor: o grupo “O olho de Saulot” (Campinas-SP) que em 1996 trazia panfletos sobre o assunto, grupos no interior de São Paulo procuravam empregar o RPG na escola e em São Paulo, uma professora utilizava o jogo como material didático, obtendo bons resultados.

No ano de 2002 ocorreu o I Simpósio de RPG e Educação, em São Paulo, onde foram apresentados diversos trabalhos e experiências que envolviam RPG e educação. O II Simpósio de RPG e Educação ocorreu em 2003. Em 2004 o III Simpósio de RPG e Educação e 2006 o IV Simpósio de RPG e Educação. Nessa mesma década, os primeiros trabalhos acadêmicos em massa, começaram a ser publicados. Estes eventos mostram o início de uma fase de publicações acadêmicas sobre o tema, que incentivou uma geração de pesquisadores posteriormente.

Apesar de todo esse crescimento positivo, o RPG, sofreu diversos ataques devido a crimes associados erroneamente ao hobby, principalmente pela má fé da mídia e alguns “grupos religiosos fundamentalistas”. Vasques (2008) relata que nos EUA na década de 80, grupos mal intencionados relacionavam o RPG com magia, ocultismo, satanismo ou ao demônio. Esses grupos acabam influenciando outros grupos no Brasil, associando o RPG a crimes de assassinato. Esses acontecimentos acabam por dificultar, naquele momento, o avanço das pesquisas sobre RPG. Como diz Vasques (2008, p.3) se referindo aos crimes:

A partir desse fato, O RPG passa a ser encarado como nocivo, sendo essa imagem defendida principalmente por alguns grupos religiosos e difundida por alguns veículos midiáticos que, por desconhecerem o jogo, deformam-no. Essa visão preconceituosa, disseminada entre a população, limita as experiências do uso do RPG em sala de aula e assim restringe o campo de pesquisa das potencialidades do jogo enquanto instrumento didático-pedagógico.

Atualmente, com uma maior divulgação do RPG, esse momento “negativo” ficou para trás, as publicações com cenários e regras de autores nacionais está crescendo, junto ao aumento de publicações acadêmicas relacionando RPG e educação. O Brasil é pioneiro na

utilização do RPG como ferramenta didática, sendo um dos países mais avançados nesta área (AMARAL, 2008), (LUIZ, 2011). Toda a discussão apresentada até aqui se refere ao tradicional RPG de mesa. Existem outros tipos de RPG que serão discutidos no próximo item.

2.2.3 Os diferentes tipos de RPG.

O RPG é um “termo” amplo que abrange diversas plataformas. Cada um apresenta características próprias e podem ser confundidas com outros jogos que parecem RPG, mas não são. De acordo com Schick (1991, p.10, apud Vasques, 2008, p.15).

O objetivo do role-playing é contar uma história na qual os personagens dos jogadores são heróis. Essa é a definição mais confusa das três; existem vários jogos de tabuleiro e miniaturas que são quase RPGs. Muitos desses jogos têm peças com parâmetros de personagem que representam o jogador, mas pouquíssimos podem ser considerados jogos narrativos, pois o enredo fica subordinado a uma pontuação ou posição.

Embora o termo correto seja “protagonista” e não “herói” na citação acima, pois o RPG dá a liberdade do jogador ser o anti-herói e até mesmo o vilão, é importante reforçar o que já foi discutido sobre RPG, verificando algumas características que difere o RPG dos outros jogos: tem que ser narrativo, a decisão dos jogadores tem que ter influência na história e não há competição entre os jogadores, embora possa haver um conflito dentro do contexto da narrativa.

RPG eletrônico

Os jogos eletrônicos são os mais fáceis de serem confundidos com jogos de RPG, pois muitos elementos do RPG ficam ocultos. A função do mestre fica por conta do aparelho eletrônico (videogame, computador, smartphone e etc.), este que irá executar a programação do jogo para construir a narrativa.

Este tipo de jogo é uma adaptação do RPG de mesa, e com o melhoramento dos Hardwares e processamento dos computadores, tornou a experiência do jogo cada vez mais rica e complexa. O jogador poderá fazer escolhas dentro de um ambiente eletronicamente simulado, controlando um ou mais personagens. (SCHMIT, 2008).

Figura 01. GTA V, uma simulação virtual cada vez mais próximo do real.



Fonte: ROCKSTARGAMES, 2019. In <https://www.dexerto.com/gta/what-is-gta-v-roleplay-how-to-play-streams-445146>, acessado em 12/06/2019.

O jogo poderá variar em números de jogadores, recebendo denominação própria. Para um jogador é chamado *Single Player*, mesmo que o jogador controle mais de um personagem. Para mais de um jogador é denominado de *Multiplayer*. Quando o número de jogadores é muito elevado, o RPG eletrônico é denominado de MMORPG ou (*Massively Multiplayer Online Roleplaying Games*). Nessa modalidade os jogadores se conectam via internet no ambiente de jogo, o protagonismo e a influência na narrativa são diluídos diante da quantidade de jogadores.

Figura 02. World of Warcraft, um MMORPG.



Fonte: TECHTUDO, 2012. Disponível Em <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/08/o-que-e-mmorpg.html>, acessado em 12/06/2019.

RPG de mesa

O RPG de mesa foi discutido ao longo do item 2.2.1. A palavra “mesa” é um nome genérico, pois este RPG vem antes da ascensão dos computadores. Atualmente, existem “mesas online”, onde os jogadores que moram distantes ou não dispõem de tempo, jogam RPG através de um chat online, programas ou sites específicos. Por exemplo, o Roll20 é uma plataforma online que dispõe de chat por texto, chat por voz, rolagem de dados, espaço para fichas, imagens, músicas e etc. Para quem desembolsar um pouco de dinheiro, tem acesso a diversos recursos extras. Não se deve confundir com o RPG eletrônico, embora as mesas online utilizem de plataforma eletrônica, ainda mantém todas as características do RPG de mesa só que virtual. Formado pelo mestre, além de 4 a 6 jogadores, o RPG utiliza ficha de personagem, dados, lápis e borracha. Alguns usam tabuleiro, cartas, mapas, músicas e etc. Há um cenário envolvendo a ambientação e um sistema de regras que vai mediar às ações dos jogadores no cenário. Esta é a base para os outros RPG.

Figura 03. Mesa de RPG no evento FORPG.



Fonte: FERNANDES, Erivaldo. 2016.

LARPG (live action RPG)

LARPG ou LARP, neste tipo de RPG, o teatro é a principal ferramenta, ninguém precisa ser ator (atriz), mas a expressão corporal e a caracterização é o seu diferencial, sendo comuns os jogadores se vestirem igual a sua personagem. Segundo Cassaro et al. (2000) o Live Action, surgiu nos EUA, quando jogadores de Vampiro quiseram dar um toque mais realista ao jogo. Os jogadores não iam mais descrever suas ações como no RPG de mesa, mas executá-las dentro do possível. Reforçando o caráter de “jogo-teatro” agindo como atores e vestindo-se como seus personagens.

Figura 04. Jogadores de LARPG.



Fonte: REDERPG, 2015. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2015/06/14/live-action-o-jogo-imita-a-vida/>, acessado em 12/06/2019.

Aventura-solo

Também conhecido como livros-jogos, funciona como o RPG de mesa, porém, não há um mestre no jogo, a narrativa ficará por conta do texto do livro. O jogador terá que ler e decidir que caminho tomar. O livro apresenta várias possibilidades de decisão, que podem levar a caminhos e finais diferentes. Alguns livros apresentam um pequeno sistema de regras simples, com uma rolagem de dados e uma ficha de personagem. Esse tipo de jogo é parecido com um programa de TV antigo chamado “Você Decide”, onde os telespectadores ligavam para o número definido e votava no final desejado, contudo na aventura-solo, você não decide só o final, mas toda a trama.

Exemplo de aventura-solo:

Após um dia atravessando o desfiladeiro, a noite começa a cair e você se depara com uma floresta fechada, você está cansada, mas com energia para continuar mais um pouco na viagem. Se você quiser descansar vá para o item 6, se você quiser adentrar a floresta e continuar viagem, vá para o item 39.

Você escolhe o item 6. Você resolveu descansar, procura um lugar com uma grande pedra para se apoiar, joga sua mochila no chão e fecha os olhos por um instante, alguns minutos depois, você escuta um barulho vindo da floresta, se quiser investigar vá para o item 52, se quiser ignorar vá para o item 17.

Figura 05. Coletânea de Livros-Jogos.



Fonte: GOGONI, Ronaldo. 2017. Disponível em <https://meiobit.com/367698/livro-jogo-2-0-a-netflix-introduz-aventuras-interativas-para-as-criancas/>, acessado em 16/06/2019

Videosolo-RPG

Com o avanço da tecnologia, os filmes apresentam cada vez mais interação, aponta-se aqui um novo termo, não encontrado na literatura algo similar, videosolo-RPG, levando o mesmo conceito que a aventura-solo, para caracterizar os filmes que contém o mesmo aspecto de decisão e influência na história. A Netflix em sua plataforma de streaming lançou o filme Black Mirror: Bandersnatch. O filme apresenta algumas das características que denomina um RPG: possui uma narrativa e a mesma é influenciada pela decisão do telespectador (o jogador).

Formas do uso do RPG

Além dos tipos de RPG apresentados, Costa et al. (2011) apontam que existem diversas formas do uso do RPG e destacam quatro delas, duas já foram discutidas aqui, o RPG (RPG comercial) e o de uso Educacional que seria o mesmo que o RPG pedagógico. As outras duas formas são: RPT (Roleplaying terapêutico), desenvolvido por Jacob Levy Moreno (1889 – 1974), onde criou o Psicodrama, no qual os participantes atuam em situações problemas da vida real. E o RPI (Roleplaying Industrial), usado como recrutamento ou treinamento pessoal. Um exemplo dado pela autora é quando um empregador diz ao seu aprendiz, “façamos de conta que sou o cliente”, com a finalidade de avaliá-lo. Outro exemplo é o treinamento de soldados e policiais, onde eles vivenciam de forma lúdica os fatos da realidade em que eles podem se deparar.

2.3 Uso do RPG como método didático no ensino de geografia.

Pensar em didática é pensar técnicas de ensino eficazes, que é para Pilleti (2004, p. 42): “A técnica de estimular, dirigir e encaminhar, no decurso da aprendizagem, a formação do homem”. Nesse contexto, ao pensar as aulas de geografia, Libâneo (1994, p.178) expõe sobre aula: “é toda situação didática na qual se põem objetivos, conhecimentos, problemas, desafios, com fins instrutivos e formativos, que incitam as crianças e jovens a aprender”.

Para Cavalcanti (2010, p.368):

Por didática compreende-se, aqui, um campo do conhecimento que se ocupa da reflexão sobre o processo de ensino, entendido como uma prática social, dinâmica e subjetiva, não limitada a uma correta aplicação de regras gerais e procedimentos. Nessa perspectiva, didática da geografia busca compreender a dinâmica do ensino, seus elementos constitutivos, suas condições de realização, seus contextos e sujeitos envolvidos, seus limites e desafios...

Para ser utilizado como aula na Geografia ou em geral, o RPG pedagógico, tem que apresentar uma estruturação didática organizada. Libâneo (1994) apresenta etapas constantes e comuns a todas as matérias quanto a sequência didática, ressaltando que não é uma sequência rígida. As etapas são: Preparação e introdução da matéria, tratamento didático da matéria nova; consolidação e aprimoramento dos conhecimentos e habilidades; aplicação controle e avaliação.

O professor deverá ter alguma experiência com RPG, para utilizar o RPG pedagógico, sem essa experiência o método pode não atingir seu objetivo de ensinar e o mediador fica perdido no meio das regras do RPG. Preparar aula vai exigir mais tempo, pois serão duas

tarefas: preparar os conceitos que serão ensinados ou reforçados e preparar o material de RPG. Antes da aplicação, o professor deve fazer explicações sobre o tema, objetivo do jogo e introduzir o aluno jogador no contexto e no cenário. Na aplicação o aluno irá praticar, reforçar, aprimorar seus conhecimentos em uma só etapa, podendo ainda ocorrer com a avaliação.

Portanto, o RPG pedagógico na Geografia é uma didática, que se utiliza da narrativa para mediar os conceitos geográficos com o conhecimento do aluno, desafiando os jogadores através de situações-problemas. Amaral (2008) apresenta algumas características que os desafios no RPG pedagógico precisam ter. Tem que ser prático, de forma que o aluno possa utilizar de seu conhecimento para resolver a situação. Tem que estar de acordo com o nível do aluno, um desafio muito difícil poderá fazê-lo desistir, um desafio muito fácil, não é desafio. Contudo, o mesmo desafio para um aluno poderá ter uma dificuldade diferente para outro. O desafio tem que ser novo e surpreendente, repetir o mesmo desafio poderá cair na repetição vazia e ser desinteressante. Por último explorar o interesse do aluno. Didaticamente o RPG pedagógico funciona como um laboratório-simulativo.

Para a Geografia os conceitos devem ir além do cenário. Por exemplo, se a narrativa se passar no sertão cearense como plano de fundo ou apenas de forma descritiva, isso não é ensinar Geografia. Para a narrativa, os jogadores terão que interagir com diversos elementos: população, clima, relevo, hidrografia, cartografia, urbanização, meio rural, etc. e as relações entre si. O aluno tem que ser estimulado a ter um raciocínio espacial. Os saberes geográficos levados pelos alunos, conceitos cotidianos, deverão ser articulados com os conceitos científicos dentro da narrativa. Os conceitos científicos geográficos apontados por Cavalcanti (1998) e pelos PCN+ são: Espaço Geográfico, Lugar, Paisagem, Região, Território, Natureza e Sociedade, Escala, Globalização, Técnicas e Redes. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas apresenta as categorias da área, fundamentais à formação dos estudantes: Tempo e Espaço; Territórios e Fronteiras; Indivíduo, Natureza, Sociedade, Cultura e Ética; e Política e Trabalho.

2.3.1 RPG vs aula.

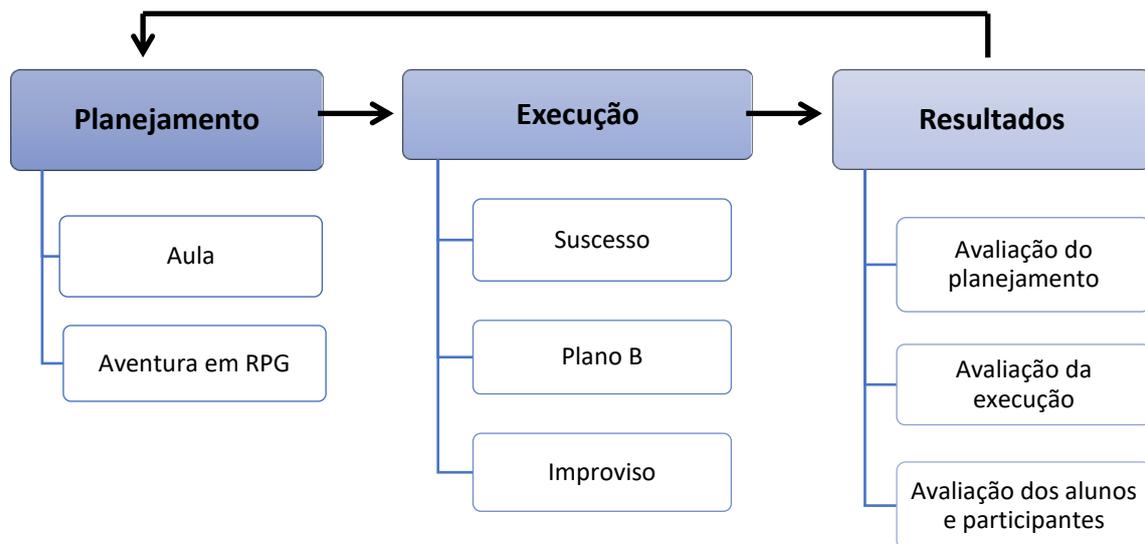
Neste tópico será feitas algumas comparações entre o RPG e a dinâmica de uma aula. Toda aula deve seguir de uma forma sistematizada planejada pelo professor de acordo com o nível e conhecimento do aluno. O objetivo da aula é que o aluno desenvolva capacidades para compreender os conceitos e relacione-os com o espaço em que vive. Para atingir o objetivo a aula passa por um processo de Planejamento, Execução e Resultados. O RPG como hobby

também segue os mesmos procedimentos de uma aula em que o Professor equivale ao mediador e os alunos aos jogadores, no RPG segue uma forma sistematizada de acordo com o nível e capacidade dos personagens dentro do jogo.

Devemos entender a aula como o conjunto dos meios e condições pelos quais o professor dirige e estimula o processo de ensino em função da atividade própria do aluno no processo da aprendizagem escolar, ou seja, a assimilação consciente e ativa dos conteúdos. Em outras palavras, o processo de ensino, através das aulas, possibilita o encontro entre os alunos e a matéria de ensino, preparada didaticamente no plano de ensino e nos planos de aula. (LIBÂNEO, 1994, p. 177)

O RPG pode acontecer em qualquer lugar, contanto que os participantes escutem bem um ao outro, o número de participantes é bem reduzido, 4 a 6 jogadores, o tempo de duração é em média de duas horas, não tem objetivo pedagógico, a aventura preparada pode ter fim em uma sessão ou precisará de outras para terminar. A aula também acontece em qualquer lugar, porém, é comum ser na sala de aula, sendo em média de 30 alunos em muitas salas de aula e algumas chegam a possuir mais. A duração da aula pode ser de 2 horas aula, possuindo um objetivo pedagógico, sendo que a aula preparada pode ter fim em uma aula, ou poderá precisar de mais outras aulas. O RPG pedagógico implica então na soma de todas essas características seguindo o mesmo esquema sistemático de Planejamento, Execução e Resultados. A figura 5, mostra o esquema de funcionamento de uma aula e o RPG.

Figura 06. Esquema de Planejamento, Execução e Resultados de uma aula ou RPG.



Planejamento é a fase de pesquisa e preparação, o professor seleciona os conteúdos que serão abordados, busca fontes atualizadas sobre o tema, pensa em maneiras didáticas de aulas. Para o mediador do RPG esta fase também é a mesma, ao preparar a aventura, o mediador escolhe os lugares, NPC e criaturas que apareceram na narrativa, faz pesquisas sobre o tema e procura maneiras de encaixar todas elas na história e como elas interagiram com os personagens. No RPG Pedagógico, o mediador construirá uma aventura conectando os conceitos com os elementos da narrativa de forma a interagir com os personagens jogadores. Uma aula ou uma sessão de RPG sai melhor quando tem planejamento do que quando improvisada.

Execução é a fase de aplicação da aula ou RPG como foi planejado. Entretanto é comum alguma coisa sair do planejamento. Então o professor e o mediador partem para o plano alternativo ou improvisado. O plano alternativo faz parte do planejamento, mas como esse pode também dar errado, a habilidade de improvisar é essencial. Em uma narrativa de RPG é comum os jogadores tomarem decisões que não foram previstas pelo mediador e todo o planejamento ruir, a habilidade de improvisar nesta hora irá definir o rumo da história. O importante é valorizar o interesse do jogador, assim como, valorizar o interesse do aluno na sala de aula. O planejamento não precisa ser abandonado por completo, mas poderá mesclar com os interesses em comum.

Resultados é a última fase, porém ela não é o fim do ciclo, onde retorna para o planejamento novamente. Esta fase é onde o professor faz a avaliação do planejamento da aula, da execução da aula e dos alunos. No RPG não é diferente, o mediador faz uma avaliação da aventura, dos desafios e da interpretação dos jogadores, premiando com pontos de experiências.

Uma sessão de RPG é bem parecida com uma aula, o que difere é a preparação didática e o objetivo pedagógico. O RPG pedagógico combina seus fatores, transformando o RPG, como hobby, para uma metodologia didática. Essa combinação traz um diferencial no ensino aprendizagem dos alunos que contribui para uma melhor educação.

[...] o processo pela qual um jogador mestre passa ao preparar as aventuras, se assemelha ao processo pelo qual um professor prepara as aulas. Os jogadores, assim como os alunos em uma sala de aula, devem participar ativamente da solução de problemas, interagindo entre si em equipes cooperativas para alcançarem um objetivo comum a todos, sendo mediados pelo mestre, que, assim como os professores em sala de aula, propõe o problema a ser solucionado. (MARINS, 2017. p. 53)

2.3.2 Benefícios do RPG no ensino-aprendizagem.

Nos anos 2000 após um crime ocorrido no Brasil que foi ligado ao RPG, e influenciado por tensões, entre religiosos e RPG, nos EUA, o RPG era visto como algo nocivo e ligado erroneamente a rituais de magia negra e satanismo. Essa visão preconceituosa limitou o uso do RPG em salas de aulas, restringindo as pesquisas. (VASQUES, 2008). A diminuição desse conflito, facilitou as pesquisas específicas que demonstravam os benefícios do RPG na educação, passando a se tornar uma nova ferramenta de ensino e aprendizagem.

O RPG pedagógico traz diversos benefícios, sendo considerado um jogo que proporciona uma relação social maior entre os participantes, estimula a pesquisa e a leitura, melhora o desenvolvimento social e intelectual do aluno, incentiva a resolução de situações problemas e aplicação dos conceitos no dia a dia e estimula a interdisciplinaridade (AMARAL, 2008).

GRANDO e TAROUÇO (2008) discutem algumas potencialidades do RPG que auxiliam o ensino aprendizagem: Socialização, Cooperação, Criatividade, Interatividade e Interdisciplinaridade.

Socialização: Há a interação entre os participantes (jogadores e mestre) através do diálogo, trocando informações, interpretando cenas e relatando ações de seus personagens.

Cooperação: Para o sucesso diante dos desafios propostos pelo Narrador, há uma necessidade de cooperação entre os jogadores. Em uma aventura cada personagem apresenta uma função no grupo, onde cada personagem ajuda na fraqueza do outro.

Criatividade: Estimula os jogadores a usarem de sua imaginação para pensar como a narrativa está acontecendo, além do que os mesmos podem criar seus personagens, aparência, históricos e personalidades. Imaginação é o combustível do RPG.

Interdisciplinaridade: A narrativa pode abordar múltiplas disciplinas integralizando tópicos em comum. Sobre RPG e interdisciplinaridade, será melhor discutido no próximo item (3.1).

O RPG também incentiva a trabalhar com as múltiplas inteligências de Howard Gardner. O ser humano ao nascer tem o mesmo potencial que todos, e esse potencial se desenvolve de acordo com as relações e estímulo com o meio, porém cada potencial é desenvolvido de forma diferente, dessa forma a inteligência não pode ser medida de forma igual para todos os indivíduos. (MORAES, 2005) (PEIXOTO ET AL. 2017).

No total são apresentadas 9 tipos de inteligências, vejamos como cada uma delas se relaciona com o RPG.

- 1) Linguística: “manifesta-se na habilidade para lidar criativamente com as palavras nos diferentes níveis da linguagem (semântica, sintaxe), tanto na formal oral como na escrita” (MORAES, 2005, p. 44). O RPG é um jogo que funciona a base do diálogo, leitura e interpretação.
- 2) Lógico – matemático: “além da capacidade para solucionar problemas envolvendo números e demais elementos matemáticos.” (MORAES, 2005, p. 44). Esta inteligência está ligada na capacidade de compreensão do sistema que é utilizado no RPG, onde este é uma sequência de lógica matemática, sendo a ficha de personagem construída dentro de um sistema de pontos e cabe aos jogadores traçar estratégias dentro das regras com uma lógica matemática para superar os desafios. Jogadores com grande capacidade desta inteligência são capazes de construir “combos”, tornando seu personagem quase invencível.
- 3) Pictórica: “é a faculdade de reproduzir, pelo desenho, objetos e situações reais ou mentais, de organizar elementos visuais de forma harmônica, estabelecendo relações estéticas entre elas.” (MORAES, 2005, p. 44). Este tipo de inteligência se relaciona com o RPG quando mestres ou jogadores desenham seus personagens, cenário, mapas e etc.
- 4) Musical: “é a inteligência que permite a alguém organizar sons de maneira criativa, a partir da discriminação de elementos como tons, timbres e temas.”. (MORAES, 2005, p. 44). O RPG aceita vários tipos de ferramentas, em parte os estímulos sonoros vêm de fora, é comum alguns grupos colocarem músicas temáticas de acordo com a narrativa. No RPG eletrônico as trilhas sonoras são essenciais e tocam de acordo com o cenário e ou situação. No LARPG, onde a interpretação está acima de tudo é onde o jogador poderia melhor pôr em prática suas habilidades musicais.
- 5) Intrapessoal: “é a competência de uma pessoa para conhecer-se e estar bem consigo mesma, administrando sentimentos e emoções em favor de seus projetos.” (MORAES, 2005, p.44). Dentro do RPG seria a capacidade de lidar com os fracassos dentro do jogo, como RPG não se trata de vencer ou perder, mas há o sucesso e fracasso, ele trabalha com a ideia de que o fracasso não é a derrota, e os acontecimentos ocorridos dentro do jogo, não deve ser levado para o mundo real.
- 6) Interpessoal: “é a capacidade de uma pessoa de se dar bem com as demais, compreendendo-as, percebendo suas motivações e sabendo como satisfazer suas expectativas emocionais.” (MORAES, 2005, P.44). É a capacidade de socialização

dentro do jogo, onde os participantes têm que se comunicar, pensar e traçar estratégias para vencer os desafios.

- 7) Espacial: “é a capacidade de formar um modelo mental preciso de uma situação espacial e utilizar esse modelo para orientar-se entre objetos ou transformar as características de um determinado espaço.” (MORAES, 2005, P.44). Esta é uma capacidade de grande importância dentro do RPG, diante da narrativa, os participantes através da imaginação tem que criar modelos mentais para compreender a história do jogo e traçar estratégias. Quando o mediador descreve um local ou uma cena, cabe aos jogadores imaginar a situação para definir suas ações.
- 8) Corporal-cinestésica: “é a inteligência que se revela como uma especial habilidade para utilizar o próprio corpo de diversas maneiras; envolve tanto o autocontrole corporal quanto a destreza para manipular objetos.” (MORAES, 2005, P.44). Este tipo de inteligência é estimulado especialmente nos LARPG, onde os jogadores devem interpretar os personagens dentro do possível, como um teatro.
- 9) Naturalista: “a habilidade de distinguir os seres vivos assim como a sensibilidade a outros aspectos da natureza.” (MORAES, 2005, P.44). Embora o RPG trabalhe com a natureza morta, a natureza viva pode aparecer dentro da narrativa, em alguns cenários existem personagens que são druidas, seres que extraem seu poder da natureza (de forma sustentável) para protegê-la.

O RPG consegue ter muitos benefícios para o ensino aprendizagem do aluno, além de trabalhar com múltiplas inteligências. O mediador neste momento é essencial ao planejar uma aventura de RPG, o que ajuda a transformar em uma metodologia interdisciplinar e inclusiva.

3. RPG E DISCUSSÕES METODOLÓGICAS

3.1 RPG como ferramenta interdisciplinar.

A ciência como um todo, passou por processos de especialização que fragmentou as áreas de estudo, esse reflexo pode ser visto na própria educação, onde nas escolas, estudamos a ciência de forma fragmentada: Geografia, Química, História e etc. É necessário resgatar uma didática interdisciplinar e transversal.

O currículo tradicional se caracteriza pelas unidades seguindo-se umas as outras em progresso linear, pelo caráter acumulativo, metódico, harmônico, disciplinado, com objetivos preestabelecidos, com preponderância da prática de exercícios intelectuais que visam robustecer a memória e capacitar o raciocínio e pela suposta neutralidade do conhecimento que veicula. Esse currículo está sendo gradualmente substituído por um currículo que se distingue pela ênfase na interdisciplinaridade, na consciência ecológica, na voz das minorias, na mudança não-violenta, na descentralização do processo decisório, na ética, no pluralismo cultural, no trabalho coletivo e na solidariedade. (MORAES, 2005, p.42)

A interdisciplinaridade como abordagem nos vai permitir integralizar tópicos em comuns entre as disciplinas, diminuindo os limites entre elas. Superando a fragmentação curricular. Contudo, há de se ter um cuidado para não perder a especificidade de cada área.

Definimos interdisciplinaridade como uma abordagem epistemológica que nos permite ultrapassar as fronteiras disciplinares e nos possibilita tratar, de maneira integrada, os tópicos comuns às diversas áreas. O intuito da interdisciplinaridade é superar a excessiva fragmentação e linearidade no currículo. Mediante o estudo de temas comuns, estabelece-se um diálogo entre disciplinas, embora sempre considerando a especificidade de cada área, com seu saber acumulado que deriva de um olhar especializado... (Ibid, p.39)

E na Geografia, segundo Parâmetros curriculares nacionais do ensino médio (PCN):

A Geografia em si já é um saber interdisciplinar e abandonou há algumas décadas a pretensiosa posição de se constituir numa ciência de síntese, ou seja, capaz de explicar o mundo sozinha. Decorre daí a necessidade de transcender seus limites conceituais e buscar a interatividade com as outras ciências sem perder sua identidade e especificidade. (BRASIL, PCN, p.31)

Os temas transversais constituídos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), também devem ser incluídos no ensino de Geografia e também no RPG pedagógico. São apresentados seis temas: Ética, Orientação Sexual, Meio Ambiente, Saúde, Pluralidade Cultural e Trabalho e Consumo. Esses temas perpassam as ciências específicas e promovem a reflexão dos conceitos científicos e a perspectiva da realidade social.

Segundo Moares (2005, p.39):

define transversalidade como: Recurso pedagógico cujo intuito é ajudar o/a aluno/a a adquirir uma perspectiva mais compreensiva e crítica da realidade. Contrapõe-se a visão alienada e individualista do conhecimento e, através da inserção de temas transversais, relaciona os conteúdos com o contexto que os cerca e ignora ainda mais as barreiras disciplinares.

No RPG pedagógico é possível construir uma interdisciplinaridade e transversalidade a exemplo, a narrativa do RPG poderá passar no Brasil colônia, fazendo uma interdisciplinaridade entre Geografia e História e tratando o tema transversal sobre etnia, no extermínio dos indígenas ou na exploração dos negros. O RPG permite a liberdade de explorar quase tudo, como foi dito anteriormente a imaginação é o limite, o mundo real é bastante rico, mas se a ficção ajudar, está valendo. Por exemplo, uma narrativa envolvendo meio ambiente, no contexto de Geografia, também dá para explorar Biologia, uma vez que pode ser construída dentro da exploração submarina, ou talvez o homem dentro da ficção tenha criado cidades abaixo do mar, podendo explorar a superpopulação no mundo, os motivos que levariam a disputa por espaço, a relação biológica entre o homem e o mar, o uso sustentável dos recursos.

3.2 Metodologia para ensinar Geografia usando o RPG.

Neste item serão discutidas metodologias de como utilizar o RPG para ensinar Geografia. Toda metodologia segue um método de ensino e deve ser avaliada pelo educador antes de ser utilizada. Deve ser considerado o nível dos alunos, seus saberes, seus interesses, as condições da escola, o tempo da aula e etc.

Como já foi apontada no item 2.3, a Geografia está para além do cenário do RPG. Talvez alguém que não domine os conceitos de Geografia queira utilizar o RPG pedagógico de forma interdisciplinar, e sem o domínio desses conceitos a Geografia poderá ficar apenas como um plano de fundo, ou seja, apenas na descrição. A descrição em si não é ruim, é um passo inicial para imersão dos jogadores no jogo, porém é preciso explorar os elementos geográficos para além dos seus conceitos. Podemos imaginar uma narrativa, como por exemplo, de um apocalipse zumbi em meio a uma grande cidade, e os conceitos geográficos que poderiam ser explorados, seria o urbanismo, analisando o impacto que esses zumbis causariam na dinâmica urbana, as grandes populações da cidade também incorporariam as massas de zumbi, ou o contrário, em pequenas cidades, condomínios de luxo poderiam ser uma zona segura, ou uma prisão. Assim o sistema de redes seria impactado, acesso à comida, água e energia será cada vez mais difícil, o clima, vegetação, relevo e hidrografia também poderiam ser explorados, talvez aquele alagamento no período chuvoso, poderia barrar a

chegada dos zumbis. A narrativa poderia continuar e sair da cidade para o campo, explorar outra realidade. Perceba que os elementos da geografia estão fazendo parte da narrativa.

Aqui é dado um exemplo de cenário ficcional com o “apocalipse zumbi”, aplicar esse cenário na sala de aula poderá causar estranheza nos alunos, o que não é ruim, mas eles podem não entender o objetivo e não fazer a relação com a geografia, principalmente, os alunos menos experientes. Portanto antes do início de uma aplicação do RPG pedagógico, o professor deverá explicar o objetivo, o contexto do cenário, revisar mesmo que rapidamente os conteúdos a serem explorados.

Ainda sobre o cenário, temos duas possibilidades: o cenário real ou fictício. Qual deste seria melhor? Tudo vai depender do contexto, conteúdos e conceitos que serão ensinados. O mundo real é bastante rico e deve ser explorado, afinal a geografia estuda nosso mundo real. O mundo ficcional também pode ser explorado, mas com cuidado. Tudo que for ficção e não estiver claro que é ficcional deve ser explicado aos alunos jogadores. Mesmo que utilize o mundo real como cenário, o mesmo o torna ficcional na narrativa, afinal os personagens jogadores não existem e tudo é apenas uma simulação imaginativa. O elemento ficcional pode aparecer de outro modo na narrativa ao invés do cenário, como no caso descrito acima do apocalipse zumbi, pode-se usar uma cidade real como Fortaleza e a narrativa exploraria todo o aspecto dessa cidade, podendo utilizar de sua estrutura real junto aos zumbis (ficcional).

O meio social e as relações do homem e espaço, também fazem parte do jogo. Em um RPG, todos os personagens que não são os jogadores (NPC), são interpretados e controlados pelo mestre, dessa forma cabe ao mediador inserir as questões mais geográficas na aventura. A exemplo, o mediador, a fim de ensinar sobre território e trazendo temas atuais dentro do RPG, uma narrativa pode ser criada sobre os conflitos atuais na Venezuela e suas relações com o Brasil na fronteira, podendo explorar ambos os lados da situação.

Um elemento importante da Geografia é a cartografia. “Entende-se que a linguagem cartográfica no ensino de Geografia assume a missão de abrir caminhos para que o aluno esteja apto a entender a sua realidade, sendo assim capaz de representá-la” (SILVA e MUNIZ, 2012).

No RPG comercial é comum nos manuais, apresentarem um cenário e até mesmo mapas prontos, porem muitos desses mapas, que não feitos por profissionais da geografia, não apresentam todos os elementos principais do mapa: Escala, Legenda, Título, Projeção cartográfica e Orientação. Em cenários fictícios, a projeção por motivos óbvios não existe, já que não existe um modelo geodésico para eles.

Para a sala de aula, é necessário o uso de um software, onde nem todos tem acesso ou não sabem utilizar, o que dificulta a inserção desse elemento no mapa, o mesmo vale para a escala, em alguns mapas pode aparecer uma escala simbólica que apenas expressa a ideia do autor, mas não são feitos dentro de modelo de projeção. Portanto, o uso dos elementos cartográficos em mapas de RPG irá depender do objetivo do mapa.

Figura 07. Mapa de Arton de Tormenta RPG. O mapa apresenta os elementos cartográficos: Título, Legenda, Orientação e Escala.



Fonte: CASSARO e TESKE, 2016. Arton: O reino e terras próximas circa 1410. Mapa-pôster anexo da edição de luxo.

Podemos apontar dois objetivos do mapa dentro do RPG: orientação e uso prático. Na orientação dentro do RPG o mapa serviria apenas como um guia, mostrando aspectos paisagísticos, lugares importantes e etc. Os jogadores usariam o mapa apenas para obter a direção das rotas dentro da narrativa e coletar informações.

Por exemplo, um grupo de jogadores quer ir da cidade A até a cidade B, com o mapa eles decidiriam se seguiriam pela floresta, pela montanha, pegando caminhos que pareçam ser melhores e fugindo dos caminhos ruins. No segundo objetivo o uso do mapa seria um elemento essencial dentro da narrativa, seria mais do que um uso como consulta. O que exigiria o uso dos elementos de um mapa, a exemplo de uma narrativa, onde os jogadores são profissionais treinados (bombeiros, policias) e teriam que resgatar pessoas perdidas na floresta, eles receberiam informações tiradas no rastreamento do GPS dos smartphones dos desaparecidos e com os dados das coordenadas geográficas teriam que rastreá-las no mapa, planejando áreas de procura.

Um exemplo real, parecido com a narrativa exemplificada ocorreu no rompimento da barragem de Brumadinho – MG. Neste caso o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) liberou dados georreferenciados dos domicílios rurais e estabelecimentos agropecuários (AGENCIA IBGE NOTICIAS, 2019), os quais a equipe de busca utilizou como um direcionamento para procurar as vítimas.

No RPG pedagógico o mediador deve aplicar situações problemas para serem resolvidas pelos jogadores, ou chamado de desafios, é nesses desafios que os alunos utilizaram de seus conhecimentos para obter sucesso. Para Silva (2006) o uso de situações problemas nos jogos, dá ao aluno um papel ativo na construção do conhecimento, permitindo uma interação com o objeto a ser estudado, dessa forma estimulando a troca e coordenação de ideias e hipóteses, fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar. Essa forma de aplicação pedagógica contribui para o professor diagnosticar os processos e dificuldades apresentadas pelos alunos.

No PCN+ são apontadas competências que compõe os procedimentos e os objetivos da Geografia no Ensino Médio, as competências apontadas variam de acordo com o nível de ensino, contudo serão utilizadas as competências do Ensino Médio como exemplo, onde temos alguns procedimentos básicos:

- leitura e interpretação dos documentos cartográficos (mapas, gráficos, tabelas), assim como sua elaboração;
- identificação e interpretação das estruturas constituintes do espaço geográfico em suas unidades diversas;
- reconhecimento e identificação dos elementos constitutivos do espaço geográfico, incluindo a avaliação de sua incorporação ao processo de produção/apropriação do espaço geográfico;
- avaliação de seus impactos, tanto numa perspectiva histórica quanto em relação ao momento presente. (BRASIL, PCN+, 2015 p. 64)

Esses procedimentos básicos servem como base para o uso do RPG pedagógico no ensino de Geografia. Sendo formas de práticas e reflexão no aprendizado.

Até o momento foi discutido exemplos sobre a parte teórica da metodologia, toda a parte teórica também necessita da parte prática da aplicação. O primeiro fato a ser observado é a quantidade de alunos que participará do RPG. É um senso comum para mestre e jogadores experientes que toda aventura deve ter de 4 a 6 jogadores, essa quantidade não é rígida, mas influência no desenvolvimento do RPG, um grupo menor 1 a 3 jogadores, poderá não dar conta dos desafios, pois exige mais deles, mas o mestre pode adaptar e equilibrar o desafio. Um número maior pode deixar os desafios mais amenos, não se tornando um desafio.

O mestre também poderá adaptar o desafio para ficar equilibrado, contudo um maior número de pessoas torna o jogo um pouco mais lento. Ao jogarmos essa realidade para a sala de aula, onde é comum encontrar 30 alunos e às vezes mais, ministrar o tempo e ações de todos os alunos torna o jogo cansativo e lento. A solução seria manter o número de 4 a 6 personagens e os jogadores então se dividiriam em grupos, cada grupo recebia um personagem e juntos decidiam as ações dos personagens.

Assim o personagem não necessariamente seria um ser em seu modo individual, mas podem ser explorados outros papéis como uma colônia, um navio inteiro, uma cidade, um assentamento, ou seja, quando o coletivo se torna o individual e pode tomar decisões sobre suas ações, este também é um personagem. Outra solução que poderia ser aplicada seria a divisão dos alunos em grupos menores que teriam seus próprios mestres, direto dos próprios alunos, neste caso o professor mediador escolheria os alunos que dominam bem tanto os conceitos geográficos, quanto as regras do jogo.

O uso de ferramentas adicionais, não descaracteriza o RPG, nesse sentido pode ser usado como complemento: músicas, imagens, cartas, miniaturas, vídeos e tudo que puder facilitar a compreensão dos conceitos pelos alunos.

O tempo de duração de uma sessão de RPG é crucial para ser aplicado dentro de sala de aula. A sessão dura em média duas horas, podendo durar mais de acordo com a disponibilidade e interesse dos jogadores, a duração da aula na maioria das disciplinas na escola é de duas aulas de 50 minutos cada, aproximando de duas horas. E esse é o tempo em que deve ser planejada a prática com o RPG pedagógico. O mediador deve ministrar o tempo, avançando ou atrasando a narrativa como for necessário.

As metodologias de inclusão para deficientes é algo possível de ser trabalhado dentro do RPG. Existem alguns grupos que trabalham dentro da perspectiva de RPG e inclusão. Ventura (2017), apresenta um projeto realizado pela prefeitura de Santos-SP, na qual os

mestres adaptam o RPG para ser jogado por deficientes. Sobre RPG e inclusão vejamos a seguir no item 3.3.

3.3 RPG no ensino inclusivo de Geografia.

Pensar no ensino inclusivo é pensar em uma didática acima de um simples método de trabalho, é pensar em uma nova forma de educar, assumindo as relações igualitárias. Todo ser humano é diferente, porém essas diferenças não devem ser usadas como requisito de exclusão, o reconhecimento dessas diferenças e aceitação das mesmas e não exclusão é onde está o significado da inclusão. Uma das grandes dificuldades do ensino inclusivo é que ele não envolve toda a sociedade, se resumindo a escolas especializadas e algumas ações públicas, ou seja, a sociedade se auto exclui da inclusão, e o questionamento vem na sequência, pois se não preciso disso, para que eu vou querer? Este é um pensamento egoísta de nossa sociedade. O ensino inclusivo deve fazer parte de toda a educação, mesmo que não tenha nenhum aluno com necessidades especiais.

Antunes (2008, p. 20-21), aponta alguns tópicos fundamentais para que ocorra a pedagogia da inclusão:

Em primeiro lugar, a aceitação de que os seres humanos são essencialmente diferentes e que essas diferenças jamais podem servir de pretexto para estabelecer hierarquia entre melhores e piores, entre certos e errados...
 A aceitação de que corpo e mente não são partes distintas de um mesmo ser e que, portanto, os saberes intelectuais, por exemplo, são tão válidos quanto os de natureza corporal, musical, espiritual, espacial intra e interpessoal...
 ... todas as abordagens específicas necessitam sempre ser interdisciplinares e que não pode existir qualquer hierarquia de importância entre esse ou aquele saber, entre essa ou aquela linguagem.
 A certeza de que nenhuma aprendizagem pode se isolar de sua aplicação na vida da comunidade...

Para o ensino inclusivo deve ocorrer a aceitação das diferenças, valorização de múltiplas inteligências, abordagens interdisciplinares e que os saberes escolares tenham uma praticidade que possibilite a convivência saudável na sociedade.

Santini (2019) faz um relato sobre RPG e acessibilidade. Esse relato é o mesmo apresentado por Venturo (2017), com a diferença de serem anos depois. Relata que um jovem João Lucas Resende da Silva, 30, utilizou de sua experiência e paixão por RPG e outros jogos para adaptá-los a pessoas com necessidades especiais. O projeto “R&B para todos”, desenvolve diferentes jogabilidades para as diversas deficiências. Para pessoas deficientes visuais ou baixa visão é utilizado miniaturas em 3D para que elas toquem e sintam junto com uso de braile. Para pessoas com deficiências auditiva e vocal, utiliza-se Libras. “O que mais

me anima no RPG é ver pessoas que se libertam, deixando fluir suas ideias, que percebam a capacidade que elas têm e não imaginam”... . No relato ainda indica que professores de João Lucas usavam o jogo para explicar algumas disciplinas e isto o possibilitou assimilar os conteúdos de forma divertida. “Eu tive o incentivo para usar nos estudos e auxiliar outras pessoas”. João Lucas é gago e afirma que o RPG o ajudou com esse problema, aprendeu RPG com seu pai e tem um filho de seis anos com TDH, na qual ele partilha do gosto pelo RPG (SANTINI, 2019).

O *Critical Core (GAME TO GROW)* é um RPG desenvolvido pela *Games to Grow*, uma organização sem fins lucrativos, que através de parceria com pais de crianças autistas, terapeutas e educadores especializados pensando na inclusão de autistas no RPG, foi lançado por financiamento coletivo na “*Kickstarter*” onde cada pessoa pode contribuir com o projeto e receber recompensas. O RPG é voltado a ajudar autista a interagir socialmente e desenvolver as habilidades cognitivas através de métodos lúdicos e terapêuticos. Combinando terapias com a mecânica de RPG onde: “... Os jogadores aprendem habilidades de comunicação e colaboração, desenvolvem tolerância à frustração e resiliência emocional, e criam empatia pelos outros, ao mesmo tempo jogando dados e se divertindo.” (*GAME TO GROW*).

No site da *Kickstarter* apresenta algumas observações sobre o RPG: 1) é adequado para crianças acima de 9 anos, adolescentes e adultos. 2) 2 a 4 participantes como jogadores e um adulto que atue como mediador ou mestre do jogo. 3) os jogadores devem ter habilidades básica de audição e verbalização. 4) Um dos pais ou terapeuta certificado devem estar presente na hora do jogo e 5) é uma adaptação da 5ª edição do D&D, podendo ser utilizado por jogadores experientes. 6) serve como introdução ao mundo do RPG.

Os dois projetos apresentam ideias de inclusão dentro do RPG, o primeiro, “R&B para Todos” é voluntario e trabalha de forma inclusiva com um público com deficiência em geral. Tendo como objetivo estender o hobby para todos os públicos. O segundo projeto, *Critical Core*, está sendo lançado por financiamento coletivo e foi produzido por profissionais da área e especificamente para o público Autista. Os dois projetos demonstram que o RPG Pedagógico pode ser inclusivo, embora para cada deficiência necessite de um planejamento diferenciado.

Para a pesquisa deste trabalho, o público escolhido eram estudantes cegos e baixa-visão, não desconsiderando as outras pessoas com necessidade especiais, pois cada um necessita do desenvolvimento de metodologias específicas. O motivo de inserir estudantes cegos e baixa visão neste trabalho foi à experiência anterior com este público na disciplina de Oficina Geográfica III de Geografia da UFC, despertando uma “curiosidade científica”

relacionando o ensino inclusivo com cegos e baixa visão ao RPG. Os resultados da pesquisa podem ser conferidos a partir do item 4.

Na geografia um dos principais elementos, utilizados desde tempos antigos é a Cartografia. Os mapas estão presentes há muito tempo em nossa sociedade e são documentos de poder. Porém a Cartografia embora tenha avançado em todos os aspectos era um instrumento totalmente visual. Com o ensino inclusivo foi desenvolvido a Cartografia tátil, para cegos e baixa visão. Essa Cartografia representa os elementos do mapa em alto relevo ou com textura diferente, dessa forma é possível tocar, sentir e identificar os elementos mapeados. Loch (2008, p. 39) define cartografia tátil como:

A cartografia tátil é um ramo específico da Cartografia, que se ocupa da confecção de mapas e outros produtos cartográficos que possam ser lidos por pessoas cegas ou com baixa visão. Desta forma, os mapas táteis, principais produtos da cartografia tátil, são representações gráficas em textura e relevo, que servem para orientação e localização de lugares e objetos às pessoas com deficiência visual. Eles também são utilizados para a disseminação da informação espacial, ou seja, para o ensino de Geografia e História, permitindo que o deficiente visual amplie sua percepção de mundo; portanto, são valiosos instrumentos de inclusão social.

O mapa tátil possui diversas aplicações, podem ser aplicados em shoppings, prédios públicos, centro culturais, metrô, universidades e etc. Dentro do RPG pedagógico ele terá uma aplicação didática prática. O aluno jogador deverá utilizar o mapa tátil para compreender a narrativa e também para tomar decisões. Diferente de usar o mapa tátil em uma aula tradicional onde o aluno ler a legenda em braile e depois verifica as informações no mapa, no RPG ele navegará diretamente pelo mapa.

No Brasil, a produção de mapa tátil, ainda não é regulamentada por normas da ABNT, tendo também uma produção precária e artesanal (Ibid). Para os deficientes visuais a falta de padronização é um problema, pois precisa aprender toda uma legenda nova para cada mapa tátil que conferir.

Sobre a confecção de mapas táteis:

Os mapas para a educação, na sua grande maioria, são mapas que devem localizar fenômenos geográficos e lugares, para o ensino das disciplinas de Geografia e História. No entanto, a educação formal atinge faixa etária entre 6 e 15 anos aproximadamente. É certo que uma criança de 8 ou 9 anos, mesmo que enxergue, dificilmente se apropriará do conteúdo de um mapa para a construção do saber, mesmo com a intermediação do professor. Portanto, o primeiro cuidado na confecção de mapas táteis reside na definição de o quê traduzir e como fazê-lo (generalização) para diferentes faixas etárias, face ao grau de desenvolvimento cognitivo e espacial da criança. O cartógrafo deve ainda estar ciente da tecnologia disponível para tal tarefa (criação e reprodução) e da necessidade de realizar testes cognitivos com os DVs, pois na maioria das vezes aquilo que ele considera bom

para a tradução gráfica tátil, pode não dar a leitura esperada quando o mapa é examinado pelo seu usuário em potencial. (Ibid, p. 46)

A produção de mapas táteis tem que acompanhar o nível intelectual e de escolaridade do aluno. Quanto mais informação no mapa, mais difícil de compreender, se não for utilizado a metodologia adequada, ou se uma informação for muito pequena na escala do mapa, ela poderá não ser encontrada. O mapa tem que ser produzido de forma clara, onde uma deficiente visual poderá sozinho compreender seus elementos. Os próprios deficientes visuais poderão fazer uma avaliação em cima do mapa tátil.

3.4 Formas de como avaliar o uso do RPG na Geografia (práticas).

A avaliação consiste em uma forma de mensurar o conhecimento apreendido pelo aluno e verificar se os objetivos das aulas foram atingidos, porém avaliação não pode ser o fim e sim um recomeço, pois a mesma serve também como parte do ensino. Além disso, a avaliação deve ser clara e ter objetivos para serem analisados.

Podemos, então, definir a avaliação escolar como um componente do processo de ensino que visa, através de verificação e qualificação dos resultados obtidos, determina a correspondência destes com os objetivos propostos, e, daí, orientar a tomada de decisões em relação as atividades didáticas seguintes. (LIBÂNEO. 1994, p. 195)

Para Piletti (2004, p. 190):

Avaliação é um processo contínuo de pesquisas que visa interpretar os conhecimentos, habilidades e atitudes dos alunos, tendo em vista mudanças esperadas no comportamento, propostas nos objetivos, a fim de que haja condições de decidir sobre alternativas, do planejamento do trabalho do professor e da escola como um todo.

Dentro do RPG pedagógico, a avaliação pode ser feita de várias formas e com objetivos diferentes. Elas podem ser durante ou depois do RPG. O professor pode avaliar o aluno pelo modo no qual ele utiliza seu conhecimento para superar os desafios no RPG. Outra forma de avaliação seria a que o aluno iria fazer um grau de comparação do seu conhecimento com os conceitos que estavam no RPG. Outras formas de avaliações podem ser incluídas, como uma prova ou lista de exercício após o RPG. A avaliação está intimamente ligada à metodologia utilizada no RPG. Dentro do RPG Pedagógico podem ser exploradas as três funções de avaliação apontada por Piletti (2004): avaliação diagnóstica, avaliação formativa e avaliação somativa.

Partindo das funções avaliativas de Piletti (2004), a avaliação diagnóstica tem o objetivo de verificar o conhecimento do aluno, seus pré-requisitos e suas particularidades. Dessa forma o RPG pedagógico poderia ser aplicado como forma de fazer um diagnóstico do aluno.

Entretanto, como já foi discutido, um aluno sem experiência no RPG poderá apresentar dificuldades e não ter um desempenho adequado diante de um diagnóstico, assim através do RPG o diagnóstico só terá resultados válidos se o aluno já tiver experiência com o jogo.

A avaliação formativa deve ocorrer ao longo do ensino aprendizagem, ela tem como propósito: informar ao professor e aluno sobre o rendimento da aprendizagem e localizar as deficiências na organização do ensino. No RPG pedagógico a avaliação formativa poderia vir através de uma “campanha”, ou seja, através de várias seções de RPG.

A avaliação somativa, mede o nível alcançado do aluno e dessa forma dentro do RPG pedagógico, através dos desafios atribuídos, iria demonstrar e classificar o nível do aluno.

3.5 A docência e a utilização do RPG em sala de aula.

Para identificar se os professores que estão utilizando o RPG em sala de aula e compreender como estão utilizando essa metodologia, foi aplicado um formulário online com a finalidade de coletar dados. O público alvo são profissionais da área de educação em qualquer modalidade de ensino. 6 professores preencheram o formulário, mas não foi encontrado nenhum professor de Geografia. Veja abaixo o resultado da pesquisa:

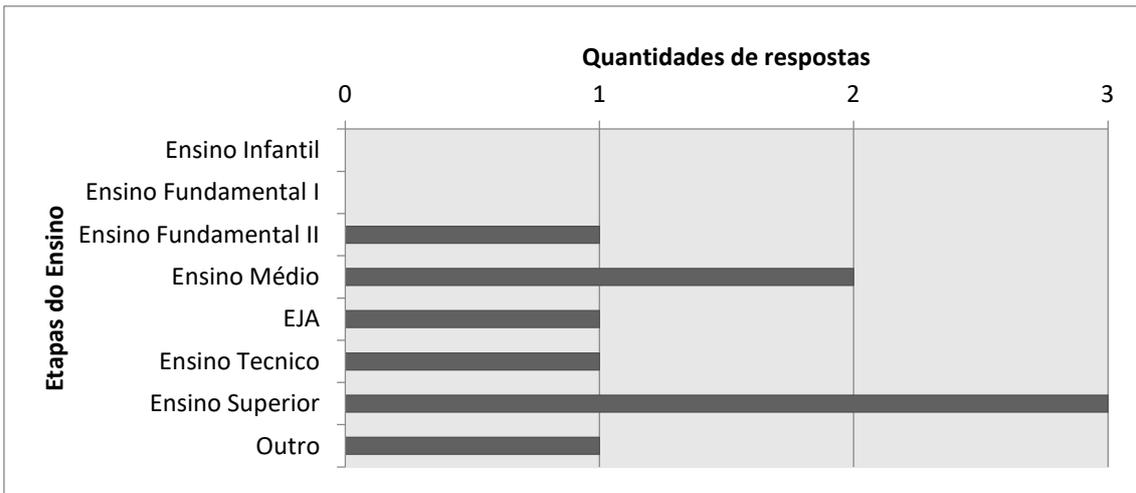
Pergunta 01: Em qual área do ensino você atua?

Entre as respostas tivemos diversas áreas: Game Design, Roteiro, Publicidade e Propaganda, Língua Portuguesa, Ensino Bíblico, Psicologia, História (duas vezes), Administração Pública e Filosofia.

Pergunta 02: Qual Etapa de ensino você atua?

Como há a possibilidade do pesquisado atuar em mais de uma etapa, cada área de atuação foi contabilizado de forma separada. As respostas também apresentam uma diversidade, entre ela tivemos: 1 de Ensino Fundamental (6° a 9°), 2 no Ensino Médio, 1 no EJA, 3 no Ensino Superior, 1 no Ensino Técnico e 1 em reforço. O gráfico abaixo ilustra as respostas.

Gráfico 01. Quantidade de respostas dos pesquisados e a etapa de ensino em que atuam.



Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

Pergunta 03: Você aplica ou já aplicou o RPG na educação?

Todas as respostas foram sim.

Pergunta 04: Como foi essa experiência?

As respostas foram encontradas no quadro 01.

Quadro 1. Respostas da pergunta: da pergunta 04, identificando as experiências dos professores com o RPG em sala de aula.

01	Foi satisfatória. Pude utilizar o RPG como ferramenta para a educação dos alunos. Uma vez que eles aprenderam os conteúdos através do jogo.
02	Boa, da primeira vez, o pessoal era menos familiarizado com os termos e mecânicas de jogos de interpretação, o que dificultou um pouco, mas não impossibilitou a dinâmica.
03	Formação sobre construção de narrativas e socialização por meio do RPG.
04	Satisfatória
05	Utilizei como ferramenta de mediação para reforçar conteúdos previamente estudados em sala de aula, reforçando pontos históricos da leitura.
06	Funcional, e quando direcionada efetiva na apreensão de conceitos, idéias e significados sem falar no engajamento dos alunos.

Fonte: Azevedo, N. C. de N., 2019.

Como visto, as experiências foram satisfatórias e através destes relatos podemos afirmar que os alunos aprendem jogando, ou seja, de forma divertida. Há uma dificuldade inicial para aqueles que nunca jogaram, o conteúdo deve ser mediado com o RPG e não

explanado como uma aula tradicional, sendo utilizado também para reforçar o conteúdo aprendido e melhorar o engajamento dos alunos.

Pergunta 05: 5 E para os alunos, qual foi à reação deles?

Entre as respostas a empolgação dos alunos é um fator comum, um apontou a melhora nas avaliações posteriores, outro o aumento da compreensão do conteúdo por parte dos alunos e o aumento da demanda pelo RPG. Um apontou que no pós-jogo não houve retorno na vontade de continuar jogando.

Pergunta 06: Como você vê o uso do RPG no processo de ensino e aprendizagem?

As respostas encontram-se no quadro 02.

Quadro 02. Respostas da pergunta 06, identificando a opinião dos professores sobre o uso do RPG no processo de ensino de aprendizagem.

01	Vejo de forma positiva e oportuna
02	Vejo como uma ferramenta que, se aplicada de maneira adaptada, pode mostrar claramente situações que normalmente os alunos não assimilariam com facilidade. Quando adicionamos o Aleatório (dados) ao processo, fica mais simples de exemplificar em como as coisas tem chance de acontecer/dar certo ou não, e que o bom trabalho se tornam os modificadores destas "rolagem"..
03	Excelente ferramenta metodológica pois trabalha várias competências, cognitivas e sociais.
04	Vejo como algum fundamental, os elementos de um bom Rpg são básicos pra maioria das áreas de ensino, pois assim como um mestre de Rpg, professores guiam grupos mentalmente a um objetivo a ser alcançado
05	Percebo como uma ferramenta de mediação pedagógica
06	Quando o jogo passa por um processo acadêmico de crítica e adaptação ele funciona melhor, mas ele vai trabalhar com ou sem esse empenho acadêmico como mobilizador de esferas do saber.

Fonte: Azevedo, N. C. de N., 2019.

De acordo com as respostas, o RPG é uma boa ferramenta de mediação pedagógica que trabalha com varias competências cognitivas e sociais, porém precisa passar por uma adaptação para ser melhor explorado.

Pergunta 07: Quais as dificuldades que são encontradas para aplicar essa metodologia?

Entre as respostas apontadas foram: Requer mais elaboração e tempo de planejamento de aula. Dificuldades em inserir alunos que nunca jogaram RPG ou jogos em geral, dentro do RPG falta de material e tempo por parte da escola, exige um conhecimento do aluno, para alcançá-lo, quantidade de participantes, conhecimento do educador sobre a mecânica do RPG e a capacidade de mediar com o conteúdo.

4. O RPG COMO METODOLOGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS AULAS DE GEOGRAFIA.

As práticas realizadas com o RPG pedagógico no ensino de Geografia foram aplicadas em 4 turmas de 3 escolas, envoltas em realidades diferenciadas: 1 – E.E.M.T.I. Hermínio Barroso; 2 – Escola E.E.F. Instituto dos Cegos; e, 3 – E.E.F.M José Bezerra de Menezes. Cada aplicação, para organização, será tratada pelo nome de Intervenção 01 (3º ano EM), Intervenção 02 (EJA e 5º ano EF), Intervenção 03 (2º ano EM), Intervenção 04 (8º ano EF), contemplando as 4 aplicações, sendo as siglas EM e EF referentes ao Ensino Médio e Ensino Fundamental. Todo o material das intervenções encontra-se nos apêndices. Embora as intervenções apresentem diferentes conteúdos abordados, com turmas de series diversas, a metodologia do uso do RPG pedagógico é a mesma, a diferença nas abordagens são adaptações de acordo com a série e o assunto estudado na escola.

As intervenções ocorreram em sala de aula nas respectivas escolas. O número de alunos que participaram foi variado, nas turmas menores tinham 8 e 9 alunos e nas maiores 26 e 30. Foram utilizados sistemas de RPG diversos, entre eles uma adaptação do D&D 3.5 (Dungeons e Dragons 3.5) (COOK, 2004); outro sistema criado pelo autor com regras para aplicar no ensino inclusivo, utilizando-se apenas da mecânica de jogo de rolagem de dados; e um sistema para jogar com “assentamentos” trazendo uma perspectiva além da mecânica de rolagens de dados, mas um sistema produzido didaticamente para ser aplicado em sala de aula. Os cenários foram escolhidos de acordo com os temas em que os alunos já estudaram: Transição do Feudalismo para Capitalismo, História e Geografia de Fortaleza e dinâmica do território rural.

No final de cada intervenção, os alunos responderam a um questionário impresso com o objetivo de coletar informações, tais como: Experiência com RPG, pré-conhecimento do tema abordado, entendimento do conteúdo em relação ao jogo, dificuldade de compreensão do conteúdo no jogo, influência do jogo no aprendizado, dificuldade de compreensão do jogo e o interesse em participar de outra sessão de RPG.

4.1 Intervenção 01 – 3º ano do Ensino Médio

A Intervenção 01 foi realizada na escola E.E.M.T.I. Hermínio Barroso, localizada no bairro Padre Andrade, Fortaleza – CE, no dia 20/03/2019. É uma escola estadual de Ensino Médio, que está finalizando um período de transição para uma escola de Ensino Médio de tempo integral, restando (em 2019) apenas o 3º ano do Ensino Médio como ensino regular. A integralização do ensino está prevista para 2020. A intervenção ocorreu dentro do tempo de

duas horas aulas, com a turma do 3º ano do Ensino Médio, contando com a presença de 10 alunos de um total de 30 alunos matriculados na turma. Segundo informação obtida na escola, as faltas deveram-se aos “feriadões” e uma paralisação, restando apenas dois dias de aula na semana em que ocorreu a intervenção. O tema abordado foi à transição do feudalismo para o capitalismo, assunto já estudado em sala de aula, e como cenário para o RPG pedagógico, utilizou-se a Revolução Francesa que foi marcada por mudanças sociais, econômicas e políticas como a queda do poder da monarquia, “fim” da antiga organização social de classes e o surgimento de uma nova forma de governo ocasionando mudanças territoriais do espaço geográfico.

O objetivo da aplicação do RPG pedagógico era compreender como se deu as mudanças do sistema feudalista para o sistema capitalista. Buscando levar os alunos para a França no fim do século XVIII. Os Objetivos Específicos eram: 1 – Definir as diferenças entre o funcionamento do sistema feudal e capitalista; 2 – Identificar os aspectos históricos, político e social que levou ao declínio do feudalismo, em específico na Revolução Francesa; 3 – Deduzir como essas mudanças influenciaram o capitalismo.

Dentro da narrativa, os alunos jogadores foram inseridos dentro do contexto do campo, interpretando camponeses, participando de conflitos de classe, passando por Paris e Versalhes, se envolvendo com figuras históricas como Maximilien Robespierre, Rei Luis XVI e a Rainha Maria Antonieta, além de participarem da Queda da Bastilha.

A aplicação do RPG ocorreu com 10 alunos que foram divididos em cinco duplas, cada dupla recebeu uma ficha de personagem, cada personagem possui características diferentes e foram construídos dentro de um contexto histórico do cenário, a dupla então iria conversar entre si e decidirem as ações dos personagens durante o jogo. O sistema utilizado foi uma simplificação do D&D 3.5 (COOK, 2004), adaptando as regras ao cenário e tornando o tempo da sessão mais eficiente. No começo do jogo foram explanados de forma básica os conteúdos abordados, o objetivo de aprendizagem, as regras, e explicado qual o contexto social em que os personagens dos alunos estavam dentro do cenário.

Dos 10 alunos participantes, 8 continuaram até o fim, os outros 2 não demonstraram interesse e pediram para sair de forma voluntária. Após a atividade, os alunos responderam um questionário.

A primeira pergunta questionava se os alunos já jogaram ou jogam RPG, 7 alunos responderam que sim, porém eles especificaram que eram jogos eletrônicos como *Freefire* e *Pugb*.

No segundo questionamento, sobre o tema exposto no RPG, era se todos já haviam estudado anteriormente, os temas correlacionados: Feudalismo, Capitalismo, Transição do Feudalismo para o Capitalismo e Revolução Francesa. Todos responderam que sim.

Ao serem questionados na terceira pergunta, sobre o que pode ser relacionado sobre seu conhecimento e os temas abordados no jogo, 7 alunos responderam e deram respostas bem diferenciadas porém, relacionadas. Nas respostas estavam: “Crise da França, desigualdade social e de classes, luta por terras, transição feudalismo para capitalismo, luta contra impostos”. Três alunos responderam sobre o aspecto simulativo do jogo relacionando aos aspectos históricos e sociais da época.

Na quarta pergunta, ao serem questionados se a perspectiva abordada sobre o conteúdo no RPG ficou de fácil entendimento, 7 disseram que sim e 1 respondeu “mais ou menos”, dessa forma se compreende que a forma abordada ficou clara.

Ao serem questionados na quinta pergunta se a metodologia utilizada com o RPG poderia ajudá-los no seu aprendizado, 7 responderam e 1 não respondeu. Os que responderam disseram que sim, e alguns completaram: “é uma forma divertida/legal de aprender, depende do tema, ensina coisas lá de fora”.

No sexto questionamento, ao serem indagados se eles tiveram alguma dificuldade na aplicação do jogo, 7 responderam que não, 1 respondeu que teve um pouco de dificuldade, este mesmo aluno, também respondeu o item do questionário relacionado ao entendimento do conteúdo em relação ao jogo e da influência do jogo no aprendizado.

No sétimo e último item, ao serem questionados se tinham interesse de participar de outra sessão de RPG como aula. 5 responderam que sim, 2 responderam que não e 1 respondeu talvez.

4.2 Intervenção 02 EJA e 5º ano – Educação inclusiva no Ensino Fundamental

A Intervenção 02 foi pensada em um contexto inclusivo, realizado na Escola E.E.F. Instituto dos Cegos, localizado no Bairro Antônio Bezerra, Fortaleza – CE, no dia 22/04/2019. É uma escola estadual de ensino especial: Pré-escolar, Fundamental e EJA. A intervenção ocorreu dentro do tempo de duas horas aulas com a turma do EJA e a participação da turma de 5º ano do Ensino Fundamental, totalizando 9 alunos, sendo 1 mudo e surdo, 3 baixa visão e 5 cegos (sendo 1 com dificuldades cognitivas e de fala) de diferentes faixas-etárias. O tema da aula era geografia e história de Fortaleza, com o cenário sendo a mesma cidade e seus arredores, se passando no ano de 1780. Através de um mapa tátil (Figura 8), os alunos puderam navegar e explorar os aspectos geográficos do cenário como: Dunas,

Mangues, Rios, Serras próximas e núcleos urbanos. Os aspectos históricos foram apresentados através da narrativa do jogo, sendo que no período o Brasil ainda era colônia de Portugal e Fortaleza se chamava de Vila de Nossa Senhora da Assunção.

Figura 08. Mapa tátil da Vila de Nossa Senhora de Assunção em 1780.



Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019. As legendas em Braille estão indicadas pelo quadrado vermelho.

O Objetivo Geral da intervenção foi compreender a distribuição espacial de elementos geográficos (relevo, hidrografia, povoados, etc.). Entre os objetivos específicos: 1 – Ler e interpretar mapas; 2 – Compreender a espacialização dos aspectos geográficos físicos como relevo, hidrografia, etc.; 3 – Relacionar o processo de ocupação do território de Fortaleza com a Fortaleza de hoje.

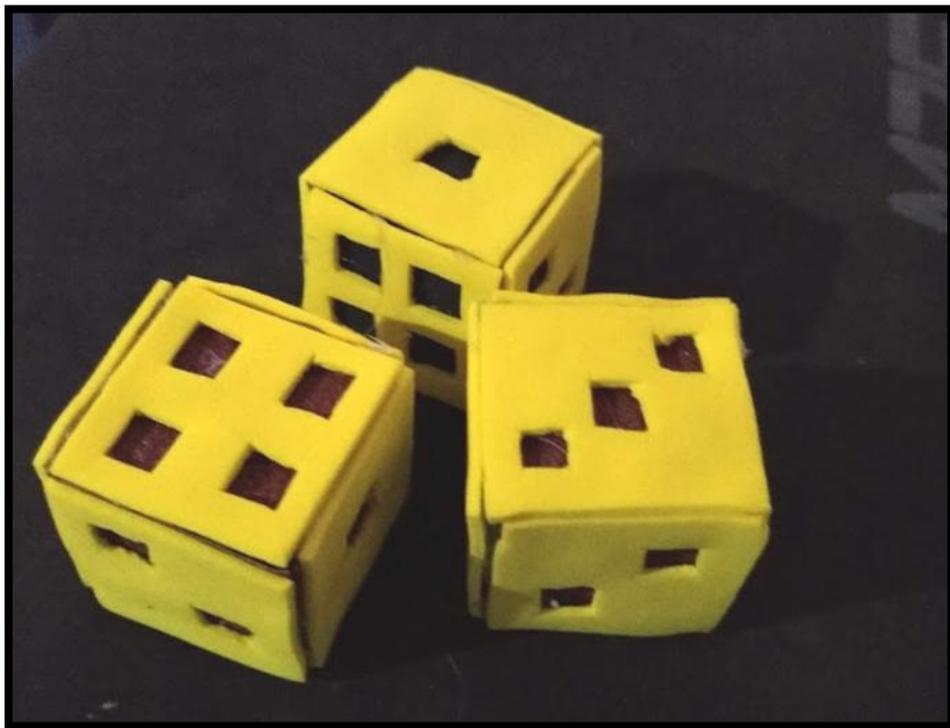
Dentro da narrativa, os alunos jogadores foram inseridos como funcionários reais, na qual recebiam missões de um emissário do Rei, que variava desde capturar criminosos até enfrentar gigantes. A aventura não prosseguiu como o material foi planejado (ver apêndice G), devido a algumas dificuldades apresentadas pelos alunos que será discutida logo a seguir. Ao invés de ter uma única aventura, a narrativa foi dividida em missões mais simples e rápidas, contudo, essa alteração não afetou o objetivo da aplicação. Os jogadores foram

inseridos na Vila de Nossa Senhora de Assunção em 1780 e exploravam o mapa de acordo com a missão, passando por mangues, dunas, vilas, serras e rios. Dessa forma os conteúdos de geografia explorados foram: cartografia, geografia física, geografia urbana e um pouco de história de Fortaleza.

A aplicação do RPG foi planejada para 6 alunos, contudo com a participação de mais uma turma, o número de alunos participantes passou para 9, mesmo assim a atividade não foi prejudicada.

Seis alunos receberam um mapa tátil tamanho A3, cada um, com legendas em braile, como na imagem anterior (Figura 08). O mapa foi produzido em alto relevo e texturas diferentes utilizando materiais como: EVA, papel, isopor, barbante, algodão, lixa e tinta. Dois (2) mapas impressos coloridos foram entregues aos alunos de baixa visão. As fichas de personagens foram impressas em braile, mas não foram utilizadas, pois só havia 6 fichas. Sem as fichas o sistema do jogo foi adaptado a uma simples rolagem de um dado de seis faces, contra um valor numérico, dito pelo mediador representando a dificuldade do teste. Foram utilizados também alguns dados táteis de seis faces, confeccionados com EVA e lixa de madeira, de forma a facilitar a contagem numérica pelos alunos do resultado do dado (Figura 09).

Figura 09. Dado tátil, produzido para alunos cegos.



Antes de começar os alunos receberam uma explicação das regras do jogo, da leitura e uso mapa, do objetivo da atividade e uma explanação sobre orientação cartográfica e sobre contexto histórico e geográfico, no qual seus personagens estavam inseridos. No início da atividade ocorreram dificuldades como falta de participação e dificuldades de leitura do mapa. Foi necessário primeiro utilizar o RPG pedagógico como forma de exercício e depois dar continuidade.

No fim da intervenção, os alunos foram entrevistados. 1 dos alunos dormiu durante a atividade, o mesmo já havia alertado quando chegou à escola que tinha acordado cedo. 1 aluno mudo e surdo, não pode responder o questionário, pois não sabia escrever e nem se comunicar em Libras. 1 aluno cego e com dificuldades cognitivas e de fala, não conseguiu responder o questionário, embora tenha de forma tímida, participado da atividade. Dessa forma apenas 6 responderam o questionário.

Na primeira pergunta ao serem questionados se jogam ou jogavam algum jogo de RPG ou similar, apenas um respondeu que já tinha jogado um jogo, mas não lembrava o nome.

A segunda pergunta questionava sobre qual dos assuntos abordados na atividade ele já haviam estudado. 5 apontaram a cartografia (referindo-se aos mapas), dentre os que responderam 2 disseram que já estudaram história de Fortaleza.

O terceiro questionamento, era o que poderia ser relacionado com o RPG e os conhecimentos dos alunos. 6 responderam: Dunas, Mangues, Vila de Nossa Senhora da Assunção, serras, história e etc. Para reforçar, foi pedido que os alunos fizessem uma comparação sobre a antiga Fortaleza de 1780 discutida na atividade e a atual Fortaleza em que vivem. Apenas um aluno respondeu, o mais velho da turma, que explanou com suas palavras sobre a urbanização da cidade: dizendo que não tinha estradas bonitas, era tudo mato, não tinha shopping e etc.

O quarto questionamento refere-se à clareza de abordagem do conteúdo durante a aplicação do RPG pedagógico. 5 responderam que sim e 1 não respondeu.

Ao serem questionados, na quinta pergunta, se a metodologia utilizada com o RPG poderia ajudá-los no seu aprendizado, 4 responderam que sim, pois era divertido e 2 não responderam.

No sexto questionamento, ao serem questionados se tiveram alguma dificuldade na aplicação para jogar o RPG pedagógico, os 4 que responderam afirmaram que só no começo, mas que depois ficou mais fácil. O que é compreendido pelo primeiro questionamento onde demonstra que os alunos não tinham experiência com jogos. 2 não responderam.

O sétimo e último, questionamento, foi: se gostaram do RPG como método de ensino, e se tinham interesse de participar de outra atividade como essa. 4 alunos afirmaram que sim e 2 não responderam.

4.3 Intervenção 03 – 2º ano do Ensino Médio

A intervenção 03 ocorreu na E.E.F.M José Bezerra de Menezes, localizada no Bairro Antônio Bezerra, Fortaleza – CE, no dia 14/05/2019. Uma escola estadual de Ensino Fundamental e Ensino Médio. A atividade foi realizada no tempo de duas horas aula com a turma do 2º ano do Ensino Médio e contou com a presença de 26 alunos. O tema abordado foi a dinâmica do território rural, identificando os processos sociais, econômicos e naturais que regem a relação homem – natureza.

O Objetivo da intervenção era identificar os processos que constitui a dinâmica do espaço rural: Especificamente; 1 – Compreender a relação do meio ambiente com o homem no meio rural; 2 – Analisar a dinâmica econômica dentro do espaço geográfico de uso e obtenção de recursos; 3 – Identificar os conflitos territoriais por recursos.

Na narrativa os alunos jogadores divididos em equipes seriam responsáveis por gerir um assentamento rural, coletando recursos e administrando seus gastos. Os Assentamentos também tinham, ao custo de recursos, “construções” e “melhorias tecnológicas” que lhes forneciam vantagens dentro do jogo. A cada rodada um evento era sorteado que podia causar benefícios ou prejuízos aos assentamentos, esses eventos envolviam aspectos físicos, ambientais e socioeconômicos como: Enchentes, secas, turismo e etc.

Para esta intervenção foi desenvolvido de forma pedagógica, um sistema de RPG chamado de “RPG dos assentamentos” (Ver apêndice J). A proposta é colocar os jogadores no papel de administradores de um assentamento, rural ou urbano, gerindo seus recursos. Dentro do jogo os assentamentos devem coletar recursos: água, alimentos, material, finanças e energia. Cada recurso possui uma forma de ser coletada, por exemplo, para se coletar água é necessário que o jogador verbalize a ação que irá realizar, como coletar água em algum rio, lago e etc. Para coletar alimentos o jogador deverá verbalizar se irá coletar através da agropecuária, caça, pesca e etc. Os recursos podem ser utilizados para construir ou comprar melhorias tecnológicas. As construções disponíveis listadas no manual dão benefícios ao assentamento, entre algumas delas estão: gerador de energia, banco, indústria e etc. As melhorias tecnológicas são conhecimentos técnicos que beneficiam o assentamento, entre algumas delas temos: reflorestamento, pesca sustentável, reciclagem e etc.

A cada rodada os assentamentos passam por um “evento”. O evento é sorteado de forma aleatória de acordo com as tabelas disponíveis por estação do ano no manual ou escolhido de forma arbitrária pelo mediador, esses eventos podem trazer benefícios ou prejuízos para os assentamentos, a proposta é simular adversidades reais para os jogadores e ver como eles administravam o assentamento diante da situação, por exemplo, um “evento” de seca, diminuiria a disponibilidade de água, incentivando os jogadores a buscarem meios de coletar e economizar esse recurso.

Os 26 alunos foram divididos em 7 equipes de 4 alunos em média. Cada equipe recebeu uma ficha de personagem, um minimanual de regras e cartas com nome e valor dos recursos. A ficha de personagem nessa aplicação é apenas um nome genérico, pois o personagem dentro do RPG foi substituído por uma unidade administrativa mais ampla denominada de “assentamento”, onde a equipe iria gerir o mesmo. O cenário foi baseado no município de Caucaia, se apropriando das características geofísicas do município, utilizando de suas principais serras, hidrografia e mata nativa para a disponibilidade de recursos. Foi desenhado um mapa no quadro branco, ilustrando cenário. No início foi explanado sobre o objetivo pedagógico do RPG, um pouco sobre o que é um assentamento e a perspectiva rural. Das 7 equipes, 1 saiu na metade da aplicação, devido a uma negociação com outro assentamento na troca de recursos, tendo sido prejudicada e não tinha mais como se manter no jogo. As outras 6 continuaram até o final.

Durante e no fim da aplicação, os alunos foram entrevistados. O primeiro questionamento foi se o aluno joga ou jogou RPG. Dos 26 alunos, 10 responderam que sim entre RPG eletrônico e RPG de mesa. Os outros 16 alunos disseram que não.

O segundo questionamento era se o tema abordado já foi estudado, 18 responderam que sim, 5 responderam que não, 3 não responderam.

O terceiro questionamento era sobre, o que os alunos podiam relacionar dos conhecimentos deles com a aplicação do RPG pedagógico. 16 alunos responderam, 10 não sabiam ou não responderam. Entre os que responderam as respostas foram diversas: gestão de recursos, meio rural, como o clima afeta os recursos e assim o preço sobe no supermercado, recursos, importância de possuir recursos como água, sustentabilidade, desmatamento, preservação da natureza.

O Quarto questionamento era pra saber se a perspectiva dos conteúdos abordados estava de fácil compreensão. 20 alunos responderam que sim, 4 responderam que não e 2 não responderam.

O Quinto questionamento era se o RPG pedagógico contribuiu ou poderia contribuir para o aprendizado. 16 responderam que sim, 8 responderam que não e 2 não responderam. Os que responderam sim disseram: é divertido, é legal, simula uma realidade, pode aprender sobre coisas que não sabe.

O Sexto questionamento era para identificar se o aluno teve alguma dificuldade no uso do RPG pedagógico como aula. 15 responderam que não tiveram dificuldades, 2 tiveram dificuldades, 7 não entenderam e 2 não responderam.

O sétimo e último questionamento foi se os alunos teriam interesse em participar de outra aula jogando RPG, 16 responderam que sim, 8 responderam que não e 2 não responderam.

4.4 Intervenção 04 – 8º ano do Ensino Fundamental

A intervenção 04 ocorreu no mesmo local (E.E.F.M José Bezerra de Menezes) e dia com a mesma metodologia e o mesmo tema que a intervenção 03 (dinâmica do território rural), com apenas duas diferenças: a turma foi do 8º ano do Ensino Fundamental e o número de alunos participantes foram de 30, contando agora com 8 grupos de 4 alunos em média cada. No meio da aplicação 5 assentamentos (equipes) declararam guerra de forma generalizada, os outros 3 estavam mais interessados em gerir o assentamento.

Durante e no fim da aplicação os alunos responderam a um questionário. O primeiro questionamento era se o aluno joga ou jogou RPG. Dos 30 alunos, 16 alunos responderam que sim entre RPG eletrônico e RPG de mesa. Os outros 14 alunos disseram que não.

O segundo questionamento objetivava identificar se o tema abordado já foi estudado, 24 responderam que sim, 3 responderam que não, 3 não lembram.

O terceiro questionamento era o que os alunos podiam relacionar a partir dos conhecimentos deles com a aplicação do RPG pedagógico. 24 alunos responderam, 6 não sabiam. Entre os que responderam as respostas foram: adquirir recursos, sustentabilidade, jogos eletrônicos, atividade rural, retirar recursos da natureza.

O Quarto questionamento era pra saber se a perspectiva dos conteúdos abordados estava de fácil compreensão. 24 alunos responderam que sim, 5 disseram um pouco e 1 disse que não.

O Quinto questionamento foi se o RPG pedagógico contribuiu ou poderia contribuir para o aprendizado. 26 responderam que sim, 2 responderam talvez e 2 responderam que não. Os que responderam afirmativamente disseram: é melhor do que a aula, é legal, parece LOL (*league of Legends*), é diferente, outra forma de estudar.

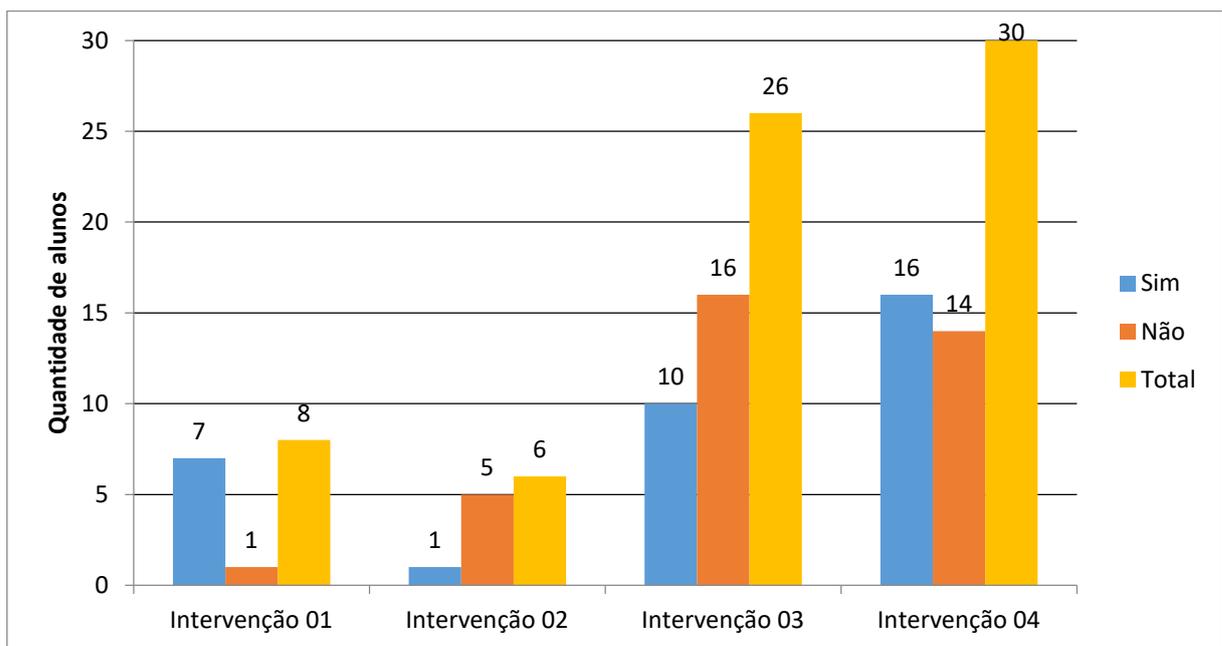
O Sexto questionamento queria identificar se o aluno teve alguma dificuldade do uso do RPG pedagógico como aula. 24 responderam que não tiveram dificuldades, 6 tiveram dificuldades.

O sétimo e último questionamento era se os alunos teriam interesse em participar de outra aula jogando RPG. 27 responderam que sim, 2 responderam talvez e 1 disse que não.

4.5 Análise Gráfica.

Os dados expostos a seguir, demonstram de forma pragmática o resultado das intervenções. Cada turma apresentou uma peculiaridade própria, comentadas no decorrer dos gráficos com as observações. Cada gráfico foi baseado nos questionamentos feitos aos alunos após e durante a intervenção.

Gráfico 02. Experiência dos alunos com jogos de RPG.



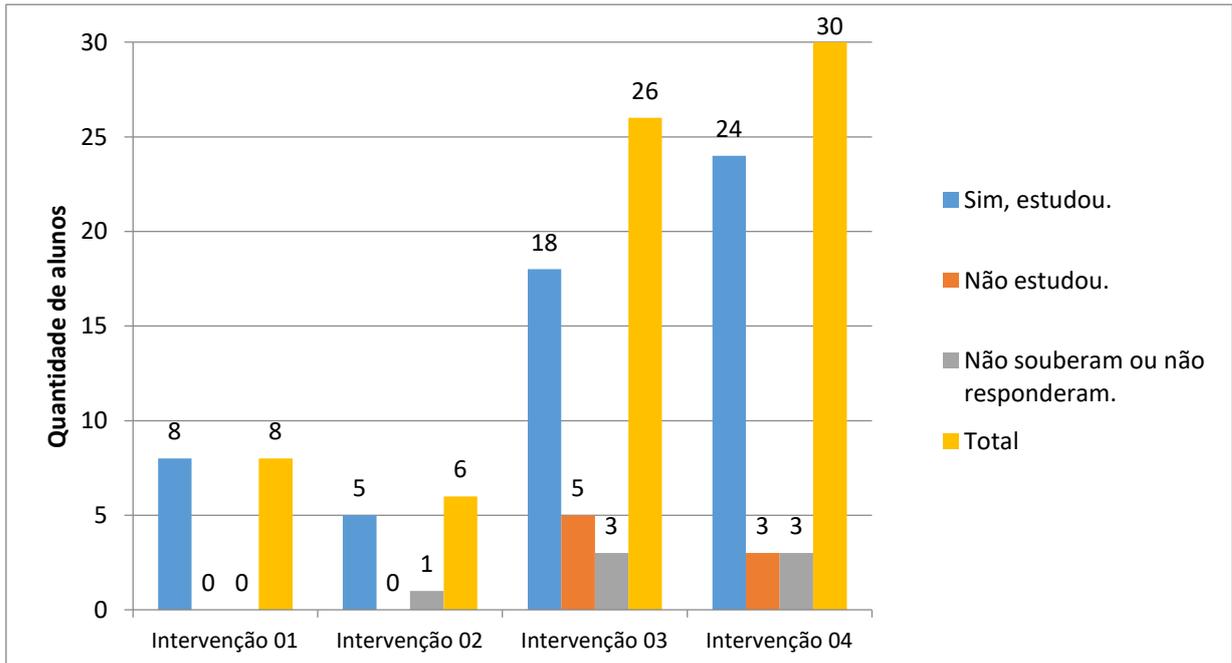
Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

O gráfico 02, demonstra a experiência dos alunos com jogos de RPG antes da aplicação do RPG pedagógico, foi considerada qualquer experiência que houvessem tido dentre as apresentadas no item 2.2.3, sendo as mais comentadas os jogos de RPG eletrônicos e especialmente o MMORPG, os mais citados foram *Freefire*, *PUGB*, *LOL (League of Legends)* e *Minecraft*. Alguns alunos jogaram o RPG de mesa.

Os alunos da intervenção 01 e 04 foram os que menos apresentaram dificuldades, como será visto adiante no gráfico 07. Dentro da atividade, os alunos que já tinham

experiência com algum RPG se demonstraram mais ativos e participativos, além de entenderem as regras com mais facilidade. Na intervenção 02, apenas um aluno teve alguma experiência, sendo que este mesmo aluno, foi o que teve mais iniciativa e acabou incentivando os outros a participarem. Dessa forma a importância da experiência dos alunos foi fundamental para a aplicação do RPG pedagógico.

Gráfico 03. Quantidade de alunos que já tinham estudado o tema abordado na intervenção.

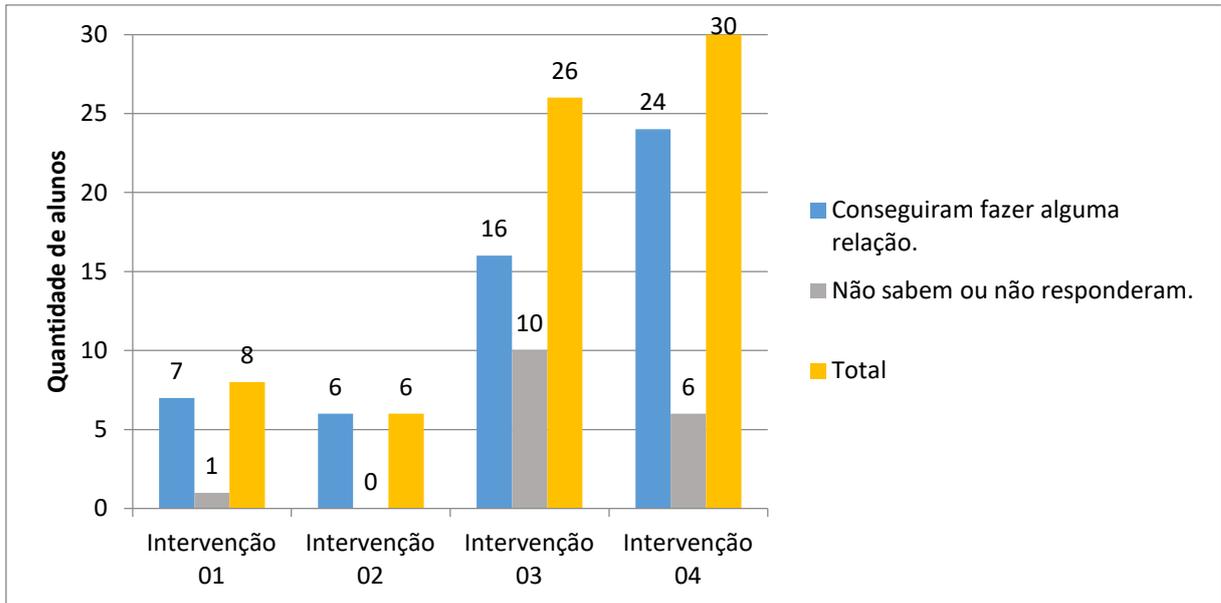


Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

O gráfico 03, demonstra se os alunos já tinham estudado os respectivos temas de cada intervenção. O Objetivo é identificar se os alunos já tinham um conhecimento anterior dos conceitos, seja um conceito já formado ou em formação. A importância do conhecimento prévio do aluno, o ajudaria na melhor compreensão da atividade.

Os alunos em sua maioria já haviam estudado o tema anteriormente, com algumas exceções na intervenção 03 e 04. Isso fez parte do planejamento, para não quebrar o ritmo das aulas na escola e ter uma continuidade quanto ao que estava sendo ministrado, utilizando o RPG como ferramenta de ensino aprendizagem.

Gráfico 04. Quantidade de alunos que conseguiram fazer alguma relação de seus conhecimentos de geografia com a aplicação do jogo.

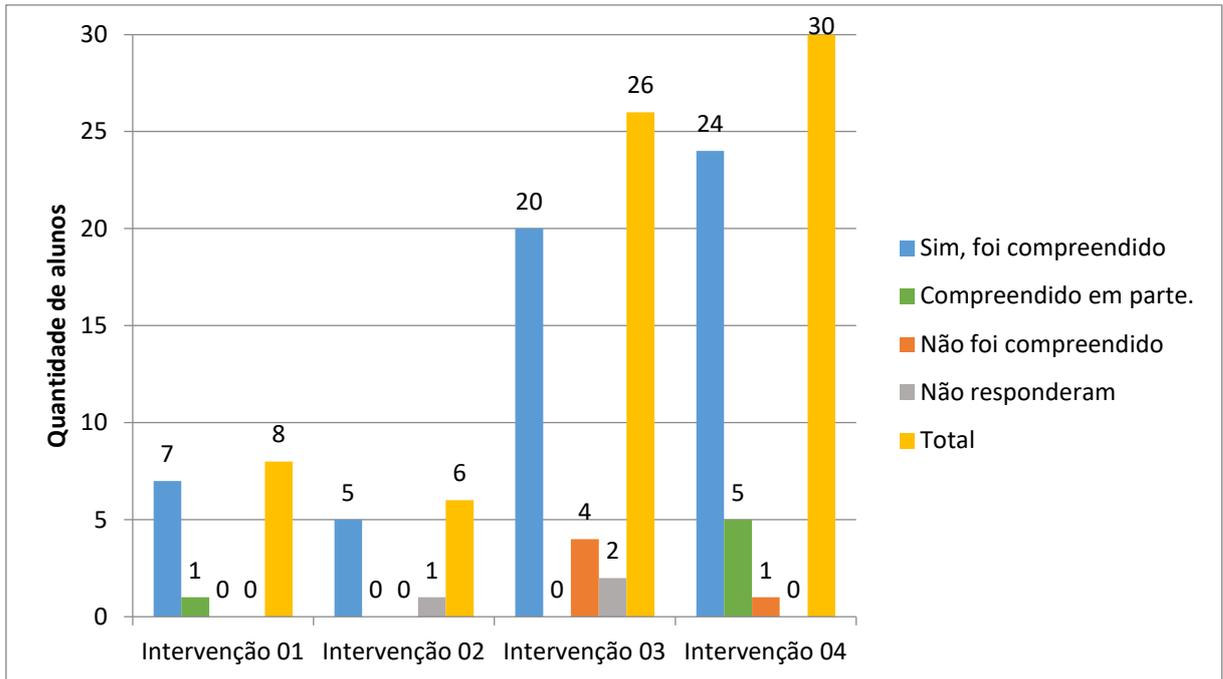


Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

O gráfico 04, faz a relação entre o conhecimento do aluno e os conceitos na atividade desenvolvidos, representa um passo importante para o uso da metodologia do RPG pedagógico. Se os alunos não conseguissem correlacionar nenhum conteúdo, significaria que o RPG foi apenas um jogo sem propósito pedagógico, considerando o gráfico anterior já que os alunos apontaram que o tema já havia sido estudado.

A turma de 2º ano do Ensino Médio da intervenção 03, foi a que apresentou um maior índice de alunos que não souberam responder ou não responderam, ou seja, os que não conseguiram fazer alguma relação entre seu conhecimento de geografia e o RPG. Essa mesma turma no gráfico 02, apresentou um índice de alunos que não tinham jogado RPG mais alto do que os que tinham jogado. E no gráfico 03, a mesma turma foi a que mais apontou que não tinha estudado o assunto. Essa situação reforça que o conhecimento prévio do aluno é importante. A partir daqui, podemos ver esse grupo em específico que irá aparecer em outros gráficos em destaque. Para melhor compreensão esse grupo será denominado de “grupo x”. Na intervenção 04, com a turma do 8º ano do ensino fundamental, um grupo menor aparece, chamaremos ele de “grupo y”.

Gráfico 05. Reação dos alunos sobre a dificuldade de compreender a perspectiva dos conceitos abordados no RPG.

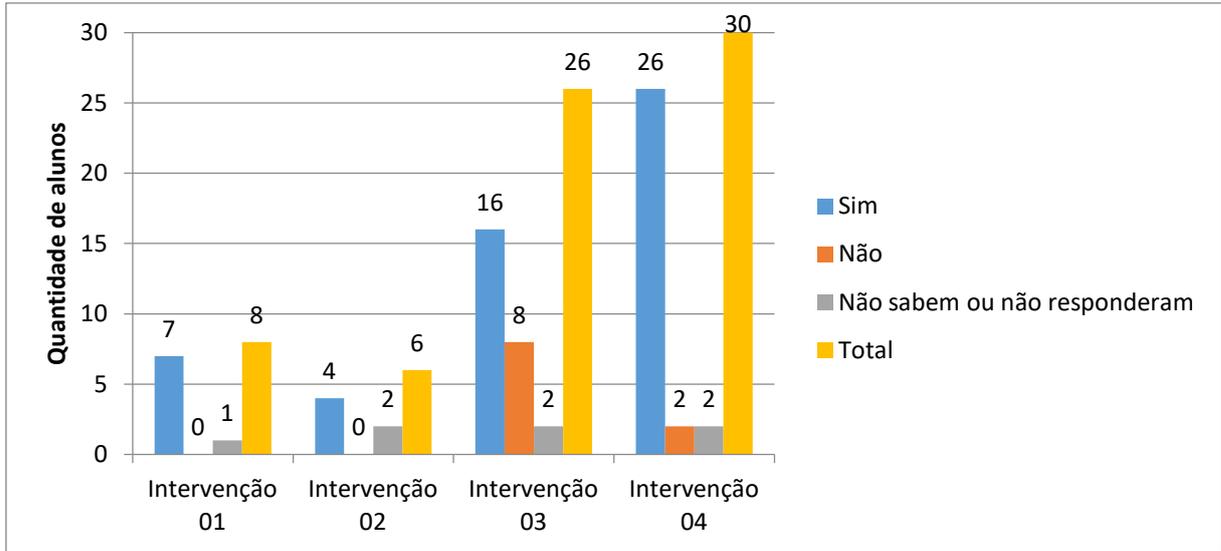


Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

O gráfico 05, demonstra se os alunos tiveram dificuldades em compreender os conceitos de geografia dentro da aplicação do RPG. Entende-se que quando o aluno “compreende em parte”, ele compreendeu algo, que poderia ser melhor trabalhado.

A maioria dos alunos compreendeu os conceitos dentro do RPG em todas as intervenções, destaca-se aqui os grupos “x” e “y”. A intervenção 03 foi o que apresentou o maior índice (4) de “Não compreensão” da perspectiva abordada no RPG, é onde está inserida o grupo “x”. Na intervenção 04, apresentou um alto índice de “compreendido em parte”, onde está inserido o grupo “y”.

Gráfico 06. Quantidade de alunos que consideram que o RPG pedagógico pode contribuir com o seu aprendizado.

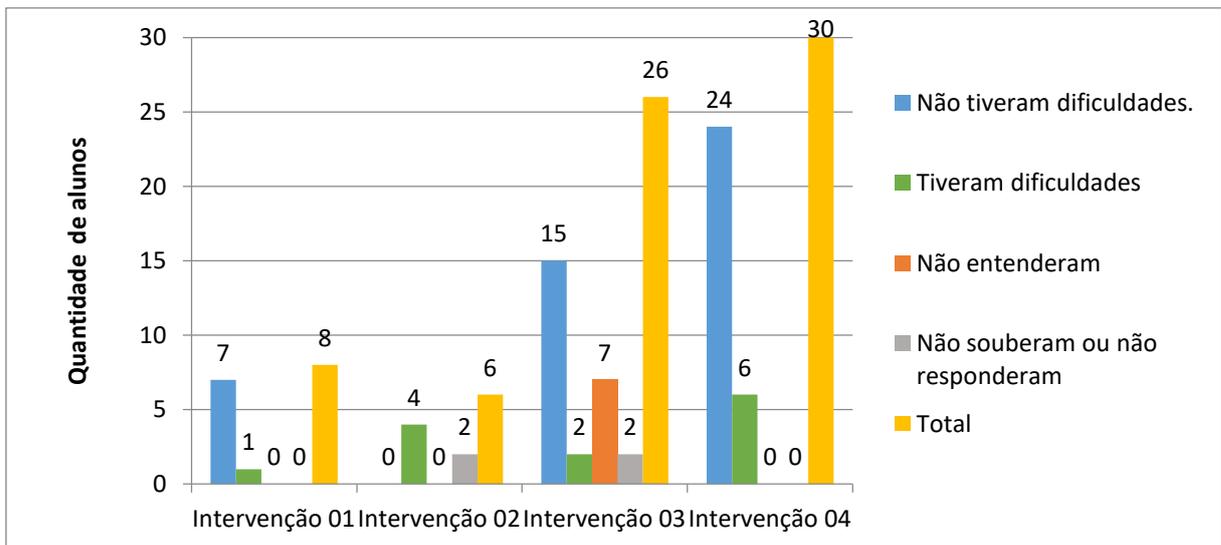


Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

O gráfico 06, demonstra se os alunos consideram que o RPG pedagógico poderia contribuir com seu aprendizado. Na intervenção 03, pode ser percebido o grupo “x”, onde apontaram, 8 vezes, que o RPG pedagógico não poderia contribuir com seu aprendizado.

No gráfico 06, ilustra melhor o grupo “x”, sendo nesta turma a única que apresenta a proporção de 1 para 2 entre os alunos que consideram que o RPG não contribui para seu aprendizado e os que consideram que contribui. A outra turma, grupo “y”, em que algum aluno considerou que o RPG não contribuía para seu aprendizado a proporção é de 1 para 13.

Gráfico 07. Dificuldade dos alunos na aplicação do RPG Pedagógico.

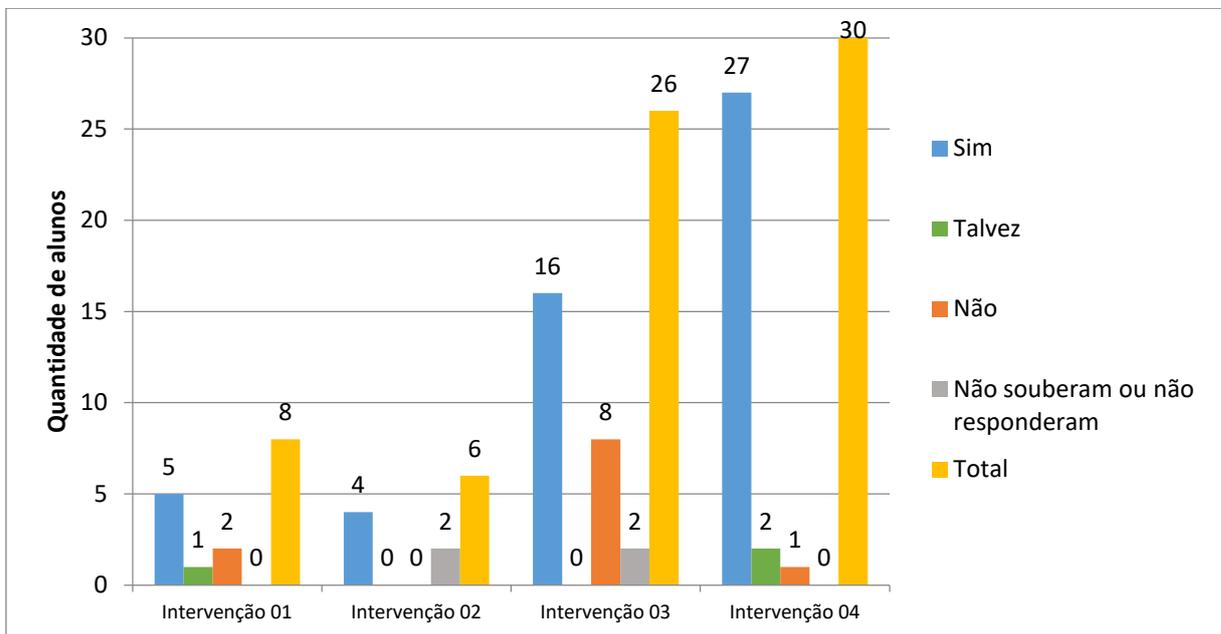


Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

No gráfico 07, demonstra a dificuldade dos alunos em relação às regras e o método do RPG pedagógico. Não é levado em consideração os conceitos de geografia aplicados, pois já apareceram no gráfico 03 e 04.

Todas as turmas apresentaram algum aluno com dificuldades. Na intervenção 02, todos os alunos tiveram dificuldades, excluindo os que não responderam. Isto foi percebido na hora da aplicação do RPG, pois pela falta de experiência com jogos (gráfico 02), os alunos não sabiam como agir. Apenas um único aluno tinha experiência com um jogo e, a partir dele, foi incentivada a participação dos outros alunos, onde começaram a interagir e compreender as regras. A intervenção 03, apresentou o único índice registrado de alunos que não entenderam o RPG, o grupo “x” com 7 alunos. O grupo “y”, dentro da intervenção 04, apresentaram 6 alunos que tiveram dificuldades. Podemos deduzir que há uma relação deste grupo com a dificuldade de não compreender as regras do RPG e a capacidade de relacionar os conceitos dos temas abordados e a perspectiva com jogo se deve ao fato de terem dificuldades em relação às regras do jogo.

Gráfico 08. Interesse dos alunos de participar de outra aula com o RPG pedagógico.



Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

O gráfico 08, representa um interesse pessoal dos alunos em participar de outras aulas com o RPG pedagógico, portanto aqui representa respostas pessoais que podem ou não refletir a experiência que os alunos tiveram com a aplicação do RPG pedagógico. O “talvez” do gráfico, para efeito de análise, será considerado como um interesse, mas com ressalvas.

O destaque desse gráfico vai para a intervenção 02 realizada com deficientes visuais, por ser a única turma, onde não teve rejeição a participar de outra atividade. Outro destaque vai para o grupo “x”, onde na intervenção 03 teve uma alta rejeição.

A intervenção 01 com o 3º ano do Ensino Médio, caracterizada por ser o grupo mais positivo para com o RPG pedagógico, já tinham experiência com RPG, já tinham estudado o assunto, conseguiram relacionar os conceitos geográficos com RPG e apresentaram interesse pelo RPG pedagógico. Durante a aplicação a turma participou de forma satisfatória. Experiência e conhecimento prévio foram fundamentais.

A intervenção 02 com os alunos do EJA e 5º ano do Ensino Fundamental, apesar de ter participação de 8 alunos, as respostas ao questionário de 2 alunos foram desconsideradas da análise, devido a dificuldade de comunicação, não foi possível obter respostas deles, pois um era mudo e surdo e também não sabia Libras, o outro era cego tinha dificuldade cognitiva e de fala. O contexto dessa prática é o ensino inclusivo, demonstrando que o RPG pedagógico pode ser utilizado como metodologia inclusiva. A turma em geral apresentou dificuldades no começo da intervenção, tanto quanto ao RPG, quanto a utilização do mapa tátil. A dificuldade em relação ao RPG é devido à falta de experiência com este tipo de jogo, fato que foi confirmado pela professora da escola. Em relação ao uso do mapa tátil, os alunos embora conseguissem compreender as legendas de forma clara, não conseguiram se localizar no mesmo. Até o fim da aplicação foi percebido uma evolução dos alunos, onde os mesmos passaram a ter mais familiaridade com o mapa e já estavam conseguindo localizar os pontos indicados nas legendas.

Na intervenção 03 com os alunos do 2º ano do Ensino Médio, a turma pode ser dividida em dois grupos, os que tiveram resultados satisfatórios, que conseguiram relacionar os conceitos dentro do RPG e o outro grupo que apresentou dificuldades quanto a tudo na aplicação, o que foi denominado de grupo “x”. Os alunos dentro desse grupo estavam distribuídos em duas equipes, na hora da intervenção, onde podem ser apontadas algumas observações: A ficha de personagem ficava voltada com a face para baixo ou guardada, ninguém da equipe leu o minimanual de regras e não prestaram a atenção na explicação das regras. As dificuldades do grupo “x” mostrada na análise dos gráficos, pela combinação de fatores: os alunos não tinham experiência com jogos de RPG, não tinham estudado o conteúdo anteriormente e o desinteresse.

Na intervenção 04 que ocorreu com os alunos do 8º ano do Ensino Fundamental, os alunos demonstraram mais interesse em relação ao jogo. Boa parte da turma conseguiu fazer relações satisfatórias entre os conceitos geográficos e o RPG. Um pequeno grupo apresentou

dificuldades, mas como visto nos gráficos, os mesmos foram os que apontaram que “não estudaram” o tema da intervenção ou “não souberam responder”. Nesta turma a experiência com RPG foi de grande importância, os experientes estavam divididos em diversos grupos, o que ajudava na tirada de dúvidas dos colegas. Diferente da intervenção 03, onde os mais experientes ficaram em grupos próprios.

4.6 Análise do RPG para os alunos do ensino regular.

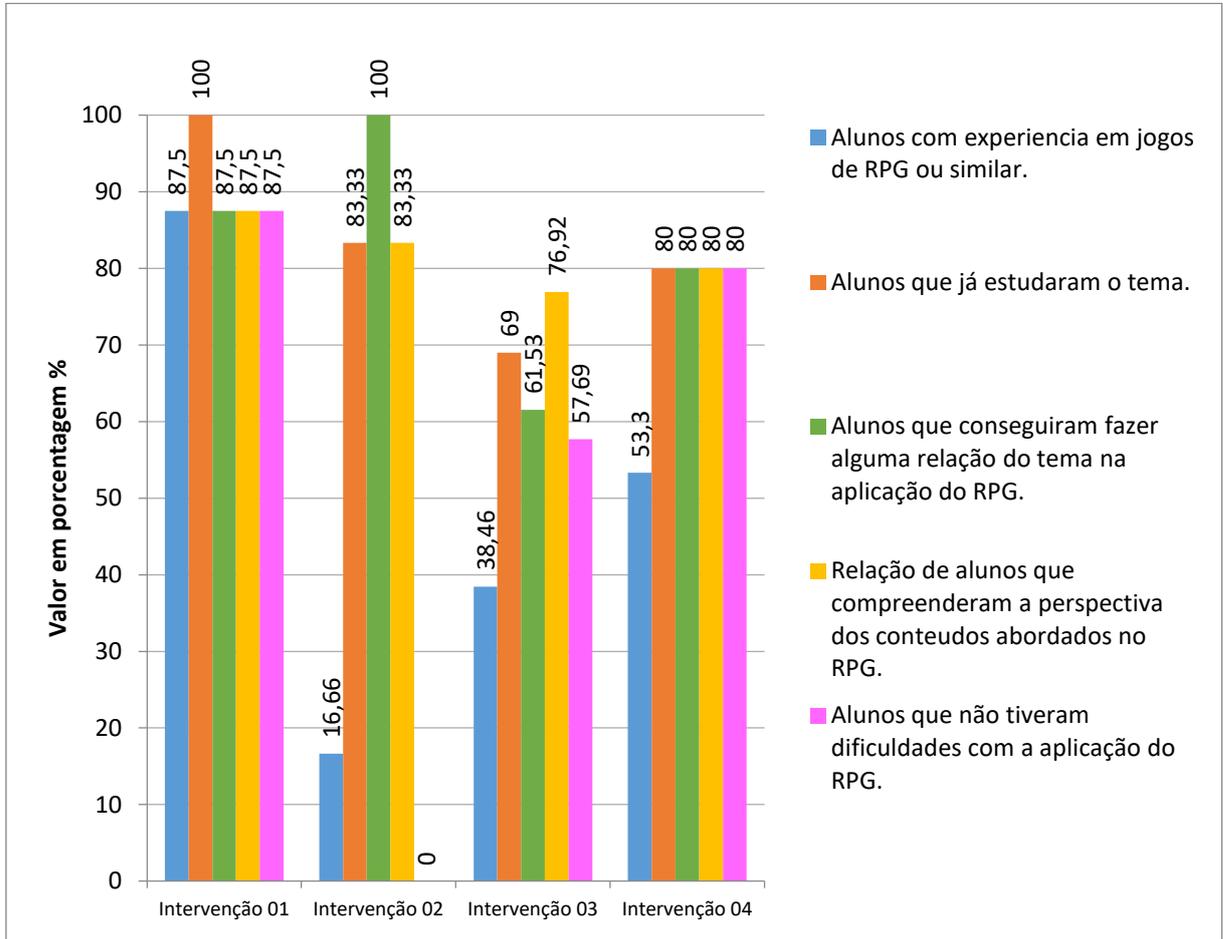
Neste item será discutido sobre os resultados coletados nas aplicações, especificamente da intervenção 01 (3º ano EM), intervenção 03 (2º ano EM) e intervenção 04 (8º ano EF), que foram realizadas em escolas de ensino regular. A intervenção 02 (EJA e 5º ano EF) ocorreu no contexto do ensino inclusivo para cegos e baixa visão que terá uma análise específica no item 4.7.

Como Huizinga (2000), já discutiu no seu livro *Homo Ludus*, o jogo é cultural. Pressupõe então que a experiência com jogos faz parte de nossa cultura, e com o avanço das tecnologias e popularização dos smartphones o acesso a jogos diversificados ficou mais fácil. Essa experiência anterior à aplicação do RPG, foi verificada no gráfico 09. As turmas com maior número de alunos com experiência em jogos de RPG de mesa ou eletrônico, foram às turmas do 3º ano da intervenção 01 (87,5%) e 9º ano da intervenção 04 (53,3%), que melhor se engajaram na aplicação do RPG. Esse engajamento ocorreu nas tomadas de iniciativa, facilidade de entender as regras, imersão no jogo, melhor disciplina ao jogar. Ao contrário da turma do 2º ano da intervenção 03 (38,46%), que teve muitos alunos que apresentaram dificuldades. A partir desse resultado, pode ser tirado o primeiro fator para a aplicação do RPG pedagógico, os alunos precisam ter uma experiência para avançar dentro do RPG. O professor, antes da aplicação deverá em seu planejamento sondar os iniciantes e menos experientes, para fazer um pré trabalho com eles. Outra forma seria fazer uma troca de experiência entre os alunos, as equipes que tinham pelo menos um aluno com experiência, teve um melhor desenvolvimento.

Considerando que a experiência anterior dos alunos com jogos de RPG ou eletrônicos foi positiva, espera-se que o conhecimento anterior dos conceitos também seja positivo. Como demonstrado no gráfico 09, as turmas das intervenções 01, 03 e 04 tiveram, respectivamente, 100%, 69% e 80% da turma que já tinham estudado o tema. Essa informação deve ser comparada o item do mesmo gráfico que mostra a quantidade de alunos que conseguiram fazer alguma relação de seus conhecimentos em Geografia com a aplicação do RPG. Para as intervenções 01, 03 e 04 os valores foram respectivamente 87.5%, 61.53% e 80%. A relação

destes valores está no gráfico 09, a seguir, que foi construído a partir das informações disponíveis nos gráficos 02, 03, 04, 05 e 07. Todos os valores estão em percentagem (%).

Gráfico 09. Relação em percentual dos gráficos 02, 03, 04, 05 e 07.



Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

Como é demonstrada no gráfico, a quantidade de alunos percentualmente que já estudaram o tema (coluna laranja) é relativamente próximo ao percentual de alunos que conseguiram fazer alguma relação dos conceitos do tema com o RPG (Coluna verde). Ou seja, o conhecimento prévio do aluno dos conceitos tratados no tema abordado, teve significativa importância. Conclui-se aqui o segundo fator para a aplicação do RPG, os alunos precisam ter um conhecimento prévio dos conceitos que serão abordados. Na teoria, os alunos jogariam RPG para resolver situações problemas dentro do jogo utilizando de seus conhecimentos, ou seja, os alunos já devem ter estudado sobre o tema. Neste ponto o RPG pode ser usado como uma avaliação diagnóstica para verificar se o aluno compreendeu os conceitos.

Na coluna amarela que mostra a relação de alunos que compreenderam as perspectiva dos conteúdos abordados no RPG, esta coluna se refere ao modo como o tema foi abordado

dentro do RPG e se foi compreendido, ou seja, não está contando com o conhecimento prévio do aluno, mas se a maneira que o mediador abordou estava compreensiva. As intervenções 01, 03 e 04 apresentam respectivamente 87,5%, 76,92% e 80%. Embora os valores sejam altos, mostra que alguns alunos não conseguiram compreender o modo como foi aplicado. Nas intervenções 01 e 04, o percentual se manteve igual aos alunos que fizeram alguma relação do tema dentro do jogo (coluna verde). Na intervenção 03 a coluna amarela é maior do que a verde e a laranja. Esse percentual maior pode ser explicado porque alguns alunos que não responderam ou não entenderam as questões anteriores no formulário, mudaram suas perspectivas durante a aplicação do formulário, considerando que o ato de pensar nas respostas, fez com que em algum momento o aluno começasse a entender a perspectiva, tendo a possibilidade de que as respostas anteriores pudessem ser diferentes, porém não foi alterada. Ainda temos uma média aproximada de 20% entre as turmas, que mostra que os alunos não compreenderam a metodologia aplicada pelo mediador. Esse percentual serve como reflexão para o mediador e deve ser considerado para os próximos planejamentos.

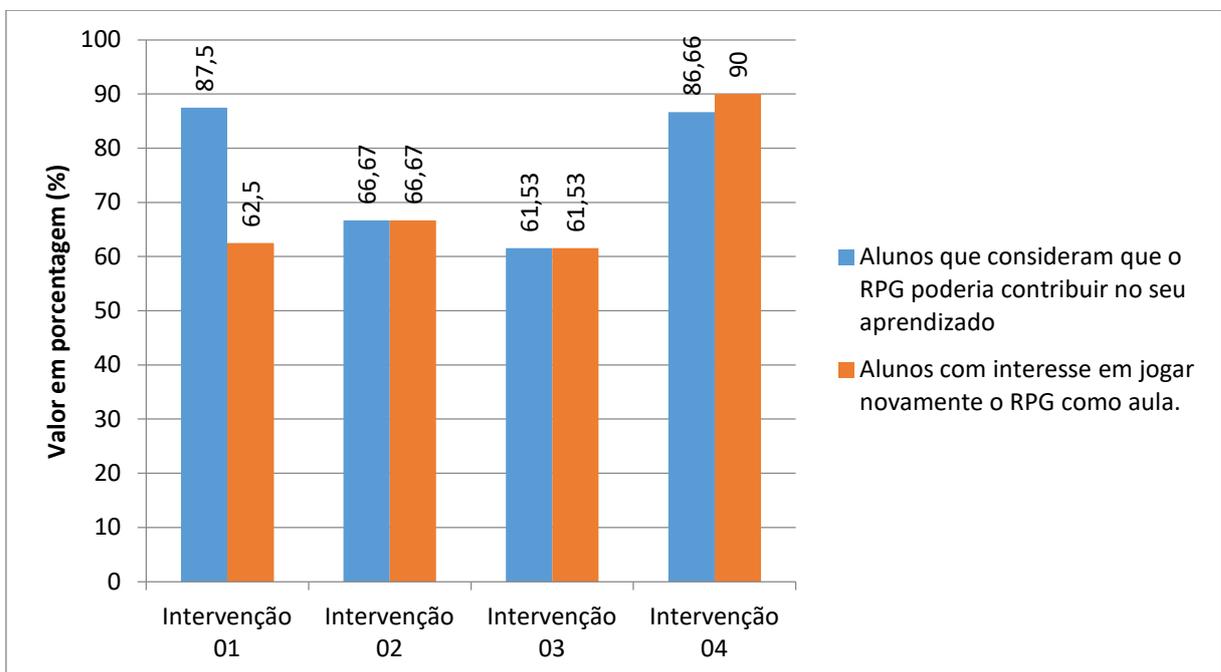
Na coluna Rosa do gráfico 09, mostra a porcentagem de alunos que não tiveram dificuldades na aplicação do RPG. A intervenção 01 e 04 (87,5% e 80%), o percentual está no mesmo nível que as outras colunas no gráfico. Na intervenção 01, o único aluno que teve dificuldades foi o que não tinha jogado nenhum jogo de RPG ou similar. Na intervenção 03, além de ter poucos alunos que tinham jogado RPG ou similar, esses alunos ficaram mais concentrados em equipes próprias, essas mesmas equipes eram as mais avançadas na hora da aplicação. Na intervenção 04, os alunos foram divididos em equipes, onde os experientes em jogos ficaram distribuídos dentro das equipes, esses alunos ajudaram os demais no entendimento das regras, ou seja, as dúvidas do jogo eram tiradas pelos próprios membros da equipe, onde surgiram papéis de liderança. As dificuldades em relação ao RPG está intrinsecamente relacionada a falta de experiência com o jogo do mesmo, contudo, a colaboração e o trabalho de equipe dos alunos ajudaram a diminuir essa margem. Conclui-se aqui que o RPG estimula o trabalho em equipe e a troca de experiências.

Foi perceptível a formação de lideranças dentro de cada grupo. Na intervenção 01, uma dupla começou a tomar decisões, enquanto as outras duplas os seguia. Essa dupla, mostrou ter um maior engajamento dentro do jogo, participavam mais, tinham iniciativa e uma melhor socialização com o restante da sala. Na intervenção 03, em 4 das 7 equipes, também apareceram lideranças, onde um aluno, ou dois, tomava decisões e dirigia a palavra ao mediador na administração do assentamento, Uma equipe não teve uma liderança específica, os quatro alunos dessa equipe debatiam entre si sobre o que fazer, essa equipe era

toda composta por alunos com experiência em jogos de RPG, e em geral, eram os que estavam mais avançados dentro do jogo. As outras duas equipes são especificamente os alunos do grupo “x” que não demonstravam nenhum tipo de iniciativa, porque não tinham interesse, o que é normal, pois jogar é algo voluntário, ou não entenderam o funcionamento do RPG. Na intervenção 04, das 8 equipes, 6 demonstraram ter um líder, esses grupos foram os que continham a maior número de alunos com experiência em jogos de RPG e em geral. Suas estratégias eram voltadas para a guerra, pois no jogo havia essa possibilidade, porém, as dificuldades dentro da regra para quem queria a guerra era maior do que as equipes pacíficas, mas isso não intimidou os alunos, e já estavam bolando estratégias para tal. Segundo os alunos, era melhor vencer os outros e pegar todos os recursos do que dividir.

O gráfico 10, mostra a relação de informações tiradas dos gráficos 06 e 08, todos os valores estão em porcentagem, as informações das referidas gráficos construídos em cima de perguntas subjetivas, onde se objetivava saber se o aluno tinha interesse no RPG pedagógico e se poderia contribuir para melhorar seu aprendizado.

Gráfico 10. Relação de interesses dos alunos para com o RPG, baseado no gráfico 06 e 08.



Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

Na intervenção 01, quase todos os alunos, ou seja, 87,5% (coluna azul no gráfico 10 consideraram que o RPG contribuía para o aprendizado), o restante equivale a 1 aluno que não respondeu. Porém, existe uma porcentagem menor na coluna laranja (gráfico 10) que são

os alunos que tem interesse em participar de outra atividade semelhante, compreende-se neste caso que o aluno compreendeu a aplicação, apenas não tem interesse.

Na intervenção 03, a coluna azul e a laranja possuem o mesmo valor 66,67%, que representa 16 alunos dos 26. Esses dados fortalecem o que já foi discutido anteriormente, onde nessa turma tinha alunos que não estavam com interesse em participar.

Na intervenção 04, foi onde ocorreu um maior interesse, para repetir a experiência, 86,66% consideraram que o RPG poderia contribuir para o seu aprendizado e 90% teria interesse em repetir a experiência.

4.7 Análise do RPG para os alunos do ensino especial: cegos e deficientes visuais.

A análise da intervenção 02 (EJA e 5° ano EF) para o ensino inclusivo foi separada, pois devido ao seu diferencial, a análise tem que ser feita por aluno individualmente e não só considerando a turma como um todo, pois cada aluno possui sua particularidade que deve ser levada em conta. A seguir encontra-se os perfis dos alunos, com suas características para melhor identificação.

Quadro 03. Perfil dos alunos da Intervenção 02 (EJA e 5° ano EF)

Aluno	Turma	Perfil de idade	Gênero	Deficiência
A1	EJA	Adulto	Feminino	Baixa visão
A2	EJA	Adulto	Masculino	Cego (recente)
A3	EJA	Adulto	Feminino	Cego
A4	EJA	Adulto	Masculino	Cego, cognitiva e dificuldade de fala.
A5	5° ano	Jovem	Masculino	Baixa visão
A6	5° ano	Jovem	Feminino	Baixa visão
A7	5° ano	Jovem	Feminino	Cego
A8	5° ano	Jovem	Masculino	Surdo, mudo e míope.

Fonte: AZEVEDO, Nill C. N, 2019.

A intervenção se iniciou de forma lenta, pois como os alunos não tinham experiência com jogos de RPG ou similar, eles não entendiam o funcionamento do jogo. Em conversa com a professora da escola, ela afirmou que os alunos não jogam porque não tem jogos para eles, alguns vão até ao computador colocam vídeos no Youtube de algum jogo e ficam escutando.

Como apareceram mais alunos do que o planejado, as fichas de personagens não foram utilizadas, pois não tinha em quantidade suficiente. Então foi pedido para que os alunos imaginassem e descrevessem seus personagens. Alguns falavam personagens conhecidos como Superman e Batman, os outros apenas se autodescreviam sem muitos detalhes a serem acrescentados. A interação da turma só ocorreu após o único aluno A5 (do quadro 03), que afirmou ter jogado um jogo que não se lembrava do nome, tomar a iniciativa. Ele acabou exercendo um papel de liderança na atividade.

Os alunos A4 e A8, não foram possíveis obter respostas deles no questionário, pois os mesmos não conseguiam se comunicar, nem por fala e nem por libras.

Os alunos A2, A3, A5, A6 e A7 afirmaram já terem estudado o tema abordado: cartografia e história de Fortaleza. O aluno A1 não respondeu.

Os alunos A1, A2, A3, A5, A6 e A7 conseguiram fazer alguma relação de seus conhecimentos com a atividade do RPG, muitos dos aspectos eram sobre informações que estavam no mapa (tátil e impresso). O A2 e o A5 fizeram relações sobre a história de Fortaleza.

Ao serem questionados se foi compreendida a perspectiva da abordagem utilizada, os alunos A2, A3, A5, A6 e A7 afirmaram que compreenderam e a aluna A1 não respondeu.

Perguntados se eles consideram que o RPG poderia contribuir para o seu aprendizado, A3, A5, A6 e A7 responderam que sim, A1 e A2, não responderam.

Todos os alunos apresentaram dificuldades no início da aplicação, o que está relacionada à falta de experiência dos alunos. Essa falta de experiência não impediu que os alunos compreendessem a atividade. Apesar da dificuldade inicial os alunos A3, A5, A6 e A7 responderam que tinham interesse em jogar novamente o RPG como forma de aula, os alunos A1 e A2, não responderam.

Para a atividade foi utilizado um mapa tátil (Figura 7, no item 4.2) para os alunos cegos, os outros receberam versões impressas e coloridas do mapa. A utilização do mapa serviu para diagnosticar suas habilidades de leitura e compreensão cartográfica. Mesmo que os alunos estudem por mapas de alto relevo, em braile ou mapa tátil, não possuem uma habilidade de uso prático. Sabem ler a legenda e procurar os elementos no mapa, mas possuem uma deficiência de localização espacial.

No começo da atividade, todos leram as legendas e identificaram os elementos no mapa. A narrativa do RPG se iniciou na Vila de Nossa Senhora de Assunção (antiga Fortaleza). Para cada aluno de forma individual, lhes foi mostrada a localização no mapa e pedido para que eles estudassem a Vila, seu formato e os elementos que estavam ao seu redor.

Na narrativa foram dadas missões para os alunos, essas missões continham instruções de localização que eles deviam seguir, a primeira dificuldade se estabeleceu com alguns alunos que não conseguiam identificar os pontos cardeais: Norte, Sul, Leste e Oeste. A segunda dificuldade foi seguir orientações como direita ou esquerda. A terceira dificuldade estava na localização de elementos específicos no mapa, os alunos conseguiam identificar elementos de acordo com a legenda, mas quando era um elemento específico: por exemplo, a segunda área de dunas ao leste da Vila, os alunos apresentavam dificuldades para encontrá-la. No fim de cada missão, era solicitado que os alunos retornassem e localizassem a Vila de Nossa Senhora da Assunção, pois toda missão partia de lá.

A aluna A1, pouco interagiu com a atividade, apresentou dificuldades para se localizar no mapa e não sabia que número estava dando nas jogadas do dado, ou seja, não sabia identificar os números.

O aluno A2, ex-caminhoneiro perdeu a visão recente, tem dificuldades para ler Braille, porém mostrou-se participativo e ajudou relatando suas experiências dentro da narrativa, por exemplo: quando o aluno A5 pegou um cavalo e se dirigiu para mangue, em busca de um tesouro escondido, o aluno A2, logo o interrompeu dizendo: “não, você não pode ir pro mangue de cavalo, ele vai atolar na lama”, “Lá tem muito caranguejo que fica escondido nos buracos da lama”. As experiências de vida deste aluno tornou a narrativa do RPG mais rica. Com o mapa tátil, o aluno não se mostrou muito solícito para tatear o mapa, mas conseguiu seguir boa parte das instruções dada na narrativa.

A aluna A3, foi a que teve maior dificuldade de se localizar no mapa, não conseguia localizar até serras que estavam em destaque no mapa com 3cm de altura, ela consultava diversas vezes a legenda e no fim da atividade a aluna demonstrou uma evolução, pois já tinha se familiarizado com o mapa e já estava localizando o ponto referencial da narrativa.

O aluno A4, embora o mediador e as professoras tenham incentivado a participação deste aluno, as ações do aluno dentro do jogo foram resumidas a algumas situações de rolagem de dado e apresentação do mapa. O aluno era cego, tinha deficiência cognitiva e dificuldade de fala. Como o RPG é uma metodologia narrativa, até mesmo em Libras, era necessária uma forma de comunicação. O aluno foi bem solícito quando foi usado o método de tateamento guiado, o método consiste em que o aluno deixa a mão livre e o mediador guia sua mão pelo mapa, dando as devidas explicações.

O aluno A5, demonstrou um papel de liderança, teve iniciativa e mostrou firmeza nas decisões, utilizou um mapa impresso colorido e mesmo com baixa visão teve poucas dificuldades de localizar os pontos de referência no mapa.

A aluna A6 também usava um mapa impresso colorido, inicialmente teve dificuldades de seguir as instruções dadas na narrativa, essa aluna é difícil de avaliar, pois “colava” do aluno A5 e esperava o mesmo tomar as decisões antes de dizer alguma coisa.

A7 é uma aluna que apresentou as mesmas dificuldades que os outros alunos para localizar elementos no mapa, na hora da jogada do dado ela não tinha confiança em jogar o dado, com medo dele cair.

O aluno A8, apresentou uma situação parecida com o aluno A4, este aluno era surdo e mudo e não sabia Libras. Não foi possível ter uma comunicação com este aluno.

Apesar das dificuldades, houve uma melhoria no final da atividade, todos os alunos já estavam encontrando o ponto referencial que era a Vila de Nossa Senhora de Assunção. Toda essa experiência demonstra que os alunos, embora possuam o conhecimento básico, ficam apenas na teoria e precisam ter uma utilidade prática para esse conhecimento.

O RPG como metodologia inclusiva motivou os alunos a fazerem algo diferente do seu cotidiano, alguns socializarão suas experiências, outros se motivaram por jogar pela primeira vez, despertou liderança. Para a Geografia, a aplicação serviu como um diagnóstico para a alfabetização cartográfica, pois os alunos conheciam bem sobre pontos cardeais, identificavam a legenda, identificavam as diferenças de textura, mas apresentaram grandes dificuldades de localizar elementos específicos no mapa e até mesmo seguir em alguma direção. Eles possuem muita teoria, mas pouca prática.

5 CONCLUSÃO

A metodologia do RPG pedagógico já foi demonstrada na literatura que é uma ferramenta didática que promove muitos benefícios no ensino e aprendizagem. No ensino de Geografia a literatura é escassa, embora alguns autores trabalhem de forma interdisciplinar, há uma preocupação de como os conceitos geográficos estão sendo tratados. A única pesquisa encontrada especificamente na área de Geografia foi a de Ricieri (2013), onde a pesquisa se desenvolve na perspectiva do Homo Ludens de Huizinga (2000). O autor apresenta uma metodologia, mas não discute sobre a mesma.

Como metodologia didática, esta pesquisa, através das intervenções em sala de aulas, chegou à conclusão que o RPG pedagógico, necessita antes de tudo que o professor tenha experiência com o RPG, como jogador e principalmente como mestre, pois o desconhecimento do funcionamento do RPG poderá deixar o professor perdido e não conseguir aplicar o RPG de forma pedagógica, ou o professor tratar outro jogo como se fosse RPG. Hoje, existem diversos sites, páginas, perfis, fóruns, revistas, livros sobre RPG o que torna o acesso ao hobby mais fácil.

Para um professor com experiência em RPG, ele se preocupará com três fatores para aplicar o RPG: preparação, tempo de aplicação e quantidade de alunos. Para se criar uma aventura de RPG precisa de tempo e pesquisa, do mesmo modo que é para planejar uma aula. Porém, o professor pode usar outros materiais já produzidos de forma pedagógica, o que irá determinar a utilização correta é o domínio do conteúdo e a experiência com RPG. Em sala de aula o tempo de aplicação poderá ser de 2 horas aulas, que equivale ao tempo médio de uma sessão de RPG. O professor deve saber a hora certa de avançar ou atrasar uma narrativa, para que a mesma esteja no ritmo igual a todos que estão jogando. A quantidade de alunos que irá participar da aula com RPG, irá determinar a forma de como o professor irá trabalhar. Nas intervenções que ocorreram nesta pesquisa, pode ser observado que se a turma for pequena com 4 a 6 participantes (exceto o mestre), ou próximo a essa quantidade, o professor poderá trabalhar com todos, onde cada jogador controla seu personagem, como ocorre nas mesas de RPG. Essa quantidade de 1 jogador para 1 personagem, fortalece o protagonismo dentro do jogo. Se a quantidade de alunos for maior, o mestre poderá dividir em equipes de 2, 3, 4, ou mais membros, considerando que a quantidade de personagens fique próxima ao valor de 4 a 6, o personagem será assumido por duas ou mais pessoas, contudo, quanto mais pessoas em uma equipe menor vai ser o protagonismo na decisão das ações dos personagens. A alternativa para grande grupo seria a utilização de personagens complexos que precise de mais de uma pessoa para tomar as decisões. Assim como foi feito em duas aplicações nesta

pesquisa, no “jogo de RPG dos assentamentos”, onde o personagem era o “assentamento”, a complexidade do personagem embora pudesse ser interpretada por apenas um jogador, poderia ser dividida com outros jogadores, dessa forma a relação de personagens e equipes foi de um para um.

Para a aplicação do RPG pedagógico com os alunos, eles precisam ter interesse em jogar, pois o jogo tem que ser prazeroso, pois só assim os alunos se esforçam para vencer os desafios. O aluno também precisa conhecer o funcionamento do RPG, pois a inexperiência do aluno poderá gerar um desinteresse por parte do mesmo ou dificuldades de compreender os conteúdos durante a aplicação. Dessa forma, o professor deverá sondar os alunos e fazer uma partida prévia. Outra alternativa seria usar os jogadores mais experientes para ensinar aos outros alunos. Como demonstrado nas intervenções, as turmas com jogadores mais experientes, apresentaram menos dificuldades com as regras do RPG e o entendimento do conteúdo, do que as turmas com menos jogadores experientes. O RPG pedagógico estimula o trabalho de equipe e a troca de experiências.

O conhecimento anterior do aluno é outro fator importante, pois o mesmo irá precisar de seus conhecimentos para resolver as situações problemas dentro do RPG. Não se deve explorar conteúdos que os alunos desconhecem como desafios para os alunos, isso fará com que eles percam a vontade de jogar.

Através da socialização de conhecimentos, a cooperação e a criatividade entre os alunos, eles conseguiram traçar estratégias para vencer os desafios. Cada turma trabalhou de forma diferente, alguns alunos demonstraram liderança e conduziram suas respectivas equipes.

Para o ensino de Geografia o RPG pedagógico precisa apresentar algumas características. Primeiramente, os conceitos geográficos devem ser ensinados antes da aplicação. A geografia não pode ser apenas um cenário da narrativa, os elementos geográficos precisam ser pontos importantes dentro da narrativa e não devem ficar somente na descrição. O elemento geográfico narrativo poderá ser físico ou humano, explorando os diversos conceitos, e a relação do homem e a natureza. A cartografia é outro elemento a ser explorado e deverá ter uma utilidade prática, apresentando todos os elementos que constituem um mapa. O RPG pedagógico na Geografia deverá ser utilizado de forma que a Geografia escolar não se torne uma abstração distante.

O RPG pedagógico no ensino de Geografia tem se mostrado uma boa ferramenta para o ensino inclusivo. Apesar das dificuldades que os alunos apresentaram durante a aplicação do RPG, elas estão ligadas a falta de experiência com jogos de RPG ou similar, e a falta de

uso prático de seus conhecimentos, não por parte da escola, mas no seu cotidiano. O RPG proporcionou uma forma didática e prática para os alunos aprenderem e testarem seus conhecimentos.

Com o desenvolvimento de um material pedagógico apropriado (RPG dos assentamentos), utilizados em duas intervenções, foi possível fazer algumas comparações entre o RPG comercial e o RPG pedagógico. As duas formas de uso do RPG puderam ser utilizadas de forma satisfatória, porém o material produzido e direcionado ao ensino de Geografia apresentou uma maior facilidade e abordagem na aplicação dos conceitos geográficos.

Espera-se que este trabalho forneça uma discussão metodológica sobre o uso do RPG pedagógico no ensino de Geografia que seja envolvente, que incite a imaginação de professores e inspire outros pesquisadores para o tema.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA IBGE NOTICIA, **IBGE divulga coordenadas para ajudar no resgate de vítimas em Brumadinho**. Editoria Geociências, 14/02/2019. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/23638-ibge-divulga-coordenadas-para-ajudar-no-resgate-de-vitimas-em-brumadinho>, acessado em 22/05/2019.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do; PACHECO, Soênia Maria. **Experimentando o RPG Pedagógico: a interdisciplinaridade na sala de aula**. In: Anais do VIII Congresso Internacional de Tecnologia da Educação, 2010, Pernambuco, Centro de convenções de Pernambuco, 2010.

_____. Ricardo Ribeiro do. **Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física**. Dissertação (Mestrado em ensino de Ciências) – Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife: UFRPE, 2008. 170p.

ANDRÉ, Cardoso Tamara. **Reforma do ensino médio: desobrigação do Estado? Olh@res**, Guarulhos, v. 6, n. 1, maio 2018.

ANTUNES, Celso. **Inclusão: o nascer de uma nova pedagogia**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008. (Um olhar para educação)

BISOL, Laurence Kroeff. **O uso da crônica no ensino aprendizagem da geografia: percursos literários Geográficos**. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura em Geografia) – Universidade Federal do Ceara. Fortaleza, UFC. 2018. 57p.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília, MEC 2017, Documento homologado pela Portaria nº 1.570, publicada no D.O.U. de 21/12/2017, Seção 1, Pág. 146. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf, acessado em 12/06/2019.

_____. Câmara dos Deputados. **Lei Nº 13.415**, de 16 de fevereiro de 2017.

_____. **Orientações curriculares para o Ensino Médio**, Ciências Humanas e suas Tecnologias. Secretaria de Educação Básica. Brasília, MEC. v. 3. 133p. 2006

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio. Parte I, Bases legais**. Brasília. MEC. 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>, acessado em 25/05/2019.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio +, orientações educacionais complementares aos parâmetros curriculares nacionais. Parte IV Ciências Humanas e suas Tecnologias**. Brasília: MEC, 2015. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/cienciah.pdf>, acessado em 20/06/2019.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental: Geografia.** Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/geografia.pdf>, acessado em 20/06/2019.

CASSARO, Marcelo. TESKE, Marlon. **Tormenta Alpha.** Ilustr. Èrica Awano [et al.], Porto Alegre: Jambô, 2016. 192p. Il.

_____, Marcelo; SVALDI, Guilherme Dei; CALDELA, Leonel; ilustr. Erica Awano [et al.]. **Tormenta RPG:** edição revisada. Porto alegre: Jambô, 2013.

_____, Marcelo. **Manual 3D&T Alpha.** Ilustr. Èrica Awano [et al.], Porto Alegre: Jambô, 2008.

_____, Marcelo; SALADINO, Rogério; TREVISAN, J.M. **Temporada de caça.** São Paulo: Trama, 2000.

CASTRO, I.E.; GOMES, P.C.C.; CORREA, R.L. **Geografia: Conceitos e Temas.** 2º ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

CAVALCANTI, Lara de Souza. **O ensino de geografia na escola.** Campinas, SP: Papirus, 2012. – (Coleção Magistério: Formação e trabalho Pedagógico).

_____, Lara de Souza. **Concepções teórico-metodológicas da geografia escolar no mundo contemporâneo e abordagens no ensino.** In: SANTOS, Luciola L. C. [et al.] (orgs.). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente.** Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 369 – 391.

_____, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimentos.** Campinas, SP: Papirus, 1998. (Coleção Magistério: Formação e trabalho pedagógico).

COOK, Monte. TWET, Jonathan. WILLIANS, Skip. **Dungeons & Dragons : Livro do Jogador : Livro de Regras Básicas, v.3.5.** Tradução de Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva; Revisões Douglas Ricardo Guimarães – São Paulo: Devir 2004.

COSTA, F.P.S; LIMA, J.E; ALEMIDA, R.P. **RPG (Roleplaying Game) e seu potencial pedagógico.** Revista de Ciência da Educação – UNISAL. Americana. Ano XIII , nº 24, p.323-349. 1º semestre/ 2011.

CUTLER, Bryan. **Reinos de Ferro RPG.** Tradução de Gilvan Gouvêa. Porto Alegre: Jambô, 2014. 344p. il.

GAME TO GROW. **Critical Core.** Disponível em: <http://gametogrow.org/criticalcore/>, acessado em 24/05/2019.

GRANDO, Anita e TAROUCO, Liane. **O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação.** CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação, v. 6 n. 2, Dezembro, 2008.

GRANERO, Vic Vieira. **Como usar o teatro na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2011.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva. 2000

- KASTENSMIDT, Christopher. **A bandeira do elefante e da arara**: livro de interpretação de papéis. Prévia Digital. São Paulo: Devir Livraria, 2017.
- KICKSTARTER. **Critical Core**. 2019. Disponível em: <https://www.kickstarter.com>, acessado em: 24/05/2019.
- KIMURA, Shoko **Geografia no ensino básico**: questões propostas. São Paulo: Contexto, 2008
- KLIMECK, R. L. C. **Como aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema**. In: PASSINI, Elza Yasuko (Org.). **Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado**. São Paulo: Contexto, 2007.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez 1994.
- LOCH, Ruth E. N. **Cartografia Tátil: mapas para deficientes visuais**. Portal da Cartografia. Londrina, v.1, n.1, maio/ago., p. 35 - 58, 2008.
- LUIZ, Rafael. **Adaptação do jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4th Edition para o ensino de inglês**. 2011. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2011.
- MARINS, Eleasar Silva. **O uso do Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências**: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II. 2017. 169 p. Dissertação (Mestrado em Ciências – Programa de mestrado Profissional em Projetos Educacionais de Ciências) – Escola de Engenharia e Lorena. Universidade de São Paulo. 2017
- MENEZES, Gilda. TOSHIMITSU, Thaís. MARCONDES, Beatriz. **Como usar outras linguagens em sala de aula**. 6. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2007.
- MORAES, Silva Elizabeth. **Interdisciplinaridade e transversalidade mediante projetos temáticos**. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. Brasília, v. 86, n°213/214, p. 38-54, maio/dez 2005.
- PEIXOTO, Sandra P.L. et al. **A teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner e suas contribuições para a educação inclusiva**: construindo uma educação para todos. Ciências Humanas e Sociais, Alagoas. V.4, n.2, p. 89-106. Novembro 2017.
- PILETTI, Claudino. **Didática geral**. São Paulo: Atica, 2004.
- PONTUSCHKA, Nidia Nacib. PAGANELLI, Tomoko Iyda. CACETE, Núria Hanglei. **Para ensinar e aprender Geografia**. 1º ed. São Paulo: Cortez, 2007. (Coleção docência em formação. Serie ensino fundamental).
- RICIERI, Eduardo Emilio. **O uso da construção do RPG para a Geografia escolar**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Geografia) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.
- ROLL20, Disponível: <https://roll20.net/>, acessado em 25/05/2019.

SANTINI, Beatriz. DIAS, Daiane. Projeto voluntario estimula acessibilidade por meio do RPG. Educação. G1 notícias. 02/02/2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/educacao/noticia/2019/02/02/projeto-voluntario-estimula-acessibilidade-por-meio-do-rpg.ghtml>, acessado em 24/05/2019.

SCMHIT, Wagner Luiz. **RPG e educação**: alguns apontamentos teóricos. Londrina 2008. 270 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2008.

SILVA, L. G. **Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial**. In: CASTELLAR, S. Educação geográfica: teorias e práticas docentes. São Paulo: Contexto, 2006, p. 137-156. (Novas abordagens GEOUSP; v. 5)

SILVA, Vlândia ; MUNIZ, A. M. V. . **A Geografia Escolar e os Recursos Didáticos: O Uso das Maquetes no Ensino-Aprendizagem da Geografia**. Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais , v. 3, p. 62-68-68, 2012.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As Potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. 2008. 169p. Dissertação (mestrado em Educação). Universidade Estadual, Araraquara, SP. 2008

VENTURA, Luiz Alexandre Souza. RPG inclusivo. Blog Vencer Limites, Estadão. 28/10/2017. Disponível em: <https://brasil.estadao.com.br/blogs/vencer-limites/rpg-inclusivo/>, acessado em 23/052019.

VIEIRA, Carlos Eduardo; SA, M. G. **Recursos Didáticos: do quadro – negro ao projetor, o que muda?** In: PASSINI, Elza Yasuko; PASSINI, Romão; MALYSZ, Sandra. (Org.). Prática de Ensino de Geografia e o Estágio Supervisionado. São Paulo: Contexto, 2007, v. p. 101-116.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Roteiro de entrevistas com os professores.

Pesquisa, o uso do Role Playing Game (RPG) na educação.

Esta pesquisa é parte de um trabalho de conclusão de curso de licenciatura em Geografia. O objetivo neste formulário é conhecer como os profissionais de educação utilizam o RPG no ensino.

1. Em qual área de ensino você atua? (Geografia, História, Matemática, etc)

2. Qual etapa de ensino você atua?

- Educação Infantil
- Ensino Fundamental (1º ao 5º ano)
- Ensino Fundamental (6º ao 9º ano)
- Ensino de Jovens e Adultos
- Ensino Médio
- Ensino Técnico
- Ensino Superior
- Outros_____.

3. Você aplica ou aplicou o RPG na educação?

4. Para você como foi essa experiência?

5. E para os alunos, qual foi a reação deles?

6. Como você vê o uso do RPG no processo de ensino e aprendizagem?

7. Quais as dificuldades que são encontradas para aplicar essa metodologia?

8. Deixe um comentário ou sugestão para o enriquecimento desta pesquisa.

APÊNDICE B – Roteiro de feedback para os alunos.

Feedback

Nome:

Turma:

1. Você joga ou jogou RPG? Sim (), Não ().

2. Quais desses temas abordados no jogo você já estudou?
() Tema 01. () Tema 02. () Tema 03 () Outro _____.

3. Baseado em seu conhecimento, o que você pode relacionar do jogo de RPG com o conteúdo da aula?

4. A perspectiva do conteúdo abordado durante o jogo de RPG ficou clara?

5. Na sua opinião, você acha que o jogo de RPG, pode ajudar no seu aprendizado? Porque?

6. Você teve alguma dificuldade em relação ao jogo ser aplicado como aula?

7. Você teria interesse de participar de outra aula jogando RPG?

APÊNDICE C – Plano de aula da Intervenção 01 (3º ano)**Plano de Aula**

Instituição EEM Hermínio Barroso
Professor (a) Nill Chesther Nunes de Azevedo
Disciplina: Geografia **Ano/Nível de Ensino:** 3º do Ensino Médio
Carga Horária: 2 hora aula **Data:** 20/03/2019
Assunto/Tema: Transição Feudalismo para Capitalismo.

Objetivos

Objetivo Geral: Compreender como se deu as mudanças do sistema feudalista para o sistema capitalista.

Objetivos Específicos:

- 1 – Definir as diferenças entre o funcionamento do sistema feudal e capitalista.
- 2 – Identificar os aspectos históricos, político e social que levou ao declínio do feudalismo. Em específico na Revolução Francesa.
- 3 – Deduzir como essas mudanças influenciou o capitalismo.

Conteúdo

População.
 Sistemas econômicos.
 Revolução Francesa.

Procedimentos Metodológicos

A atividade vai se desenvolver a partir da aplicação do RPG Pedagógico (RPG Geográfico). Imergindo os alunos participantes em personagens em plena Revolução Francesa. Trabalhando com a interdisciplinaridade entre Geografia e Historia.

Material Didático

- i) pinceis de quadro branco;
- ii) dados variados;
- iii) Fichas de personagem.

Avaliação

A avaliação se dará pela participação dos alunos e como ele utiliza de seus conhecimentos para resolver situações problemas.

Bibliografia/Material de Consulta/Referências

A Revolução Francesa. History Channel. Versão brasileira: Sergio Moreno. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IVfsFeYKM-s> em 15/06/2019

CASSARO, Marcelo; SVALDI, Guilherme Dei; Caldela, Leonel; ilustr. Erica Awano et. al. **Tormenta RPG**. Porto alegre: Jambô, 2013

GILDA Menezes, Thaís Toshimitsu, Beatriz Marcondes. **Como usar outras linguagens na sala de aula** - 6.ed., São Paulo: Contexto, 2007

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática** - São Paulo: Cortez 1994.

MARTINI, Alice de; Gaudio, Rogata Soares Del. **Geografia Ação e Transformação 3º ano - ensino médio**. 1º edição - São Paulo: Escala Educacional, 2016 (Coleção Geografia Ação e Transformação; V2).

Manual Compacto de Geografia do Brasil: ensino médio/ Equipe Rideel. São Paulo. Rideel, 2010.

BRASIL. MEC. **PCN+ Ensino Médio, Parâmetros Curriculares Nacionais**, Brasília: MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/par/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12657-parametros-curriculares-nacionais-5o-a-8o-series>, acessado em 15/03/2018

_____. MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais, Ensino Médio, Parte IV Ciências Humanas e suas Tecnologias**. Brasília: MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/cienciah.pdf>

PILETTI, Claudino. **Didática Geral**. São Paulo: Atica, 23º edição, 8º impressão. 2007

RICIERI, Eduardo Emilio. **O uso da construção do RPG para a Geografia escolar**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Geografia) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

RÚDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 42. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SCMHIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: alguns apontamentos teóricos**. Londrina 2008. 270 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2008.

APÊNDICE D – Aventura de RPG da Intervenção 01 (3º ano)

Aventura na Revolução Francesa.

Epilogo

Em 1789, na fase de transição entre feudalismo e capitalismo, a França passava por sérios problemas, a economia da coroa estava em crise, a peste negra ainda tirava muitas vidas, os impostos eram cada vez maiores e a produção de alimentos diminuía, o poder e as riquezas estavam nas mãos de poucos: nobres, clero e o Rei, este e a Rainha esbanjavam sua riqueza enquanto miseráveis morriam de fome, contudo ideias do iluminismo estavam aportando.

Parte 1 – Revoltas no campo.

Os jogadores estão em uma pequena vila no interior da França, entre Versalhes e Paris. O mestre descreve aos jogadores:

“A vila em que vocês sempre viveram esta acabada, os invernos estão cada vez mais rigorosos, a última colheita não foi boa, a comida estocada não ira durar muito, pessoas e animais morrem de fome e doença todos os dias, há rumores de revoltas acontecendo por toda a França, porém em meio aos problemas, eis que surge um cavaleiro, montado em um belo cavalo, vestindo roupas da nobreza, trazendo no peito o símbolo da coroa francesa, ele esta acompanhado de quatro guardas armados. Todos da vila olham com apreensão, ate que o homem fala:”

– Eu sou Eudes Perez, Conde de Varennes, e pelo poder a mim concedido pelo rei Luis XVI, venho cumprir a coleta mensal dos impostos, o rei ainda decretou o aumento do valor dos impostos de 5 escudos para 10 escudos (1 escudo = 60 reais).

Este o terceiro aumento em 4 meses. O mestre agora deve descrever os camponeses da vila de forma angustiada, aqueles que podem pagar, dão o valor do imposto, aqueles que não pagam são questionados pelo cavaleiro e levam golpes de porrete dos guardas, neste momento os jogadores podem se ajudar dividindo os valores dos escudos igualmente, o mestre não deve ajudar e nem dar dicas neste momento. Se os jogadores se ajudarem, algum camponês não irar ter o dinheiro e os guardas vão espancá-lo, neste momento as pessoas da vila se revoltam e vão para cima dos guardas, cabe aos jogadores decidirem se ajudarão ou vão fugir.

Ficha dos guardas

For 14, Des 10, Cons 12, Int 10, Sab 10, Car 10. 20pvs, CA 12. Porrete +2, 1d4+2.

Eudes Perez

For 12, Des 16, Cons 10, Int 12, Sab 13, Car 15. 30 pvs, CA 14. Florete +3, 1d6+1. Carabina +5, 2d6.

Após o confronto, Eudes Perez foge e alguns camponeses se queixam dos problemas e da desigualdade dizendo frases:

- Porque somos diferentes? Esses nojentos da nobreza vivem no bom e do melhor e nos aqui sofrendo.
- esses mimados não pagam impostos, porque eu tenho que pagar?
- O rei passa o dia comendo enquanto nos passamos fome.
- O vestido da rainha alimentaria toda a França.

Os camponeses restantes se juntam portando ferramentas agrícolas como armas e saem gritando na direção de Versalhes. Os jogadores devem agora ir seguir os camponeses, ficar na vila é arriscado, o Conde pode voltar com uma força muito maior.

Parte 2 – Versalhes

A Assembleia dos Estados Gerais, ocorre no palácio de Versalhes, com a participação de representantes dos três estados Clero (Primeiro), Nobreza (segundo) e o Povo (terceiro). Ao pedir a redução de impostos ou o pagamento pelo primeiro e segundo estado, o pedido do terceiro estado foi negado por dois votos a um.

Chegando na cidade de Versalhes os jogadores se deparam com o grande palácio de Versalhes, uma construção gigantesca, que mostra todo o poderio do rei, construída por Luís XIV. Os personagens encontram Maximilien de Robespierre, um deputado da Assembleia dos Estados Gerais pelo Terceiro Estado na qual lhes dão as informações do parágrafo anterior. O mestre deve inserir Robespierre como um contato ou amigo de um dos jogadores ou todos. Robespierre convida os jogadores a participarem da assembleia como ouvintes. Dando lhes roupas apropriadas.

Uma outra reunião foi marcada, porém ao chegar no salão, este encontra-se de portas fechadas, os representantes do terceiro estado tentam entrar no local, mas em vão.

Os jogadores então se deparam com Eudes Perez, Conde de Varennes, O Conde com seu nariz empinado e um olhar de deboche diz: - O que vocês vermes camponeses estão fazendo aqui em Versalhes, aqui não há lugar para ratos. Se os ânimos entre os jogadores e o Conde ficar feroz, Robespierre surge dizendo: - Sua extravagância e de toda corte e inclusive o Rei mata toda a gente de fome. Suas Extravagancias de um dia poderia alimentar 1000 franceses. Eudes Perez fica com o rosto vermelho de fúria, mas vira o rosto e vai embora entrando no palácio.

Robespierre convida os jogadores para uma quadra de tênis, onde os representantes do povo estariam lá. Na quadra de Tênis, os representantes do terceiro estado, estão reunidos. Entre o discurso:

“Chega de sermos tratados como inferiores, nós somos o povo e somos a maioria, devemos todos ter direitos iguais, hoje nos reunimos e declaramos a assembleia nacional que será independente dos outros estados, aliás não haverá mais diferença entre os estados. Vamos trabalhar para construir uma constituição eu garantira nossos direitos pela Liberdade, Igualdade e Fraternidade.”

Parte 3 – Queda da Bastilha

Os dias se passam e após várias reuniões dos representantes do terceiro estado o Rei junta uma força de 30 mil soldados reais para dar um fim as reuniões dos membros do terceiro estado. Os jogadores encontram-se agora em Paris.

“Paris é uma cidade decadente, centenas de pessoas estão nas ruas, doentes, sujas e passando fome, é comum ver pessoas brigando até a morte por comida, principalmente por pães, o alimento mais consumido pelos Parisienses”.

Os jogadores estão famintos e precisam de comida. Conseguindo ou não o que trará penalidades em seus testes de (-2). O mestre deve narrar a cena seguinte:

Um homem chega correndo, bufando de cansaço, ele para no meio da praça e grita, “o exército real está chegando, o rei mandou convocar 30 mil soldados para acabar com os representantes do povo”. Um homem surge na multidão, Marie Joseph Motier, marquês de La Fayette e diz precisamos nos unir e a partir de hoje formaremos a guarda nacional. Vamos pegar as armas no “arsenal dos inválidos”. A Euforia ganha as ruas, a briga com comida cessa, os doentes levantam, o povo começa a invadir o arsenal e pegar as armas, com gritos de morte ao Rei. Contudo as armas estão descarregadas e sem pólvora, a pólvora existente está na Bastilha. E alguém na multidão grita: “Para a Bastilha” E é para lá que o povo corre enfurecido.

A Bastilha está fechada, os cidadãos tentam entrar, mas não conseguem, uma das soluções seria escalar uma janela, entrar na Bastilha e abrir a porta por dentro.

Desafios de dentro da bastilha (enfrentar soldados, empurrar portas, arrombar portas, escalar, escapar dos explosivos).

Ficha dos soldados da Bastilha.

For 14, Des 12, Cons 13, Int 10, Sab 10, Car 10. 20pvs, CA 13. Carabina com faca +2/+3 2d6/1d6+2. Explosivos 2d6.

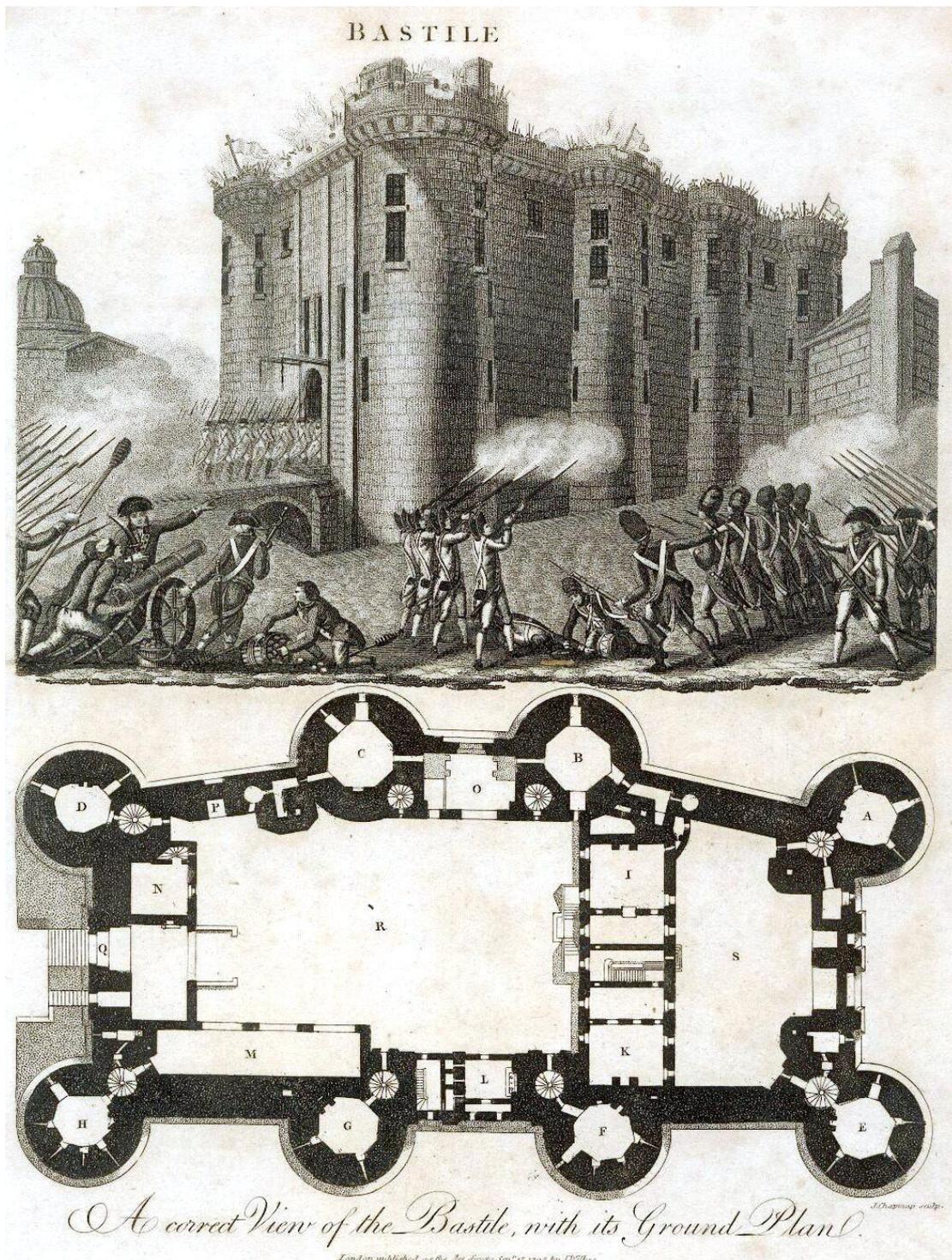
Eudes Perez

For 12, Des 16, Cons 12, Int 12, Sab 13, Car 16. 30 pvs, CA 15. Florete +3, 1d6+1. Carabina +5, 2d6.

No último Salão está Eudes Perez e enfrentará os jogadores.

Com a vitória o povo carrega para fora toda a pólvora, armas e suprimentos encontrados. Depois o povo começa a derrubar a Bastilha pedra por pedra. A bastilha um símbolo do poder do rei e do poder feudal cai.

Imagem e Mapa da Bastilha.



Parte 5 – Fuga do Rei

3 anos se passam, as populações em protestos exigiram que o Rei voltasse de Versalhes a Paris, e ele o cumpriu, mas sem poderes, uma constituição, garantindo o direito dos homens foi criado. Os jogadores trabalham para o estado com funções públicas, a revolução ainda não acabou e muita coisa ainda acontecia. O rei conspirava para ter o poder de volta, porem foi descoberto, os jogadores são enviados por La Fayette para captura-lo para interrogatório, ao chegarem no local descobrem que o Rei fugiu com sua família e eles deverão procura-los. A informação obtida com os criados é que o Rei fugiu para o Leste em uma carroça, disfarçado de camponês.

Um mapa deve ser entregue aos jogadores onde eles deverão procurar o Rei. No caminho role um dado para cada cidade em que os jogadores passarem, um resultado 5 ou 6 irá aparecer aliados do rei que lutarão por ele, mas fugiram assim que estiverem próximos de serem derrotados, ou podem ser comprados. Os jogadores deveram fazer um teste de obter informação para descobrir informações sobre a carroça do Rei, um acerto critico lhe dará mais informações extras fazendo-os andarem uma cidade extra.

Ficha dos Apoiadores do Rei

For 12, Des 12, Cons 11, Int 10, Sab 14, Car 14. 20 pvs, CA 13. Carabina com faca +2/+3
2d6/1d6+2.

O rei será encontrado em Varennes e deve ser trazido com vida para Paris. Se o Eudes Perez, Conde de Varennes, não foi derrotado na queda da Bastilha, ele estará aqui para ajudar o Rei.

Fim da aventura.

APÊNDICE E – Fichas de personagens da Intervenção 01 (3º ano)

FICHAS DE PERSONAGENS

Ficha de Personagem					
Nome: Jacques Champgner		Classe social: Terceiro Estado			
Profissão: Taverneiro		Experiência: 0		Nível: 1	
ATRIBUTOS			BÔNUS		
Força	16	+3			
Destreza	18	+4	Movimento		9m
Constituição	13	+1	Pontos de vida		21
Inteligência	10	+0	CA		15
Sabedoria	12	+1	Reflexo +5	Vontade +2	Fortitude +2
Carisma	10	+0			
Armas					
	Iniciativa	Dano	Alcance	Tamanho	
EQUIPAMENTOS DE ITENS					
Dinheiro 10 escudos					
PERICIAS			PERICIAS DE COMBATE		
Escalar +5			Armas leve + 4		
Arrombar +5			Armas de fogo +5		
Cavalgar +5					
Percepção +2					
Intimidação + 1					
Jacques é um ex-ladrão que abandonou sua vida de crimes, atualmente é dono de uma taverna, contudo devido a crise na França, sua renda anda cada vez menor. Ele está sempre dando risada de tudo.					

Ficha de Personagem					
Nome: Natalie Huet		Classe social: Terceiro Estado			
Profissão: Agricultora e Cantora		Experiência: 0	Nível: 1		
ATRIBUTOS		BÔNUS			
Força	10	+0			
Destreza	18	+4	Movimento		9m
Constituição	12	+1	Pontos de vida		21
Inteligência	10	+0	CA		14
Sabedoria	13	+1	Reflexo	Vontade	Fortitude
Carisma	15	+2	+5	+2	+2
EQUIPAMENTOS E ITENS					
Armas	Iniciativa	Dano	Alcance	Tamanho	
Enxada	0	1d4+0	-	P	
Dinheiro 15 escudos					
PERICIAS		PERICIAS DE COMBATE			
Cavalgar +5		Diplomacia +3		Armas leve +1	
Atuação +3				Armas de fogo +5	
Obter Informação +3					
Percepção +3					
Furtividade +3					
<p>Natalie Huet tinha um sonho de ser cantora, com a morte de seus pais, ela teve que se cuidar sozinha e sustentar seus dois irmãos mais novos que forma morar com os tios. Atualmente sua pequena plantação de rabanetes foi destruída durante o inverno.</p>					

Ficha de Personagem					
Nome: Mathieu Flamini		Classe social: Terceiro Estado			
Profissão: Burguês		Experiência: 0	Nível: 1		
ATRIBUTOS		BÔNUS			
Força	13	+1			
Destreza	12	+1	Movimento	9m	
Constituição	16	+3	Pontos de vida	23	
Inteligência	10	+0	CA	13	
Sabedoria	18	+4	Reflexo +2	Vontade +1	Fortitude +4
Carisma	10	+0			
EQUIPAMENTOS E ITENS					
Armas	Iniciativa	Dano	Alcance	Tamanho	
Pistola	0	1d6+3	-	P	3 balas
Roupão acolchoado CA +1					
Dinheiro 25 escudos					
PERICIAS		PERICIAS DE COMBATE			
Cura +5		Adestrar animais +1	Armas leves +2		
Cavalgar +2		Diplomacia +1	Armas de fogo + +2		
Percepção +5					
Intuição +5					
Natação +3					
<p>Mathieu Flamini era um burguês que vivia na Itália, contudo era protestante e foi perseguido. Deixou suas terras com seu irmão e partiu em viagem pela Europa.</p>					

Ficha de Personagem					
Nome: Amandine Henry		Classe social: Terceiro Estado			
Profissão: Curandeira		Experiência: 0		Nível: 1	
ATRIBUTOS		BÔNUS			
Força	10	+0			
Destreza	16	+3	Movimento		9m
Constituição	10	+0	Pontos de vida		21
Inteligência	12	+1	CA		13
Sabedoria	18	+4	Reflexo +4	Vontade +5	Fortitude +1
Carisma	13	+1			
EQUIPAMENTOS E ITENS					
Armas	Iniciativa	Dano	Alcance	Tamanho	
Faca	0	1d4	-	P	
Dinheiro 5 escudos		Perdeneira			
Porção do sono x3					
Porção de cura x 3					
PERICIAS		PERICIAS DE COMBATE		Amandine Henry sempre gostou de plantas e desde criança ela começou seus estudos em Paris sobre plantas medicinais, quando cresceu voltou para sua vila para cuidar dos doentes.	
Conhecimento: Herbácea +2		Armas leve +1			
Cura +5					
Furtividade +4					
Cavalgar +4					
Escalar +4					

Ficha de Personagem					
Nome: Robert Pires		Classe social: Terceiro Estado			
Profissão: Ex-soldado		Experiência: 0	Nível: 1		
ATRIBUTOS		BÔNUS			
Força	18	+4			
Destreza	10	+0	Movimento	9m	
Constituição	16	+3	Pontos de vida	24	
Inteligência	10	+0	CA	10	
Sabedoria	12	+1	Reflexo	Vontade	Fortitude
Carisma	13	+1	+1	+2	+4
EQUIPAMENTOS E ITENS					
Armas	Iniciativa	Dano	Alcance	Tamanho	
Bengala	0	1d4+3	-	P	
EQUIPAMENTOS E ITENS					
Dinheiro: 5 Escudos					
PERICIAS		PERICIAS DE COMBATE			
Escalar +1			Armas leves +5		
Cavalgar +1			Armas de fogo +1		
Percepção +2					
Liderança +2					
Sobrevivência Floresta +2					
<p>Robert Pires é filho de pai Português e mãe Francesa. Participou do exercito Frances na batalha de independência dos EUA, porém acabou perdendo o olho esquerdo e ficando manco.</p>					

Ficha de Personagem					
Nome: Roger Lemerre		Classe social: Terceiro Estado			
Profissão: Artesão		Experiência: 0		Nível: 1	
ATRIBUTOS		BÔNUS			
Força	12	+1			
Destreza	13	+1	Movimento		9m
Constituição	18	+4	Pontos de vida		25
Inteligência	16	+3	CA		11
Sabedoria	10	+0	Reflexo +2	Vontade +1	Fortitude +5
Carisma	10	+0			
EQUIPAMENTOS DE ITENS					
Armas	Iniciativa	Dano	Alcance	Tamanho	
Machado	-2	1d10+1	-	Médio	
Dinheiro 8 escudos					
PERICIAS		PERICIAS DE COMBATE			
Ofício: Escultura + 4				Armas leve + 2	
Disfarce +1				Armas de fogo +2	
Cavalgar +2					
Operar mecanismos +4					
Engenharia +4					

Roger é um engenheiro habilidoso que trabalhava para um nobre, porem por um pequeno acidente, deixou de trabalhar como engenheiro e se dedicou a esculturas.

APÊNDICE F – Plano de aula da Intervenção 02 (EJA e 5º ano – Educação inclusiva)

Plano de Aula

Instituição EIF Instituto dos Cegos
Professor (a) Nill Chesther Nunes de Azevedo
Disciplina: Geografia **Ano/Nível de Ensino:** EJA
Carga Horária: 2 horas aula **Data:** 22/04/2019
Assunto/Tema: Uso do RPG geográfico para aprender Cartografia e Geografia Física

Objetivos

Objetivo Geral: Compreender a distribuição espacial de elementos geográficos (relevo e hidrografia) através do RPG geográfico

Objetivos Específicos:

- 1 – Ler e interpretar mapas.
- 2 – Compreender a espacialização dos aspectos geográficos físicos como relevo, hidrografia.
- 3 – Relacionar o processo de ocupação do território de Fortaleza com a Fortaleza de hoje.

Conteúdo

Cartografia.
 Geografia Física.
 Geografia Urbana
 Historia de Fortaleza

Procedimentos Metodológicos

O procedimento a ser utilizado é o RPG pedagógico (RPG Geográfico) para uma turma de seis alunos entre cegos, baixa visão e visantes.

- 1 – Organizar os alunos em semicírculo
- 2 – Distribuir para cada participante um mapa tátil, um dado tátil e uma ficha de personagem em Braille ou negro.
- 3 – O mediador então aplica a metodologia do RPG pedagógico, contando uma historia e apresentando problemas nas quais os participantes terão que resolver.

Material Didático

- i) 6 Dados táteis;
- ii) 6 Mapas táteis;
- iii) 6 Fichas de personagens em Braille e em Negro;

Avaliação

A avaliação se dará pela participação do aluno, no uso de seus conhecimentos para resoluções de problemas dados no jogo.

Bibliografia/Material de Consulta/Referências

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física**. Dissertação (Mestrado em ensino de Ciências) – Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife: UFRPE, 2008. 170p.

ANTUNES, Celso. **INCLUSÃO: o nascer de uma nova pedagogia** – São Paulo: Principis.

Manual Compacto de Geografia do Brasil: ensino médio/ Equipe Rideel. São Paulo. Rideel, 2010.

BRASIL. MEC. **PCN+ Ensino Médio, Parâmetros Curriculares Nacionais**, Brasília: MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/par/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12657-parametros-curriculares-nacionais-5o-a-8o-series>, acessado em 15/03/2018

_____. MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais, Ensino Médio, Parte IV Ciências Humanas e suas Tecnologias**. Brasília: MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/cienciah.pdf>

RICIERI, Eduardo Emilio. **O uso da construção do RPG para a Geografia escolar**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Geografia) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

RÚDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 42. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SCMHIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: alguns apontamentos teóricos**. Londrina 2008. 270 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2008.

APÊNDICE G – Aventura de RPG da Intervenção 02 (EJA e 5º ano – Educação inclusiva)

Em busca do tesouro holandês

Em 1780 A vila de Nossa Senhora de Assunção (Antiga Fortaleza) começava a florescer as margens do rio Pageu. Contudo a região que hoje é o Ceara, estava passando por grandes secas, imigrantes vinham de toda parte em busca de um lugar na vila. Os jogadores encontram-se nesta Vila, eles foram convocados por um emissário do Rei de Portugal. Ele diz:

“Meus caros, eu em nome da capitania de Pernambuco com poderes dados pelo Rei de Portugal, os convoco para resgatar um tesouro a muito perdido. O tesouro foi perdido quando os holandeses invadiram esta região. O tesouro tem o formato de um baú verde e dourado. Preciso da ajuda de vocês para resgatar este tesouro. Um deles se encontra na Vila de Messejana e outro na Serra de Maranguape.”

Após aceitarem a missão os jogadores deverão seguir um caminho ate o objetivo. Abaixo algumas descrições dos lugares.

1 - Mangue

È um berçário de vida, as águas do rio se mistura com o mar, formando um ecossistema único, o terreno costuma ser lodoso, dificultando a travessia. Role 1d6, se o resultado for 1 ou 2, aparecem caranguejos gigantes de 1 metro de altura na quantidade de 1d6+2.

Caranguejo Gigante F4 H1 I1 D4 R2 C1 VIDA 10, O caranguejo pode fazer uma jogada de ataque com força para prender o alvo, o teste para se libertar é de força contra força. O aperto causa 1d6+4 de dano por turno.

2 – Dunas

Formado a milhões de anos e chegando ate 50metros de altura é um terreno seco e arenoso de difícil travessia. Role 1d6, um resultado 1 significa que apareceu um escorpião gigante F3, H3 I1 D1 R3 C1 VIDA: 15, ataque de cauda 1d6+3, um acerto injeta veneno na vitima que deve fazer um teste de resistência dificuldade media, ou fica paralisada.

3 – Floresta

As florestas possuem muita vida selvagem com diversos animais andar por elas podem gerar confronto com algum animal ou nativos agressivos, ou podem encontrar nativos amistosos, alem de possuírem pequenos povoados.

Nativos F2 H2 I2 D2 C2 vida: 10

4 – Rios e Lagoas

Os rios mais extensos são navegáveis e tranquilos, próximo a mangues role 1d6, um resultado 1 ou 2, significa que um Jacaré apareceu.

Jacaré F5 H2 I1 D2 R3 C1, Vida: 15

5 Vilas e povoados importantes

Vila de Nossa Senhora de assunção

Aqui é onde os jogadores iniciam a aventura, nesta vila eles podem colher os recursos necessários para a viagem.

Vila de Messejana

Ao chegarem na vila, os jogadores se deparam com pessoas assustadas e se escondendo a noite, corre o boato que a mula sem cabeça esta a solta, ao investigarem sobre o tesouro, as pessoas informam que existe um igual na capela. O padre dará o tesouro aos jogadores em troca de ajuda com a mula sem cabeça.

Mula sem cabeça F4 H3 I2 R2 C1 VIDA 15, FOGO: 1D6+3, imortal.

A Mula sem cabeça não pode ser derrotada, a não ser de duas formas, a primeira é tirando seu cabestro que exige um teste difícil de Força ou Habilidade. Caso falhe a mula lhe causa 1d6+3 de dano de fogo. A segunda maneira é tirando somente uma gota de sangue da mula, o que exige um teste de ataque contra a defesa da Mula +2

Vila de Arroches

Esta vila é um pequeno povoado, serve para os jogadores descansarem ou se abastecerem.

Vila de Barro Vermelho

Esta vila é um pequeno povoado, serve para os jogadores descansarem ou se abastecerem.

Vila de Pacatuba

Pequena vila.

Vila de Maranguape

Ao chegarem aqui os jogadores se deparam com uma vila bastante agitada, ao procurarem pelo tesouro, os moradores dirão que esta com o Gigante no topo da serra de Maranguape.

Gigante F6 H1 I1 D2 R3 C1 VIDA20, Tacape 1d6+5, pedras 1d6+1

Após resgatarem os tesouros, os jogadores deverão voltar para a Vila de Nossa Senhora de assunção e pegar a recompensa.

Resumo do Sistema.

Atributos

Força – Força física, levantar peso, empurrar, golpear.

Habilidade – habilidade manual e corporal, velocidade.

Inteligência – capacidade de pensar e raciocinar

Defesa – Proteção do personagem

Resistência – Saúde

Carisma – capacidade de se relacionar com outros.

Vida Rx5

Testes = atributo + 1 dado

Dificuldades

Muito fácil	1
Fácil	2
Médio	4
Difícil	6
Muito Difícil	9

Em caso de atributo VS atributo a dificuldade é o atributo do alvo + 1d6.

APÊNDICE H – Fichas de personagens da Intervenção 02 (EJA e 5º ano – Educação inclusiva)

Ficha de Personagem 01

Nome:

Profissão: Explorador

Atributos

Força 2

Habilidade 3

Inteligência 2

Defesa 3

Resistência 2

Carisma 2

Vida 10

Senso de direção

Ficha de Personagem 03

Nome:

Profissão: Médico

Atributos

Força 2

Habilidade 3

Inteligência 2

Defesa 2

Resistência 3

Carisma 2

Vida 15

Cura

Ficha de Personagem 02

Nome:

Profissão: Caçador

Atributos

Força 3

Habilidade 2

Inteligência 2

Defesa 2

Resistência 3

Carisma 1

Vida 15

Furtividade

Ficha de Personagem 04

Nome:

Profissão: Ex-soldado

Atributos

Força 4

Habilidade 2

Inteligência 2

Defesa 2

Resistência 3

Carisma 1

Vida 15

Escalar

Ficha de Personagem 05

Nome:

Profissão: Comerciante

Atributos

Força 2

Habilidade 3

Inteligência 2

Defesa 2

Resistência 2

Carisma 3

Vida 10

Negociar

Ficha de Personagem 06

Nome:

Profissão: Guerreiro Índio

Atributos

Força 2

Habilidade 4

Inteligência 1

Defesa 3

Resistência 2

Carisma 2

Vida 10

Arco e Flecha

APÊNDICE I – Plano de aula da intervenção 03 (2º ano) e 04 (8º ano)

Plano de Aula

Instituição EEFM José Bezerra de Menezes
Professor (a) Nill Chesther Nunes de Azevedo
Disciplina: Geografia
Ano/Nível de Ensino: 2º ano do Ensino Médio e 8º ano do Ensino Fundamental
Carga Horária: 2 hora aula **Data:** 14/05/2019
Assunto/Tema: Dinâmica do território no espaço rural.

Objetivos

Objetivo Geral: Identificar os processos que constitui a dinâmica do espaço rural.

Objetivos Específicos:

- 1 – Compreender a relação do meio ambiente com o homem no meio rural.
- 2 – Analisar a dinâmica econômica dentro do espaço geográfico de uso e obtenção de recursos.
- 3 – Identificar os conflitos territoriais por recursos.

Conteúdo

Geografia agrária
 Território

Procedimentos Metodológicos

A atividade vai se desenvolver a partir da aplicação do RPG Pedagógico (RPG Geográfico) denominado de “Jogo de RPG dos Assentamentos” em sala de aula.

- 1 Explicação do tema e das regras, contextualizando o cenário.
- 2 A turma será dividida em 6 grupos, dispostos de forma circular. No meio será colocado um mapa tamanho A2 do cenário.
- 3 O mediador inicia a partida de acordo com as regras do jogo.

Material Didático

- i) pinceis de quadro branco;
- ii) 12 dados de 6 lados;
- iii) 6 Fichas de personagem.
- iv) Mapa

Avaliação

A avaliação se dará pela participação dos alunos e como ele utiliza de seus conhecimentos para resolver situações problemas e com um questionário com perguntas subjetivas.

Bibliografia/Material de Consulta/Referências

GILDA Menezes, Thaís Toshimitsu, Beatriz Marcondes. **Como usar outras linguagens na sala de aula** - 6.ed., São Paulo: Contexto, 2007

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, Mapa Municipal Estatístico – Caucaia 2303709, Escala 1:100000, Brasil, 2010.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática** - São Paulo: Cortez 1994.

MARTINI, Alice de; Gaudio, Rogata Soares Del. **Geografia Ação e Transformação 3º ano - ensino médio**. 1º edição - São Paulo: Escala Educacional, 2016 (Coleção Geografia Ação e Transformação; V2).

Manual Compacto de Geografia do Brasil: ensino médio/ Equipe Rideel. São Paulo. Rideel, 2010.

BRASIL. MEC. **PCN+ Ensino Médio, Parâmetros Curriculares Nacionais**, Brasília: MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/par/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12657-parametros-curriculares-nacionais-5o-a-8o-series>, acessado em 15/03/2018

_____. MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais, Ensino Médio, Parte IV Ciências Humanas e suas Tecnologias**. Brasília: MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/cienciah.pdf>

PILETTI, Claudino. **Didática Geral**. São Paulo: Atica, 23º edição, 8º impressão. 2007

RICIERI, Eduardo Emilio. **O uso da construção do RPG para a Geografia escolar**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Geografia) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

RÚDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 42. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SCMHIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: alguns apontamentos teóricos**. Londrina 2008. 270 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2008.

APÊNDICE J – Manual de RPG da Intervenção 03 (2º ano) e 04 (8º ano)

JOGO DE RPG DOS ASSENTAMENTOS

Manual Básico

NILL CHESTHER NUNES DE AZEVEDO

2019

ÍNDICE

Introdução	108
1.0 Sistema	109
1.1 Atributos	109
1.2 Classe	110
1.3 Recursos	110
1.4 Construção	112
1.5 Melhorias Tecnológicas	113
2.0 Jogando	115
2.1 Iniciativa	115
2.2 Teste	115
2.3 Ações	116
2.4 Combate	117
2.5 Dano	117
2.6 Estabilidade	117
2.7 Turno	117
2.8 Rodada	117
3.0 Eventos	118
4.0 Cenários	121
5.0 Criação de personagens (resumo)	122
6.0 Resumo do jogo	123
Ficha de Personagem	124

INTRODUÇÃO

Este jogo foi produzido no intuito de utilizar o RPG pedagógico para o ensino de Geografia trabalhando com territórios urbanos e rurais. A temática do jogo se baseia em gestão de recursos e relações socioeconômicas explorando o meio natural e social. Com este jogo pode ser trabalhando temáticas como: Urbanismo, Espaço Agrário e as relações com o meio físico (relevo, hidrografia, solo).

Este RPG poderá se passar em qualquer cenário, fazendo os ajustes possíveis de acordo com o objetivo, por exemplo, o atributo “Militar” é feito pensando em cenários mais antigos nas quais os povos guerreavam entre si pelos recursos, em um cenário moderno o atributo poderia ser retirado, pois o foco seria em assentamentos rurais e devido às leis, não existe conflito físico armado.

SISTEMA

Atributos

São valores que medem a capacidade dos assentamentos. São divididos em quatro. Quanto maior o valor, mais forte é a capacidade do assentamento no atributo. Os valores variam de 0 a 10, Para criação de personagem, divida 25 pontos (considerando o limite Máximo de 8 e o mínimo de 3) entre os 4 atributos abaixo:

População: representa a quantidade de população existente no assentamento, mede o tamanho populacional de acordo com a tabela, também representa a força de trabalho influenciando a produção de recursos.

Tabela 1 Tamanho médio da população de acordo com o atributo.

População	Habitantes
0	0 – 1
1	2 – 10
2	11 – 50
3	51 – 100
4	101 – 200
5	201 – 400
6	401 – 600
7	601 – 800
8	801 – 1000
9	1001 – 1500
10	1501 – 3000
+1	Valor Máximo x2

Tecnologia: Indica o nível Tecnológico do assentamento, o conhecimento técnico, formação técnica, a produção científica e etc. O valor neste atributo influenciara o ganho de alguns recursos. Define a quantidade inicial de melhoramentos tecnológicos do assentamento. Veja o valor da tecnologia no quadro abaixo.

Tabela 2 Relação do valor em Tecnologia a época e o valor inicial de melhorias tecnológicas.

Tecnologia	Equivalência	Quantidade inicial de Melhorias Tecnológicas
0	Era Pré-histórica	0
1 – 2	Antiguidade	1
3 – 4	Idade Média	1
5 – 6	Idade Contemporânea	2
7 – 8	Era Digital	3
9 - 10	Futura	4

Social: è a capacidade de interação do assentamento com outros assentamentos. È a diplomacia, a negociação, a empatia, o carisma, mas também pode ser a enganação, a lábria e etc.

Militar: Este atributo representa a capacidade combativa e proteção do assentamento. Um valor baixo significa que o assentamento é militarmente primitivo, com armas e equipamentos de segurança de baixa qualidade, como homens armados com lanças artesanais. Um nível mais alto significa uma arma de melhor qualidade e construções mais seguras. O tipo de equipamento, arma e segurança da construção vai depender do atributo tecnológico.

Classe

È a classe de do tipo de gestão do assentamento. Pode se escolher uma entre os quatros disponíveis. A escolha determina um papel de como o personagem é no inicio, a classe poderá mudar com o tempo, contudo terá novos ganhos com a troca de classe.

Empresarial: Grandes negociadores diplomatas. Ganha +2 no atributo Social

Guerreira: Gestão com foco em produção militar. Prefere batalhar pelos recursos a dividi-los. No inicio ganha +1 no atributo População e Militar.

Engenheira: O foco desta classe são as construções, ganha +1 nos atributos Tecnologia e uma construção a escolha com custo de recurso somado igual a 70 ou menor.

Científica: Esta classe está voltada para a produção científica em geral, ganhe +1 no atributo Tecnologia e +1 em um atributo a escolha.

Recursos

Os recursos são meios disponíveis para o assentamento, eles podem ser coletados de acordo com o cenário disponível. A coleta pode ser melhorada de acordo os “melhoramentos tecnológicos” comprados pelo assentamento. Eles funcionam como uma forma de moeda. Os recursos são: Água, Alimento, Material, Finanças e Energia.

Água: um recurso necessário à vida no planeta. Pode ser coletado em qualquer porção de água disponível no mapa.

Alimento: este é um nome genérico para qualquer tipo de alimento como peixe, carne, frutas e etc. Podem ser coletados por caça, na fazenda, com pesca e etc.

Material: este é o conjunto de materiais diversos como madeira, concreto, terra, ferro. È basicamente o conjunto de material de construção.

Finanças: representa a riqueza do assentamento como ouro, diamante, capital, dinheiro, criptomoeda e etc.

Energia: é o recurso energético disponível, gerado ou não, do assentamento. Podendo ser elétrica, eólica, solar, gás e etc.

O recurso inicial disponível é um valor simbólico de “100” para cada recurso, não representando uma unidade definida. Para coletar recurso, o assentamento deverá declarar a ação, definindo qual recurso irá pegar, colocando seu marcador no mapa em cima do recurso escolhido. Todos os recursos no mapa dará um valor de (x4) como multiplicador do referido recurso por turno. O mesmo recurso ainda poderá ser ocupado por outro assentamento, porem o valor colhido será dividido igualmente (qualquer valor decimal será arredondado para baixo), por exemplo, se três assentamentos estiverem dividindo um lago para coletar o recurso água, o multiplicador de x4 será dividido por 3, resultando 1,33 que será arredondado para 1. Logo a capacidade de coleta do recurso será de x1. Se o assentamento ocupar no mapa o mesmo recurso em lugares diferentes, o multiplicador do recurso será somado e não multiplicado de novo, por exemplo: o assentamento esta coletando recurso de material retirando madeira de duas florestas uma com ganho de x4 e outra com ganho de x2, o total a ser ganho será x6 e não x8. Na tabela 3 mostra o calculo para a coleta de recurso.

Em contrapartida. Todo turno, os assentamentos perderão um valor de 20, representando um gasto de consumo e manutenção.

Tabela 3 Ganho e perca de recursos por turno.

Recurso	Ganho	Perda
Água	População x o multiplicador do recurso	-20
Alimentos	População x o multiplicador do recurso	-20
Materiais	População x o multiplicador do recurso	-20
Finanças	Social x o multiplicador do recurso	-20
Energia	Tecnologia x o multiplicador do recurso	-20

Construções

As construções podem ser compradas gastando recursos, cada uma oferece vantagens diferentes.

- Centro de saúde

Custo: Água 30, Alimentos 30, Material 20.

Melhora a qualidade de vida da população, no cálculo de estabilidade a população terá valor dobrado.

- Laboratório

Custo: Água 15 Material 20, Finanças 15, Energia 30.

Essa construção irá diminuir um valor de -5 de cada custo exigido de todos os “melhoramentos tecnológicos”.

- Àgora

Custo: Material 20.

A agora apesar de ser uma construção simples, ajuda nos testes de atributo “Social” diminuindo todas as dificuldades em -2.

- Mercado

Custo: Alimento 20, Material 40, Finanças 30.

Com o mercado o assentamento poderá trocar seus recursos por outro, a taxa de troca é de 50%. O assentamento quer trocar 50 de seus recursos de Finanças por recursos de energia, o valor obtido será de 25 recursos de energia. O jogador poderá fazer um teste de Negociar para aumentar o valor final em 5% a cada 2 pontos de sucesso. A dificuldade de negociação com o mercado é 13.

- Centro militar

Custo: Alimento 30, Material 30, Finanças 15, Energia 15.

Essa construção fornece um melhor treinamento militar para o assentamento. Aumente em um dado nas jogadas de defesa do assentamento ou recursos.

- Indústria

Custo: Água 20, Material 20, Finanças 20, Energia 20.

Na construção da indústria, o jogador deverá escolher de qual recurso ela se refere indústria de leite para recurso alimentos, indústria de minérios para recurso material e etc. Essa construção não serve para o recurso Finança e nem Energia. A construção dará um bônus de 10% no recurso escolhido e seus produtos (recursos) vendidos no mercado ganharão 10% a mais no valor final.

- Banco

Custo: Material 25, Finanças 25, Energia 20.

Esta construção dará um ganho de recurso Finanças.

- Gerador de Energia

Custo: Água 20, Material 25, Finanças 25.

Esta construção dará um ganho de recurso Energia. Ela poderá ser Aerogeradores, Hidrelétrica, Pannel solar e etc.

- Represa

Custo: Alimento 20, Material 30.

A represa aumenta o valor do recurso de água disponível em x4, podendo ser dividido e tomado por outros assentamentos. A represa também aumenta a coleta de peixe (recurso alimento) em x2, contudo abaixo da represa a coleta de água e alimento baseado em peixe é diminuída em x2.

Melhorias Tecnológicas.

Aqui esta listada as técnicas ou tecnologias que ajudarão o assentamento.

- Tratamento de água.

Custo: Água 10, Material 10.

Diminui em -5 o gasto com água por turno.

- Poço

Custo: Material 10, Finanças 10.

Aumenta a produção do recurso Água em (x1)

- Dessanilização da Água

Custo: Material 10, Energia 10.

Aumenta a produção do recurso Água em (x1)

- Agricultura sustentável

Custo: Água 10, Alimento 10.

Aumenta a produção de Alimentos em (x1)

- Conservação de alimentos

Custo Água 10, Material 10.

Ajuda na conservação de alimentos, diminui em -5 o gasto com alimento por turno.

- Pesca sustentável

Custo: Água 5, Alimento 5, Material 10.

Aumenta a produção de Alimentos em (x1)

- Maquinas de mineração

Custo: Material 10, Finanças 5, Energia 5

Aumenta a produção de Material em (x1)

- Reciclagem

Custo: Água 5, Alimento 5, Material 10.

Diminui o gasto por turno do recurso Material em -5.

- Engenharia sustentável

Custo: Material 10, Finança 10.

Diminui o custo do recurso Material das construções em -5.

- Reflorestamento

Custo: Água 10, Alimento 10.

Aumenta a produção de Material em (x1)

- Poupança

Custo: Água 5, Alimentos 5, Finanças 10.

Aumenta a produção de Finanças em (x1)

- Feira (artesanato, frutas, vestuários e etc.).

Custo: Água 5, Alimentos 5, Material 5, Finanças 5

Ajuda a movimentar a economia do assentamento, Aumenta a produção de Finanças em (x1).

- Gestão Financeira

Custo: Água 5, Alimento 10, Material 5.

Diminui o gasto por turno do recurso Finança em -5.

- Aparelhos econômicos

Custo: Material 10, Finanças 10.

Diminui o gasto por turno do recurso Energia em -5.

- Maquinas

Custo: Material 5, Finança 5, Energia 10.

Pode substituir o ganho de um recurso baseado no atributo População por Tecnologia.

- Armamento avançado

Custo: Material 10, Finanças 10.

Acrescente um resultado de +2 no teste de combate, apenas para se for o atacante.

JOGANDO

No início do jogo cada assentamento deverá escolher um lugar ou o mediador escolherá pelos jogadores, depois rola a iniciativa, para ver a ordem dos turnos, definido o turno cada assentamento declara suas ações, faz os testes se necessário. Depois de todos terminarem seus turnos, a rodada começa de novo.

O jogo se inicia no dia 01/01/0000 no verão, uma data simbólica, podendo ser qualquer tempo. Cada rodada será igual há 45 dias ou 1 mês e meio. Duas rodadas equivalerão a uma estação. Quatro estações serão iguais há um ano. As estações determinarão os eventos que ocorrerão. Veja mais em “Eventos”.

Tabela 4 Relação da duração da rodada com o tempo.

Ano	Rodada	Meses	Estação
1 ano	1°	Janeiro, Fevereiro	Verão
	2°	Fevereiro, Março	Verão
	3°	Abril, Maio	Outono
	4°	Maior, Junho	Outono
	5°	Julho, Agosto	Inverno
	6°	Agosto, Setembro	Inverno
	7°	Outubro, Novembro	Primavera
	8°	Novembro, Dezembro	Primavera

Iniciativa: Cada assentamento joga 2d6 e soma ao maior atributo. Quem tirar o maior começa primeiro.

Teste

Toda ação que exija um teste, o valor devera ser feito diante de uma dificuldade. O valor será Atributo + 2d6 contra uma dificuldade, com um resultado igual ou menor, significa fracasso, um resultado acima da dificuldade será sucesso, quanto maior o valor acima da dificuldade, melhor será um resultado. Por exemplo, um assentamento (Social 6) ao negociar recursos com um NPC, poderá fazer um teste do Atributo Social + 2d6 contra uma dificuldade 10 (valor definido pelo mestre), os dados rolados dão 5 e 3, então se soma os valores $6 + 5 + 3 = 14$, um valor acima de 10. Logo a ação teve sucesso.

Atributo contra atributo: Caso dois assentamentos confrontem atributos, o valor do teste é Atributo + 2d6 contra Atributo +2d6, neste caso não existe a dificuldade definida, passando a ser o valor do teste do adversário, os assentamentos jogam os dados, somam os valores e quem conseguir o maior valor tem sucesso na ação. Exemplo, um assentamento (Militar 5) quer expulsar outro assentamento (Militar 6) de um recurso na qual eles estão dividindo. O primeiro assentamento joga os dados, 4 e 3, com resultado total de 12. O segundo assentamento joga os dados e obtém 2 e 2, com resultado total de 10, como 12 é maior do que 10, o assentamento 1 obtém sucesso e expulsa o outro assentamento do recurso.

Tabela 5 Níveis de dificuldades

Dificuldade	Valor
Automático	0 – 3
Muito fácil	4 – 8
Fácil	9 – 10
Média	11 – 13
Difícil	14 – 16
Muito Difícil	17 – 18

Ações

Cada assentamento tem o direito de fazer 3 ações por turno, podendo ser repetidos, exceto “atacar outro assentamento”. Entre as ações estão:

Ocupar recurso: estão permite que o assentamento ocupe um determinado recurso e na próxima rodada irá receber os benefícios. Não exige teste.

Tomar Recurso: Esta ação permite que um assentamento expulsa outro assentamento na qual esteja ocupando o mesmo recurso. Exige um teste de combate, veja mais abaixo.

Trocar recurso: O assentamento pode trocar recurso com outro.

Negociar: è a ação de barganhar recursos, cada 2 pontos sucesso acima da dificuldade o negociador ganha um bônus de 5% na venda ou compra de um recurso.

Atacar Assentamento: Durante seu turno o jogador poderá atacar outro assentamento, o teste é de atributo Militar VS atributo militar do oponente. Cada valor acima será um sucesso e causará dano a estabilidade.

Conversar: não gasta ação, porem deve ser limitado a um pequeno dialogo.

Construir: Constrói uma construção pagando o valor.

Comprar melhoramento tecnológico: o assentamento poderá comprar um melhoramento tecnológico por ação, pagando os recursos necessários.

Reforma: Recupera os pontos de estabilidade, pagando o valor necessário.

Combate

Quando um jogador declarar que vai atacar outro assentamento ou expulsar outro assentamento de um recurso, eles entrarão em combate. O combate é feito por um teste de atributo “militar” de uma contra o outro, o vencedor causa dano no outro. Para expulsar outro assentamento de um recurso, basta apenas um sucesso e ocorrerá êxito, caso o ataque seja contra um assentamento, o vencedor causara dano que será tirado de sua estabilidade.

Dano

O dano é calculado pela quantidade acima de sucesso obtido no combate ou por eventos. Em um combate, o assentamento 1 consegue um valor de 15 no teste e o assentamento 2 que esta sendo atacado, consegue 11 no valor de teste. Então se calcula a diferença ($15-11=4$), o valor final é tirado da estabilidade do assentamento 2.

Estabilidade

Este valor é o estado do acampamento, quanto mais baixo, mas destruído e organizado será, quanto mais alto, mais forte e organizado será. Caso o valor seja zero, o assentamento é destruído e chegará ao fim. A estabilidade é perdida pelo dano sofrido em combate. Para recuperar a estabilidade, cada ponto perdido devera ser gasto 20 pontos de cada recurso. Exemplo: para recuperar 6 pontos de estabilidade, o assentamento gastara 120 pontos de recurso de cada. O valor da estabilidade é calculado por População + (3 x o numero de construções)

A cada 6 pontos perdidos de estabilidade, uma construção é destruída permanentemente.

Turno

Depois de jogada a iniciativa, cada assentamento terá seu turno, por ordem da iniciativa, para fazer suas ações, cada vez de cada assentamento equivale a 1 turno.

Rodada

Quando todos os assentamentos realizarem seu respectivo turno, equivale a 1 rodada. Cada rodada durará dois meses em tempo de jogo.

Mediador ou Mestre de jogo.

È o responsável de conhecer todas as regras e administrar o jogo. Sua função é neutra, não deve ajudar e nem prejudicar ninguém.

Jogador

São os jogadores da partida.

EVENTOS

Os eventos são fenômenos naturais, sociais ou econômicos que poderá ocorrer e afetar de forma positiva ou negativa o andamento do assentamento. Os eventos estão divididos em quatro estações. O mediador poderá escolher livremente entre os eventos ignorando as estações, as tabelas de eventos abaixo são exemplificativas, caso o mediador queira usar role dois dados de seis lados para sortear o evento. Todos são afetados pelo o evento ao mesmo tempo. A duração das estações segue de acordo com a tabela 4 da pagina 10.

Tabela 6 Eventos de Verão.

Valor no dado em 2d6	Evento	Descrição
2	Seca	Todos os recursos dependentes de água (Água, Pescaria, hidrelétrica, plantação e etc.) são divididos por 4. Duração de 1 ano.
3 - 4	Calor extremo	Altas temperaturas afetam a saúde da população, diminua os ganhos totais de recursos baseados em população em - (x2), dura uma rodada.
5 - 6	Chuvas Irregulares	A demanda por recursos aumenta, todos devem pagar 20 de finanças ou diminuir 10 pontos de cada recurso.
7 - 8	Dia de sol	Com o maior tempo de iluminação natural, o consumo de energia é menor, diminua os gastos de energia em -10.
9 - 10	Turismo	O aumento de turistas no verão aumenta o ganho de finanças em 20 por rodada do verão
11 - 12	Chuvas abundantes	Todos os recursos dependentes de água (Água, Pescaria, hidrelétrica, plantação e etc.) são multiplicados por 4 por todo o verão.

Tabela 7 Eventos de Outono.

Valor no dado em 2d6	Evento	Descrição
2	Queimadas	Todas as produções baseadas em Madeira, Floresta, fazenda e etc. são diminuídas em (x4). Dura uma rodada.
3 - 4	Pragas	Pragas atacam as fazendas, a produção de alimento é diminuída em (x2). Dura uma rodada.
5 - 6	Corrupção	Recursos são desviados, faça um teste de social, dificuldade 10, falha resulta em perdas de -10 de cada recurso. Dura uma rodada.
7 - 8	Festividades	Ganhe + 10 de recurso finanças. Dura uma rodada.
9 - 10	Nada acontece	
11 - 12	Colheita	Aumenta a produção de alimentos em (x4), dura uma estação.

Tabela 8 Eventos de Inverno.

Valor no dado em 2d6	Evento	Descrição
2	Inverno rigoroso	O Frio intenso dificulta o trabalho e prejudica as plantações. Diminua o ganho de recursos Água, Alimento e Material em - (x4), Dura uma rodada. Se algum assentamento decidir entrar em combate diminua o valor de teste do atacante em um dado.
3 - 4	Problemas técnicos	Todos devem fazer um teste de Tecnologia dificuldade 10, falha, resulta em uma perda de -10 de cada recurso.
5 - 6	Consumo de energia	Devido ao frio e dias mais curtos, o consumo de energia aumenta, aumentando os gastos dos recursos energia em +10, dura a estação inteira.
7 - 8	Nada acontece	
9 - 10	Diminuição de insetos	O numero de insetos diminui, diminuindo as doenças e pragas. Diminua os gastos com alimentos em -10. Dura uma rodada.
11 - 12	Inverno Ameno	Devido ao frio o consumo de água diminui, diminua o gasto em água em - 10. Duração uma rodada.

Tabela 9 Eventos de Primavera.

Valor no dado em 2d6	Evento	Descrição
2	Nada acontece	
3 - 4	Alergias e infecções respiratórias	Devido ao nascimento de flores, muitos polens ficam soltos no ar, causando alergias e infecções respiratórias. Diminua qualquer produção baseado em população em $-(x2)$. Dura uma rodada.
5 - 6	Agrotóxicos	Agrotóxicos matam insetos polinizadores, diminua a produção de recurso em florestas e fazendas em $-(x2)$.
7 - 8	Flores	Primavera é a época das flores, aumentam à empatia das pessoas, todos os testes sociais recebem um bônus de +2 no resultado final. Dura uma rodada.
9 - 10	Fertilização natural	Com o aumento de insetos e pássaros que fertilizam as flores, a produção de alimento baseado em fazendas e colheitas aumenta em $+(x2)$, dura a estação toda.
11 - 12	Nada acontece	

CENÁRIOS

O cenário deve ser escolhido pelo mediador, ele definirá a distribuição de recursos no mapa, para cenários em ambientes mais Quentes e secos a quantidade de água disponível é menor. Para cenários em ambientes mais úmidos a quantidade é maior como também a produção de energia por hidrelétrica, para semiáridos diminua a disponibilidade de água, fazendas e florestas, ou cenários que possuem oceanos, montanhas e etc. Esses são alguns exemplos de cenários que podem variar bastante. A escola deve ser pesquisada pelo mediador.

O cenário também varia com a escala, local, estadual, regional, nacional, continental e global. Quanto mais específico for, mais homogêneo é o cenário, quanto mais variado for, mais heterogêneo é o cenário. Por exemplo, em uma escala local o cenário poderia ser o sertão cearense, onde todos os assentamentos teriam acesso de forma homogênea aos recursos, a disponibilidade iria seguir de forma homogênea, como a pouca disponibilidade do recurso água. Outro cenário possível seria uma combinação de cenários, utilizando de uma escala mais regional, seria um misto de sertão, litoral e serra, ocasionando uma distribuição de recursos de forma irregular, neste cenário mais abrangente as diferenças dos assentamentos seriam mais dinâmicas.

O mediador deverá criar um mapa com imagens indicadoras de recursos, podendo seguir alguma realidade ou não.

RESUMO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

- 1) Escolha um nome para o assentamento.
- 2) Distribua 25 pontos entre os atributos.
- 3) Escolha uma das Classes e aplique as mudanças.

Empresarial: ganha +2 no atributo Social

Guerreira: ganha +1 no atributo População e Militar.

Engenheira: ganha +1 nos atributos Tecnologia e uma construção a escolha com custo de recurso somado igual a 70 ou menor.

Científica: ganhe +1 no atributo Tecnologia e +1 em um atributo a escolha.

- 4) Escolha os melhoramentos tecnológicos de acordo com a tabela 2 na pagina 04.
 - 5) Anote 100 de recursos iniciais para cada um.
 - 6) Calcule e anote o valor de ganho e perda de recurso por turno na tabela de recurso.
- Aplique as mudanças de construção e Melhoria tecnológica se houver.

RESUMO DO JOGO

Antes do jogo.

1. Cada assentamento recebe 1 ficha de personagem e 100 pontos de cada recurso.
2. Cada assentamento joga sua iniciativa. Quem tirar o maior começa.
3. Por onde de iniciativa cada assentamento escolhe um assentamento do mapa, para ser seu ponto inicial.

No jogo.

1. O mediador (mestre de jogo) joga os dados na tabela de eventos. Aplique o resultado como descrito na tabela.
2. Todos os assentamentos por ordem de iniciativa ganham seus recursos (exceto na primeira rodada).
3. Cada assentamento por ordem de iniciativa fazem suas ações.
4. Todos os assentamentos devem pagar os custos dos recursos registrados na ficha de personagem.
5. Recomeça a rodada.

APÊNDICE K – Fichas de personagens da Intervenção 03 (2º ano) e 04 (8º ano)

FICHA DE PERSONAGEM

Nome			Classe	Empresarial		
Atributos			Recurso	Ganhos	Gastos	Total
População	7	(P)	Água		20	
Tecnologia	6	(T)	Alimento		20	
Social	8	(S)	Material		20	
Militar	6	(M)	Finança	(x1)	15	
			Energia		20	
Estabilidade	7					
Nº de construção						
Construção	Benefício		Melhorias Tecnológicas			
			Poupança (finanças + 1)			
			Gestão financeira (-5 no gasto em finanças)			

FICHA DE PERSONAGEM

Nome			Classe	Empresarial		
Atributos			Recurso	Ganhos	Gastos	Total
População	7	(P)	Água		20	
Tecnologia	7	(T)	Alimento		15	
Social	7	(S)	Material		20	
Militar	6	(M)	Finança	(x1)	20	
			Energia		15	
Estabilidade	7					
Nº de construção						
Construção	Benefício		Melhorias Tecnológicas			
			Poupança (finanças + 1)			
			Aparelhos econômicos (-5 no gasto em energia)			
			Conservação de alimentos (-5 no gasto em alimentos)			

FICHA DE PERSONAGEM

Nome			Classe		Guerreira	
Atributos			Recurso	Ganhos	Gastos	Total
População	7	(P)	Água		15	
Tecnologia	6	(T)	Alimento		20	
Social	6	(S)	Material	(x1)	20	
Militar	8	(M)	Finança		20	
			Energia		20	
Estabilidade	7					
Nº de construção						
Construção	Benefício		Melhorias Tecnológicas			
			Maquinas de mineração (Material +1)			
			Tratamento de Água (-5 nos gastos com água)			

FICHA DE PERSONAGEM

Nome			Classe		Guerreira	
Atributos			Recurso	Ganhos	Gastos	Total
População	8	(P)	Água		20	
Tecnologia	6	(T)	Alimento		20	
Social	5	(S)	Material	(x1)	20	
Militar	8	(M)	Finança		20	
			Energia		15	
Estabilidade	8					
Nº de construção						
Construção	Benefício		Melhorias Tecnológicas			
			Maquinas de mineração (Material +1)			
			Aparelhos econômicos (-5 no gasto em energia)			

FICHA DE PERSONAGEM

Nome			Classe		Engenheira	
Atributos			Recurso	Ganhos	Gastos	Total
População	7	(P)	Água	(x1)	20	
Tecnologia	7	(T)	Alimento	(x1)	20	
Social	6	(S)	Material		20	
Militar	6	(M)	Finança		20	
			Energia		20	
Estabilidade	10					
Nº de construção						
Construção	Beneficio		Melhorias Tecnológicas			
Aerogerador	Gera recurso energia		Poço (Água +1)			
			Pesca sustentável (Alimento +1)			
			Engenharia sustentável (-5 no gasto de material com construções)			

FICHA DE PERSONAGEM

Nome			Classe		Engenheira	
Atributos			Recurso	Ganhos	Gastos	Total
População	6	(P)	Água		20	
Tecnologia	8	(T)	Alimento		20	
Social	6	(S)	Material	(x1)	15	
Militar	6	(M)	Finança		20	
			Energia		20	
Estabilidade	15					
Nº de construção						
Construção	Beneficio		Melhorias Tecnológicas			
Centro de saúde	Aumenta a estabilidade		Maquinas (substitui a população por tecnologia no ganho de recursos)			
			Reflorestamento (Material +1)			
			Reciclagem (-5 nos gastos com Material)			

FICHA DE PERSONAGEM

Nome			Classe	Científica		
Atributos			Recurso	Ganhos	Gastos	Total
População	7	(P)	Água		20	
Tecnologia	8	(T)	Alimento	(x1)	20	
Social	6	(S)	Material		20	
Militar	6	(M)	Finança	(x1)	20	
			Energia		20	
Estabilidade	7					
Nº de construção						
Construção	Benefício		Melhorias Tecnológicas			
			Maquinas (substitui a população por tecnologia no ganho de recursos)			
			Agricultura sustentável (Alimentos +1)			
			Feira (Finanças +1)			

FICHA DE PERSONAGEM

Nome			Classe	Científica		
Atributos			Recurso	Ganhos	Gastos	Total
População	6	(P)	Água	(x1)	20	
Tecnologia	9	(T)	Alimento		20	
Social	6	(S)	Material		20	
Militar	6	(M)	Finança	(x1)	20	
			Energia		20	
Estabilidade	6					
Nº de construção						
Construção	Benefício		Melhorias Tecnológicas			
			Engenharia sustentável (-5 no gasto de material com construções)			
			Poupança (finanças + 1)			
			Maquinas (substitui a população por tecnologia no ganho de recursos)			
			Dessanilização da água (Água +1).			

