



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS
HUMANAS**

NUNO GABRIEL DE SOUSA RODRIGUES

**O RPG COMO UMA PROPOSTA DE ATIVIDADE PARA AS AULAS DE
GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO**

**RECIFE
2024**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

NUNO GABRIEL DE SOUSA RODRIGUES

**O RPG COMO UMA PROPOSTA DE ATIVIDADE PARA AS AULAS DE
GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Ciências Geográficas da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Prof. Dr. Priscylla Karoline de Menezes

Co-Orientador: Prof. Dr. Lucas Costa de Souza Cavalcanti

**RECIFE
2024**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do
SIB/UFPE

Rodrigues, Nuno Gabriel de Sousa.

O RPG como uma proposta de atividade para as aulas de Geografia no
Ensino Médio / Nuno Gabriel de Sousa Rodrigues. - Recife, 2024.

36p : il.

Orientador(a): Priscylla Karoline de Menezes

Coorientador(a): Lucas Costa de Souza Cavalcanti

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Geografia -
Licenciatura, 2024.

Inclui referências.

1. RPG. 2. Ensino de Geografia. 3. Proposta metodológica. 4. Ensino e
Aprendizagem. I. Menezes, Priscylla Karoline de. (Orientação). II. Cavalcanti,
Lucas Costa de Souza. (Coorientação). IV. Título.

910 CDD (22.ed.)

NUNO GABRIEL DE SOUSA RODRIGUES

**O RPG COMO UMA PROPOSTA DE ATIVIDADE PARA AS AULAS DE
GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Ciências Geográficas da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

Aprovado em: 28/03/2024

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **PRISCYLLA KAROLINE DE MENEZES**
Data: 25/09/2024 11:37:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a. Dr. Priscylla Karoline de Menezes (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr. Daniel Rodrigues de Lira (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr. Ana Beatriz Gomes Pimenta de Carvalho (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus orientadores, professores da UFPE que me forneceram informação e conhecimento para o desenvolvimento da minha vida como docente.

Segundamente a minha família que me incentivaram durante a jornada acadêmica.

Aos meus amigos recifenses e paulistas (e outros) que compõem os Chapéus de Falha (ou não): Pedro, Tom, Cadu, Gustavo, Giovanni, Arthur, Clari, Sezoito, Milet, Giovanna, Paixão, Nicolle, Rick, Lucas, João Lucas, Jully, entre tantos outros que me falha a memória, que me acompanharam por diversas aventuras.

Agradecer a minha amada Ellen Caroline, que durante o desenvolvimento deste trabalho, me foi exemplo de muita gentileza, carinho e companheirismo, mesmo em momentos em que eu pensava que não dava mais, me estressava ou duvidava de mim mesmo.

A minha vó, que não está mais aqui, mas gostaria muito de me ver formado, te amo vó.

Agradeço por tudo meus amigos, agora e sempre.

RESUMO

Com a percepção de que a educação tradicional não é íntegra para a formação plena do aluno se faz necessário produzir alternativas pedagógicas para as atividades em sala de aula. O trabalho então tem o objetivo de apontar como o RPG pode ser uma ferramenta metodológica ativa, que dispensa o caráter tradicional do aluno passivo e o colocando como ativo no processo de ensino e aprendizagem. Para a elaboração do trabalho se utilizou da pesquisa literária acerca da temática. Em um primeiro momento será apresentado como se deu a criação do jogo RPG, sua chegada no Brasil e suas primeiras interações com a educação. Em sequência será discutido e proposto a criação do RPG Geográfico como uma proposta metodológica, que de forma lúdica e concreta contribui positivamente para o ensino de Geografia no Ensino Médio, possibilitando ao aluno ressignificar o conteúdo teórico.

Palavras-chave: RPG, ensino de Geografia, proposta metodológica, ensino e aprendizagem.

ABSTRACT

With the perception that traditional education is not integral to the student's full formation, it is necessary to produce pedagogical alternatives for classroom activities. The work then aims to point out how RPG can be an active methodological tool, which dispenses with the traditional character of the passive student and places them as active in the teaching and learning process. To prepare the work, literary research on the topic was used. Initially, it will be presented how the RPG game was created, its arrival in Brazil and its first interactions with education. Next, the creation of the Geographic RPG will be discussed and proposed as a methodological proposal, which in a playful and concrete way contributes positively to the teaching of Geography in High School, enabling the student to give new meaning to the theoretical content.

Keywords: RPG, Geography teaching, methodological proposal, teaching and learning

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	REVISÃO DE LITERATURA.....	10
2.1	RPG: Uma breve introdução.....	10
2.2	O RPG no Brasil.....	14
2.3	O RPG adentrando nas escolas brasileiras.....	20
2.4	A Geografia na BNCC e a falta do lúdico.....	22
3	OBJETIVOS.....	25
4	METODOLOGIA.....	26
5	RESULTADOS.....	27
5.1	RPG e Geografia.....	27
5.1.1	RPG e Geografia: Objetivos em comum.....	27
5.1.2	RPG e Geografia: Organização e Aplicação.....	29
6	CONCLUSÃO.....	33
	REFERÊNCIAS.....	34

1 INTRODUÇÃO

O docente no Ensino Médio está frente a salas de aulas que não cabem mais ter aulas expositivas como sua principal metodologia de ensino, o aluno necessita de outras metodologias que trabalhem os eventos que acontecem em sua vida, esclarecendo sua condição como cidadãos, se apropriando do mundo, país, cidade e sua casa decifrando suas problemáticas (DAMIANI, 1999). Cabe então ao docente procurar em diversos elementos das vidas dos alunos algo que impulse a sua relação com o conhecimento, possibilitando o aluno se apropriar deste.

Os jogos não são uma invenção recente, eles estão presentes nas mais diversas faixas etárias há séculos e até hoje possuem grande participação na vida humana. No entanto, apesar de sua natureza de entretenimento, o descanso do trabalho, o jogo tem em si um grande potencial para se tornar uma possível ferramenta pedagógica que diversifica as metodologias do processo de ensino e aprendizagem (LIMA, 2021). Na educação básica, e mais especificamente o Ensino Médio, em que se prioriza muito a exposição de conteúdos e resolução de questões para vestibulares, o jogo traz a possibilidade de compreender o conteúdo além do propósito da aprovação. A Geografia possui o espaço como objeto de estudo e está inserida como uma disciplina do Ensino Médio conforme a Base Nacional Comum Curricular ou BNCC (BRASIL, 2018) tem como possibilidade da ampliação de conceitos geográficos, dentro das competências e habilidades previstas no documento, no próprio jogo quanto metodologia.

Dessa maneira o docente de Geografia frente a um Ensino Médio pode pensar nos jogos como a junção do se divertir e aprender cada vez mais possível dentro dessa perspectiva. No entanto é necessário organizar o jogo de forma a ter seu foco claro na diversão e no aprendizado da Geografia, aproximando os alunos do conteúdo e apontando suas implicações no cotidiano do próprio aluno e os espaços que este vivencia.

Nesse contexto, o RPG ou *Role Playing Game* pode ser proposto como uma metodologia ativa na disciplina de Geografia no Ensino Médio, já que sua proposta é de uma narrativa interativa, ou seja, da criação de uma história em que os jogadores podem interagir tomando decisões importantes para a continuação dessa mesma história e essa proposta pode ser ligada com o que é proposto para a Geografia como disciplina em que os alunos têm contato com conceitos abstratos e físicos distantes ou sutis dentro da sua realidade.

O objetivo deste trabalho é discorrer sobre a história do RPG desde sua criação, perpassando pela sua chegada no Brasil e nas salas de aula brasileiras com a finalidade de dar uma historicidade e sentido a sua utilização. Analisar como a Geografia está disposta na educação básica com ênfase no Ensino Médio e como o lúdico é faltante no desenvolvimento dos conteúdos de Geografia. Posteriormente

discutir como o RPG pode ser uma metodologia positiva válida no contexto de sala de aula de Geografia e propor o jogo como uma atividade possível para aplicação por parte do docente. O trabalho tem em sua potencialidade não somente validar o RPG como uma metodologia que estimula a criatividade e a diversificação do ensino de Geografia, mas também serve como uma proposta que pode ser avaliada futuramente por docentes e pesquisadores quanto às suas limitações e aperfeiçoamento, inserindo pontos negativos e positivos quanto a sua aplicabilidade.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 RPG: Uma breve introdução

Segundo Ricon (2004) o primeiro jogo de RPG em registros oficiais foi o *Dungeons and Dragons* (D&D) lançado em 1974 pelos americanos Gary Gygax e Dave Arneson, que inspirados pelos jogos de tabuleiro que envolviam guerras, criaram o *Dungeons and Dragons*, traduzindo literalmente para Cavernas e Dragões, que coloca os jogadores como personagens protagonistas de uma história, numa mistura de jogo, brincadeira e teatro. Apesar de ter suas raízes em jogos convencionais de tabuleiro com regras sólidas, sua roupagem na verdade foi o contrário disso, permitindo aos jogadores adicionar em suas mesas de jogo a fantasia, na época muito influenciada pelas lendas europeias com seus dragões, fadas e guerreiros.

A ideia principal era uma reunião de um grupo de pessoas que seriam divididos entre personagens jogadores (PJ), em inglês *player character* (PC), e mestre. A diferença entre estes está no papel desempenhado:

No RPG, cada jogador interpreta um dos personagens principais da história (...) um grupo de heróis se reúne com um determinado objetivo - cumprir uma missão, realizar um desejo, executar uma vingança, empreender uma busca heróica, enfim, alcançar algum objetivo, explorar um assunto que será demonstrado durante a aventura. O Mestre descreve o cenário e os personagens secundários - os extras, os coadjuvantes etc. - que vocês vão encontrar durante a aventura. Ele vai descrever brevemente o ambiente no qual vocês estão, e cada jogador vai interagir com aquele ambiente. (RICON, 2004, p.16)

O mestre assume um papel de narrador, criando um mundo fictício em que há diversos elementos de uma obra literária, personagens, lugares, histórias, uma realidade paralela em que os jogadores (aqueles que vão vivenciar a aventura criada) irão interagir com o mundo por meio de uma ação falada (também de caráter narrativo) por meio de seus personagens criados.

O jogo ainda pode contar com elementos que dão um apoio técnico aos seus jogadores, como os dados e as fichas de personagens. O primeiro tem papel fundamental em limitar por números as ações dos jogadores por meio de um teste

de habilidade, uma vez que nem tudo em uma ação pode dar certo na vida real, na narrativa do RPG não seria diferente, os dados dão um número que configura um sucesso ou uma falha por meio da sorte, mas que podem ser influenciados pela configuração dada ao personagem, que possui níveis diferentes de habilidades em determinados atributos, como força ou inteligência, podendo ser mais fácil ou mais difícil obter um sucesso no determinado teste, seja ela de força por subir em um lugar difícil ou um teste de inteligência para resolver uma equação matemática por exemplo. Já o segundo é uma espécie de identidade de um determinado personagem, nele estão contidos suas características físicas, história, principais atributos, personalidade, suas posses, pontos de experiências e conquistas. Segundo Pereira (2010):

Diante disto, foi necessário esquematizarem as estatísticas de apenas um personagem cujo objetivo era sobreviver aos desafios impostos pela trama do jogo. Não apenas para enfrentar exércitos, mas também para enfrentar situações cotidianas ou até mesmo de negociações (PEREIRA, p.8. 2010)

Na ficha é encontrado informações primordiais que os jogadores podem usar para realizar ações dentro da aventura com mais relação à natureza e possibilidades de seu personagem criado, é nela também em que se busca as limitações desse determinado personagem em que o jogador necessita desenvolver estratégias para contorná-las, seja o desafio uma batalha ou a persuasão de alguém. Essa configuração de mestre, jogador, narração, fichas e dados veio a ser nomeado RPG de mesa, já que é quase sempre realizado presencialmente em um espaço em que os jogadores discutem a aventura e a realizam, geralmente sentados em cadeiras em volta de uma mesa.

Com essa dinâmica o jogo rapidamente se tornou um sucesso, principalmente entre crianças e adolescentes que passariam diversas horas em aventuras únicas moldadas pelo Mestre, que apesar de não atuar como um personagem, molda um grande mundo repleto de situações únicas que aguçam a imaginação dos jogadores e os fazem atuar nesse mundo criado pela imaginação humana, embora este ainda muito ligado as fantasias medievais europeias. Pereira (2010) afirma "(...) como a imaginação humana não tem limite, o RPG se configura num campo amplo,

complexo e inesgotável.” o que aparentemente possibilita o RPG a abordar o tudo no que tange a humanidade e seus símbolos, na forma de uma história de faz de conta.

Embora o jogo ofereça uma fonte inesgotável de possibilidades, *Dungeons and Dragons* ainda tinha em suas fundações no gênero da alta fantasia como nos livros do Senhor dos Anéis de J. R. R. Tolkien, como é descrito na primeira edição do jogo por Gygax e Anderson (1974, p.5. Tradução nossa) “Com os demais equipamentos listados na seção a seguir, *Dungeons and Dragons* fornecerá uma campanha basicamente completa e quase interminável de todos os níveis de fantasia medieval de guerra.”, ou seja, sua temática era intrinsecamente ligada a este gênero que orienta as aventuras que os jogadores teriam, limitando a potencial criatividade do RPG.

No entanto, com a crescente fama do jogo alcançando diversos públicos que se atraíram pela proposta inicial, foram sendo desenvolvidas novas versões do jogo de atuação inspiradas pelo D&D, adicionando diversificações em suas temáticas, podendo ir desde a clássica fantasia medieval até temas como investigação, terror, distopias futuristas, ou mesmo, séries famosas da cultura pop como *Star Wars* e mais recentemente, *Harry Potter*. Essas temáticas específicas foram envolvidas com um conjunto de regras, comumente chamado de sistema de RPG, em livros e lançados por editoras que detém o direito comercial destes jogos.

Desta investida editorial surgiram títulos como Vampiro: a Máscara que apresenta um mundo criado pelos seus próprios escritores chamado de *World of Darkness*, ou em português Mundo de Escuridão, que apresentava um planeta terra com seus reais países e localizações, mas com a presença de criaturas frequentemente encontradas em obras de terror, como vampiros, lobisomens, múmias e fantasmas para justamente suprir a necessidade de um RPG da temática do terror. Nesse mesmo escopo do terror vemos outros RPGs como o *Kult: Divinity Lost* e *Call of Cthulhu*, o segundo baseado na obra homônima de H.P Lovecraft, ambos tratando de um terror levado ao aspecto cósmico, em que a humanidade é inconsciente dos malignos grandes deuses antigos que habitam a Terra e o Universo.

Dentre esses grandes renomados RPGs podemos dar destaque a um que mudou completamente o cenário dos livros de sistemas de RPG, o *Generic and*

Universal Role Playing System (GURPS) ou em tradução livre para português Sistema de Interpretação de Papéis Universal e Genérico criado pela Steve Jackson Games em 1986. Sua principal ideia era a flexibilidade para qualquer tipo de aventura, independente de temática ou estilo de jogo, o GURPS proporciona aos jogadores diversas possibilidades de mudanças em suas aventuras, conforme planejada. Segundo Steven Jackson na terceira edição revisada do GURPS:

Algumas pessoas gostam de jogos ágeis e rápidos, onde muitas das decisões a serem tomadas durante o seu transcurso são deixadas a cargo do árbitro. Outros preferem um grande nível de detalhamento, com regras definidas para cada uma das possibilidades. (...) O GURPS começa com regras simples às quais se pode incorporar a quantidade de detalhes opcionais que se desejar (...) (JACKSON, p.6. 2018)

Isso possibilitaria diversos estilos de jogar o RPG, suprimindo a necessidade de jogadores mais investidos, com complexas regras e detalhes ricos de possibilidades, ao jogador mais casual que apenas precisa do básico para iniciar uma aventura. Jackson ainda menciona o realismo do sistema, com um conjunto de regras que é amplo, sendo possível para qualquer cenário. Numa época em que existiam livros com regras voltadas para diferentes temáticas, os jogadores encontravam no GURPS a versão do jogo de interpretação na qual eles não precisam ter um livro para cada aventura do momento e sim apenas uma mudança em poucas regras para jogar.

Com a progressão da popularidade do jogo, o RPG se tornou referência em diferentes setores da sociedade ligados à mídia, dos jogos eletrônicos ao cinema pode-se notar vestígios das inspirações diretas ou indiretas ligadas ao jogo de interpretação de papéis. Tramas de personagens com arquétipos e histórias únicas que evoluem conforme a narrativa segue, concluindo ou não seus objetivos pessoais, enfrentando diversos desafios, sejam eles uma batalha, uma conquista dentro desse mundo imaginado ou até mesmo uma decisão moral que vá contra aquele personagem acredita para um bem maior. A série de animação *Caverna do Dragão* é um dos exemplos mais notáveis de uma produção midiática que tomou para si as influências do jogo, mais especificamente do D&D, já que não só foi produzido pelos próprios criadores do sistema, mas também pela configuração de sua narrativa: um grupo de aventureiros em um mundo mágico em busca de um

objetivo em comum, mas que suas próprias personalidades e histórias influenciam suas ações consequentemente influenciando diretamente o que pode acontecer entre o começo e o fim de uma determinada aventura.

Com essas diferentes versões o RPG tomou para si diversas linguagens, midiáticas ou não, que possibilitaram um grande alcance na representação dentro da imaginação dos jogadores. Ainda segundo Pereira:

Neste ponto, o RPG parece ser a preservação de um mundo mágico numa relação intertextual dinâmica, onde se é possível perceber diferentes linguagens que também desempenham papel semelhante, como é o caso do cinema, das histórias em quadrinhos, da literatura, videogames, brincadeiras e da televisão. (PEREIRA, p.21. 2010)

Aparados por essa intertextualidade e pelos livros de sistema, as múltiplas realidades ou aventuras podem ser criadas pelos narradores que buscam no brincar e nas suas referências do mundo a fundação de seu próprio mundo, este sendo o reflexo narrativo destas próprias referências. Consequentemente dentro da aventura performada pelos jogadores, que atuam como aventureiros no mundo criado, as referências e fundações são sintetizadas em algo completamente novo que se faz presente como o próprio resultado das ações dos jogadores dentro desse mundo imaginário. Nessa interação entre mestre e jogadores o mundo vai se transformando, dando continuidade à narrativa e desenvolvendo as relações dos personagens entre si e para com o próprio mundo.

2.2 O RPG no Brasil

O RPG chegou no Brasil com uma baixa impressão, ao contrário do público americano que se apaixonou pelo jogo em seu lançamento, segundo Pereira (2010) para o público brasileiro o jogo era de difícil acesso, sendo necessária sua compra importada, por meio de algum parente que foi ao exterior, ou então optando por fotocopiar o livro em gráficas facilitando a distribuição do jogo entre o público, o que ainda não deixava de ser caro, já que os livros passavam facilmente das cem páginas, mas que ainda tinha grande apelo por parte dos jogadores que em uma relação semelhante a pirataria, segundo Giglio e Ryngelblum (2008):

(...)os consumidores compram produtos piratas não só porque o preço é mais oportuno, mas também porque consideram justos e aceitáveis os esforços do camelô para trabalhar, enquanto o governo e as empresas são percebidos de forma negativa. (GIGLIO; RYNGELBLUM. p.133. 2008)

Os jogadores então encontraram na falta de uma boa distribuição editorial dos livros de RPG no Brasil no início dos anos oitenta uma clara oportunidade de realizar sua própria distribuição, não com objetivos de venderem o produto de uma forma comercial, mas sim de copiarem por meio da impressão e compartilharem em suas rodas de jogadores com a finalidade de facilitar o acesso ao jogo e de fato poderem jogar com seus amigos. Essa espécie de distribuição de certa forma ainda existe na atualidade, dessa vez não necessariamente pela impressão dos livros, mas sim pelo compartilhamento de arquivos destes livros digitalizados, sendo proeminente para a divulgação o RPG no Brasil para novos públicos, já que os livros em editoras brasileiras ainda são inacessíveis para uma grande parcela da população devido ao seu preço alto.

Com essa distribuição alternativa motivada pela dificuldade de acesso ao jogo, uma comunidade que compartilha o apreço fervoroso pelo jogo surgiu e como o RPG lida justamente com grupos de pessoas, esse senso de comunidade cresceu em grandes escalas que criou uma cultura em torno do jogo. Jogar RPG pouco a pouco foi se tornando mais do que apenas se reunir em uma mesa, jogar uma partida, acabar e encerrar as atividades do jogo. O RPG começou a ser um assunto ativo na mente dos jogadores brasileiros, que passavam horas desenvolvendo artifícios próprios para a manutenção de seu jogo, Marcatto (2004) comenta sobre como o RPG simula a vida, mesmo em uma situação fantástica e distante da realidade, os jogadores injetam em suas aventuras padrões e gestos completamente ligados a sua própria vida. Já Pereira (2010) diz que “tudo ocorre no improviso, buscando vivenciar a experiência da personagem através da imitação da vida real e suas probabilidades caóticas”. A posição que o jogo está na vida do jogador é um reflexo da necessidade do sujeito de expor situações e vivências pessoais de uma forma lúdica, o que gera a necessidade de adequar o jogo para a própria vida bem como vivenciar o jogo.

No início dos anos noventa o país começou a receber oficialmente em seu mercado os livros de RPG traduzidos por editoras nacionais, como aponta Pereira

(2010) as editoras mais proeminentes na publicação de RPGs na época foram a Abril Jovem e a Devir Livraria. Enquanto a primeira trazia títulos estrangeiros mais conhecidos e que ainda estavam sob influência dos jogos de fantasia, a segunda trazia os RPGs mais nichados com temáticas mais diversas para o público, como foi o caso do Vampiro: A Máscara. Os jogadores começaram a consumir o jogo por meios oficiais e se tornaram de fato adeptos ao jogo e motivados pelo já construído senso de comunidade.

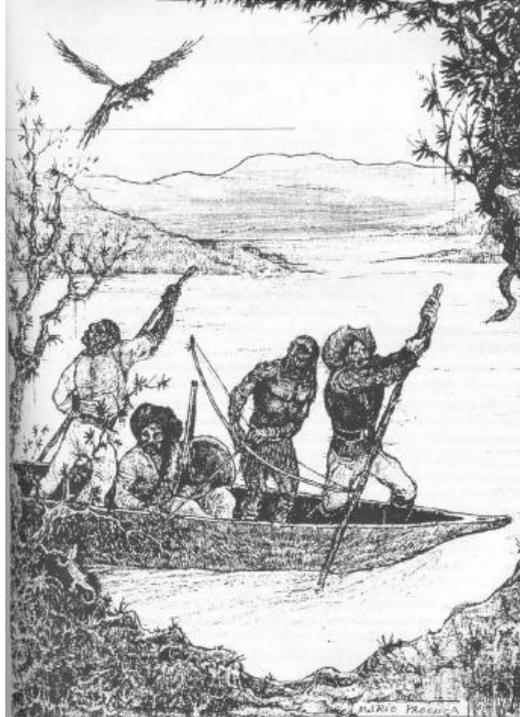
Com esse crescimento do mercado em volta do RPG, escritores brasileiros influenciados pela proposta do jogo e suas vivências criaram seus próprios sistemas e os publicaram. Das publicações realizadas é notável a diversidade de temas da versão nacional, como por exemplo, a famosa fantasia medieval **Tormenta** em 1999, que teve influência do D&D, mas que buscou modernizar o tema e o sistema, desenvolvido pela Jambô Editora. Já 2004 o **OPERA RPG** foi criado pela Comic Store com o objetivo de possibilitar qualquer tema em seu sistema completamente modificável, inspirado pelo GURPS e sua liberdade. Em 1992 foi desenvolvido pela editora GSA o primeiro RPG que se utiliza do Brasil como seu cenário principal, **O Desafio dos Bandeirantes** inova completamente por inserir em sua temática a história brasileira, mais especificamente na época do Brasil colonial, em que diversas terras eram exploradas pelos bandeirantes, inserindo em seu sistemas diversos elementos nacionais. Segundo seu livro de regras:

No mundo do Desafio dos Bandeirantes, você pode viver um corajoso bandeirante, explorando novas terras e se arriscando na floresta em busca de riquezas. Ou pode ser um bravo jesuíta usando o poder da fé para combater as forças do mal. Se você quiser, pode aprender os segredos da natureza e se tornar um pajé, dominando essa magia poderosa. Ou pode viver um valoroso guerreiro índio, protegendo sua tribo dos monstros e perigos da floresta. E o seu personagem também pode ser um negro, trazido como escravo para o Novo Mundo, lutando pela sobrevivência com a força de sua coragem e o poder da magia de seus ancestrais. (KLIMICK, ANDRADE, RICON, n.p. 1992)

No início Desafio dos Bandeirantes foi ignorado pelos jogadores e criticado pela sua grande semelhança ao já citado GURPS, se tornando um fracasso comercial. Com o tempo se tornou um clássico cultuado na comunidade brasileira de RPG, justamente por ter um fragmento muito importante da história do nosso país como seu tema. No jogo é dado aos jogadores a possibilidade de criar personagens

que podem mudar o curso da história do Brasil em seu início e explorar as terras ainda desconhecidas com um grupo de personagens que remontam as pessoas da época (FIGURA 1).

Figura 1 - Exploradores



Fonte: O Desafio dos Bandeirantes, 1992.

Conjuntamente com as representações étnico-raciais presentes acima também foi explorado o folclore brasileiro, que é presente em cenários, personagens e ambientações propostos pelo próprio jogo com o intuito de orientar narrativamente os jogadores a se apropriarem desses elementos, aprendendo mais sobre a diversidade folclórica, histórica e social do próprio país. No entanto devido a época de seu lançamento o jogo conta com informações e detalhes controversos, já que as raças, termo do próprio jogo utilizado para diferenciar os tipos de humanos, branca, negro, mestiço e índio possuíam diferenças em suas características que praticamente os limitavam em uma concepção de que cada raça seria boa para desempenhar algum papel, essa constatação vai contra a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948, p.4): "Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos" já que dentro do próprio jogo haveria uma grande diferença

entre cada raça. Quanto a essa problemática Carlos Klimick, um dos criadores do “O Desafio dos Bandeirantes”, respondendo à revista Punctum comenta:

É importante lembrar que o Desafio dos Bandeirantes foi escrito em 1991 e publicado em 1992. Foi um produto de sua época, não havia praticamente internet e as sensibilidades eram outras.(...) Nós tentamos ser respeitosos e tratar com igualdade os três grupos humanos fundadores do Brasil: indígenas, africanos e europeus. Na época recebemos elogios por isso. Porém, se o Desafio fosse publicado hoje do jeito que foi publicado em 1992, talvez ele fosse considerado ofensivo por muitas pessoas. As diferenças de atributo físico entre brancos, negros, indígenas, mestiços foram arbitradas dentro de arquétipos que tínhamos no nosso imaginário dentro de um paradigma Tagmar D&D. Logo percebemos que isso tinha sido um erro. (...) (KLIMICK, 2019, Online)

Vale ressaltar que além da questão racial, o jogo historicamente também tinha como um desafio em sua criação a falta de informações históricas e culturais quanto aos povos indígenas. Na época, segundo Klimick, o conhecimento historiográfico retirado dos livros didáticos e de história para embasar os indígenas no jogo eram escassos e se estavam presentes ou tinham uma grande generalização, ou possuíam estudo apenas de um povo. Isso resultou na utilização de apenas “tribos” ficticiais pelos autores, que tentaram fugir do erro ou possível preconceito que a utilização genérica geraria. No entanto é afirmado que em uma próxima edição do RPG esses erros não se fariam presentes, já que as historiografias dos povos indígenas e africanos estão sendo cada vez mais estudadas e disponíveis ao público.

Apesar da recepção positiva que o RPG no Brasil teve entre os jogadores que logo formaram uma singela e ativa comunidade amante do jogo de interpretação, não se pode dizer o mesmo da parcela mais conservadora da população brasileira, que instantaneamente o abominou. Segundo Peixoto (2013) os jogadores de RPG sofreram uma grande perseguição por uma parcela cristã conservadora, sendo acusados de satanismo, pederastia e práticas criminosas. Essa associação do jogo com o satanismo adivinha da desapropriação de temáticas religiosas cristãs para a fundamentação da narrativa dentro do RPG. A dicotomia, bem e mal, anjos e demônios foi abandonada para uma concepção mais plural e mista. Os grupos do jogo encontram nessa liberdade ideológica a possibilidade de criar em diversos personagens motivações mutáveis e sem necessariamente apelar a estereótipos,

dentro de uma aventura um cavaleiro religioso renomado poderia ser mal em sua natureza e utilizar-se da religião e de sua posição na sociedade dentro daquele mundo para esconder sua faceta maligna por exemplo.

Conforme o RPG ganhava uma comunidade apaixonada pelo jogo que era rechaçada por uma outra parte da população, uma identidade em volta do jogador de RPG surgia, Williams, Hendricks, Winkler (2006, p.13) afirmam que o jogador de fantasia possui uma identidade virtual, que surge da própria realidade social do jogo.

Essa realidade social reformula regras, formalidades e concepções de mundo humano com a intenção de dar fidelidade e originalidade a sua narrativa, flutuando assim entre real e imaginário, o mesmo pode ser dito das identidades dos jogadores.

Apesar da mistificação que o jogo sofreu nessa época e que conseqüentemente intimidou muitas pessoas a compreenderem o jogo de uma forma errada, os afastando da premissa criativa e fantástica na qual originalmente foi concebida, o RPG perdurou na sociedade brasileira e com o passar dos anos foi ganhando espaço e públicos novos graças a internet, Rodrigues (2023) aponta que o espaço virtual facilita a propagação do jogo e a criação de novas comunidades que o jogam. Atualmente o jogo é bem conhecido por habitantes do espaço virtual, ou ciberespaço definido por Levy (1999, p.17) como “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores.”, sendo amplamente divulgado em transmissões de vídeo ao vivo em sites como a Twitch, como é o caso do RPG Ordem Paranormal, ou por *podcasts*, como é o caso do Jovem Nerd que desde 2011 joga campanhas gravadas em seu quadro *Nerdcast RPG*. Sendo assim o RPG faz parte da cibercultura brasileira, que segundo Levy seria o “conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”, ou seja, o RPG como cultura cibernética cresceu dentro do espaço virtual da internet brasileira. Além disso, a internet proporciona grande otimização nos encontros para jogar o RPG, antes era necessário se encontrar em espaços físicos, com toda a dificuldade do cotidiano de marcar horários e distância, agora os jogadores podem utilizar de plataformas virtuais como o Discord por exemplo, para realizar chamadas de áudio ou de vídeo, podendo jogar do conforto de sua casa.

2.3 O RPG adentrando nas escolas brasileiras

Conforme o jogo se popularizou pelo Brasil, por volta dos anos noventa educadores começaram a utilizar o RPG em sala de aula visando despertar o interesse dos alunos nas matérias escolares (FERREIRA-COSTA et al, 2007). O já citado O Desafio dos Bandeirantes foi um dos materiais que não intencionalmente colocaram o RPG na trajetória de ser utilizado como ferramenta metodológica, visto sua utilidade no tema da história do Brasil. Segundo Klimick (2004 a prática do RPG é considerada saudável, pois naturalmente se desenvolve socialização, cooperação, interatividade, hábito de leitura e criatividade. As características citadas são necessárias para o aluno exercer a construção do seu conhecimento, suas habilidades e capacidades conjuntamente com o professor, que deve intervir (FERNANDES, 2010).

No ano de 2002 foi realizado o primeiro Simpósio de RPG e Educação, que reuniu diversos educadores para palestrar, discutir e apresentar trabalhos que envolviam RPG na educação, segundo Vasques (2008) “Este evento marca uma separação entre os eventos que visam atingir o público de jogadores e os eventos que visam aprofundar a discussão sobre o RPG”. O evento proporcionou não somente uma discussão sobre o RPG como um jogo, mas suas aplicações e possibilidades no contexto escolar com relatos de educadores das mais diversas matérias e turmas sobre suas experiências com o jogo em sala de aula. O evento foi posteriormente transcrito e publicado em formato de livro com a intenção de, segundo Zanini (2004, p.5):

(...)um incentivo - e também um guia - para educadores que não temem a mudança, que não têm medo de ceder a voz e a vez aos seus alunos e compartilhar com eles não apenas informações, mas todo o processo de aquisição de conhecimento. Porque são necessárias novas experiências.

O tema RPG e Educação começou a ganhar mais presença e importância não apenas no ambiente da produção acadêmica, mas também como uma sólida metodologia para o desenvolvimento dos conteúdos em sala de aula. Apesar dessa evolução, atualmente a variação da metodologia é uma questão na educação básica e do ensino de geografia. Silva (2015) afirma que a falta dessa diversidade

metodológica contribui para a falta de interesse dos alunos nos conhecimentos geográficos, sendo necessário pensar como trazer esse interesse.

2.4 A Geografia na BNCC e a falta do lúdico

A Base Nacional Comum Currículo (BNCC) é um documento que normatiza e define a progressiva aprendizagem essencial dos estudantes do ensino básico, dividindo essa aprendizagem por etapas e modalidades.

Segundo a BNCC, estudar Geografia pode ser definido como:

(...) uma oportunidade para compreender o mundo em que se vive, na medida em que esse componente curricular aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta. Ao mesmo tempo, a educação geográfica contribui para a formação do conceito de identidade, expresso de diferentes formas: na compreensão perceptiva da paisagem, que ganha significado à medida que, ao observá-la, nota-se a vivência dos indivíduos e da coletividade; nas relações com os lugares vividos; nos costumes que resgatam a nossa memória social; na identidade cultural; e na consciência de que somos sujeitos da história, distintos uns dos outros e, por isso, convictos das nossas diferenças. (BNCC, 2017, p. 357).

O documento coloca a disciplina com uma grande importância na formação do sujeito, internamente com questionamentos e conhecimentos identitários e externamente com a convivência com outras pessoas e lugares. Espera-se então em sala de aula que haja articulação entre conteúdos da Geografia que trabalham conceitos próprios da ciência geográfica e realidade dos estudantes, possibilitando compreender e desenvolver o raciocínio geográfico. Para o estímulo desse raciocínio, o professor deve aplicar diferentes metodologias que trabalham os principais conceitos da ciência geográfica.

No ensino básico percebemos uma mudança significativa entre os ensinos infantil, fundamental e médio. Cada etapa é importante para a construção do raciocínio geográfico com seus devidos métodos e complexidades, no entanto segundo Abreu (2020) é perceptível que no ensino infantil se há um maior contato do estudante com o lúdico, palavra que provém do latim “ludus” que significa “brincar ou jogar”, e é por meio desse contato com a brincadeira que é desenvolvido os estímulos da criança e também suas aprendizagens.

Já no ensino fundamental e médio é perceptível ao passar dos anos tal contato perder espaço para o quadro, caderno e livro didático. Farias (2014) aponta tais recursos metodológicos como também importantes para o desenvolvimento do

conhecimento geográfico, mas que sua exclusividade é contrária à ideia de promover o ensino formador do sujeito crítico e criativo. No ensino médio essa questão se intensifica devido essa etapa ser justamente a anterior ao ensino superior, logo o aprendizado do estudante do ensino médio se torna um preparativo para passar no vestibular e ENEM segundo Santos (2011), provas que classificam o estudante em uma vaga no ensino superior, e não a continuidade da articulação dos conceitos geográficos com a realidade do estudante e o consequente desenvolvimento do raciocínio geográfico. As aulas se tornam resoluções de questões das provas, dicas para realizar essas questões em menos tempo, ou seja, o ensino médio se torna um grande cursinho deixando para trás as riquezas de múltiplas metodologias que realmente colocam em perspectiva para o aluno os conhecimentos geográficos e sua potencialidade na análise do mundo.

Os jogos são uma dessas metodologias deixadas para trás, por serem associadas a fase da infância muitas vezes não são levadas a sério, Farias (2014) afirma que no entanto os jogos são uma proposta que facilita o processo de ensino-aprendizagem, dando dinamicidade e atratividade a aula. Segundo Lima (2021) o jogo na educação, ou mais especificamente a gamificação do conhecimento é muito atrativa para os alunos, que inseridos num contexto de apreciação ao jogo se reúnem em comunidades de interesse mútuo. Essa afirmação também cabe ao RPG, que para o professor se torna uma ferramenta pedagógica que aproxima os alunos do professor e mobiliza o aluno para o aprendizado de conteúdos. Além disso, é uma maneira de levar a relação estudante e Geografia para outros níveis, como o estímulo à cooperação, atitudes e valores, ainda segundo Lima (2021) o jogo “ganhou outros olhares sendo potencializado para resgatar culturas, ensinar relações humanas e promover a relação entre o individual e o universal.”.

O Role-Playing Game possui em sua essência a configuração de um jogo passível a mudanças conforme a necessidade dos seus jogadores e que toca na criação de situações específicas dotadas de paisagens, sociedade e outros conceitos geográficos importantes, sendo possível sua aplicação nos conteúdos de Geografia conforme as necessidades e possibilidades do assunto, sala de aula e professor. Este último que tem como papel de facilitador da atividade, criando condições para o melhor aproveitamento do estudante para com o conteúdo ao

mesmo tempo em que ele interage com seus colegas de sala resolvendo situações-problemas como assegura Abreu (2020). Faz-se necessário compreender como o professor pode aplicar o RPG como uma metodologia prática válida e possível em sala de aula.

3 OBJETIVOS

Objetivo Geral

Sistematizar o RPG como uma ferramenta metodológica possível nas aulas de Geografia no Ensino Médio.

Objetivos Específicos

- Relacionar os objetivos do RPG com os objetivos da disciplina de Geografia no ensino médio.
- Identificar os pontos necessários para a elaboração do jogo voltado para o ensino da Geografia.
- Classificar as diferentes formas de aplicação do jogo com base em diferentes possibilidades de salas de aula.
- Definir as possibilidades de avaliação do professor após aplicação do jogo.

4 METODOLOGIA

O presente trabalho foi elaborado utilizando-se da pesquisa exploratória a partir de uma revisão literária qualitativa de informações de autores que pesquisam o RPG na educação como uma possível atividade no processo ensino-aprendizagem do ensino médio.

Segundo Martelli et al (2020) a pesquisa exploratória permite uma eficaz solução de problemas já que permite unir diversos tipos de metodologias, estruturando e organizando informações e dados e conseqüentemente otimizando a pesquisa como um todo.

Se faz necessário então compreender sobre a temática, realizando observações críticas acerca das produções do RPG para o ensino de Geografia e suas implicações na sala de aula. Para isso foi realizado um estudo teórico do tema acessando sites de pesquisa e consultas a bibliotecas virtuais com a utilização de palavras-chaves como RPG e Geografia, Ensino e Jogos, metodologias para critério de pesquisa.

A partir disso o trabalho foi dividido em duas etapas, sendo a primeira a pesquisa exploratória por meio de revisão literária buscando evidenciar os objetivos e necessidades da Geografia no ensino médio e sua concomitância com os objetivos do RPG, o legitimando como uma possível metodologia ativa para o ensino da Geografia.

A segunda etapa trata do RPG já aplicado na Geografia, com a criação do jogo RPG Geográfico, que possibilita a aproximação de conteúdos de Geografia do ensino médio e alunos de forma lúdica e como uma metodologia ativa. Sua elaboração parte de experiências e métodos analisados pela pesquisa exploratória, sendo configurado para abranger a disciplina de Geografia no ensino médio como um todo.

5 RESULTADOS

5.1 RPG e Geografia

Para a construção do RPG geográfico, ou seja, um RPG que seja voltado para o ensino da Geografia é necessário abordar alguns pontos que norteiam e possibilitam sua aplicação na sala de aula, se tornando uma forte metodologia que considera tanto o ensino da disciplina geográfica e o lúdico para a aplicação de conceitos geográficos de uma forma variada, interessante e que considera o que um aluno do ensino médio necessita aprender para sua formação.

5.1.1 RPG e Geografia: Objetivos em comum

Na BNCC do Ensino Médio a disciplina de Geografia está inserida numa grande área chamada de Ciência Humanas Sociais Aplicadas, em que divide as aprendizagens com as disciplinas de História, Filosofia e Sociologia em busca de uma educação que considere temas como solidariedade, individualidade e sociedade, a sociedade em múltiplos espaços e épocas, os diversos tipos de relações e suas implicações. Estes temas sempre tendem a ir para o caminho da ética (BNCC, 2018).

Isso implica que a própria disciplina de Geografia e seus conteúdos trabalhados em sala de aula devem ser trabalhados considerando essa aprendizagem voltada para o desenvolvimento da cidadania do aluno, desenvolvendo atividades-chaves nesses conteúdos para uma compreensão além daquele conteúdo como próprio da sala de aula, mas também como algo que é existente para com a vida do aluno. Uma vez adereçada a um conteúdo as suas implicações na sociedade e conseqüentemente no modo de vida dos seres humanos e por fim dos alunos, fica mais palpável a compreensão deste por parte do próprio aluno.

Ainda segundo a BNCC (2018) é requisitado ao estudante compreender e desenvolver certas competências que vão tornar o estudante mais crítico de sua realidade. Como por exemplo a competência três:

Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global. (BNCC. p. 562. 2018.)

É exigido do aluno a capacidade de interpretar a sociedade em que se vive como um agente modificador além dela mesma, seus impactos e posteriormente desenvolver ideias de resolução das consequências desses impactos. O RPG como um jogo tem como seus princípios a interpretação de personagem e a narrativa, dois elementos possibilitadores do desenvolvimento de pensamentos, críticas, soluções e criatividade.

Segundo Amaral (2013) o RPG estimula no aluno capacidades de abstração, reflexão, interpretação, proposição e ação que vai influenciar na formação cidadã da autonomia seja ela pessoal, profissional ou política e no enfrentamento das problemáticas da sociedade. Com base nessa afirmação podemos perceber que os objetivos e estímulos trabalhados pelo jogo de interpretação de papéis são bem alinhados com os princípios da Geografia no ensino médio, cabendo ao professor perceber no conteúdo como a dinâmica de interpretação e narração pode ser utilizada para que o diálogo do aluno para com o conteúdo seja mais próximo, colocando em perspectiva o aspecto teórico com interações realizadas pelos próprios alunos.

Dessa forma o aluno se torna agente ativo no processo de ensino-aprendizagem, atuando ativamente na construção do conhecimento com autonomia, sendo um protagonista explorando o mundo criado com seus conhecimentos prévios, enquanto o professor realiza a mediação e facilitação por meio da narração, guiando o estudante em um mundo fictício que o possibilita visualizar os conteúdos e interagir de forma dialógica, achando soluções com base em seus conhecimentos. Configurando o RPG como uma possível proposta metodológica ativa, já que o jogo prioriza o diálogo entre o saber científico e o aluno e seu conhecimento (ALMEIDA, 1999).

5.1.2 RPG e Geografia: Organização e Aplicação

O ideal para a aplicação do RPG é que seja pós-aula, ou seja, após a socialização de algum conteúdo de Geografia, já que os alunos terão algum contato com a natureza científica do conteúdo e também sua percepção crítica acerca deste estará também aguçada, sendo propício para uma atividade mais livre e lúdica como o RPG. Então será explicado pelo professor as regras do jogo e como os alunos se organizarão para a realização deste.

A aplicação do jogo deverá ocorrer em um período de duas aulas a três aulas não necessariamente consecutivas, segundo Amaral (2013) esse intervalo é importante já que permite ao estudante pesquisar sobre questões discutidas na história entre os encontros. No RPG tradicional raramente existem mais de cinco jogadores além do narrador, já que mais jogadores do que isso significa que será mais difícil coordenar a narrativa para tantos personagens. Isso, no entanto é contrário a realidade das escolas de Ensino Médio, em que raramente encontramos turmas com um quantitativo baixo de alunos, chegando a haver turmas de quarenta alunos. Sendo assim necessária a criação de até cinco grupos, em que os componentes desses grupos tomariam as decisões rotativamente acerca de seus personagens por meio de rodadas, ou seja, a cada rodada um aluno do grupo exclama a ação do personagem acerca do que está acontecendo na narrativa, na próxima rodada será outro aluno e assim sucessivamente, de forma cíclica, fazendo com que todos participem do jogo.

A criação do personagem deverá ser realizada por cada grupo, em que sua aparência seja totalmente elaborada pelos alunos, com a sugestão de que eles coloquem o personagem na posição de alguma profissão relacionada ao conteúdo, por exemplo: Geógrafo, pesquisador, professor, explorador, minerador, ativista, entre outros. A criação do personagem deve ser anterior a aplicação do jogo, podendo ser incentivado aos alunos a criação de grupos em aplicativos de mensagens como o Whatsapp para a elaboração criativa do personagem. No início da aventura cada grupo apresentará seu personagem. Não é necessária a criação de fichas dos personagens, apenas a utilização de uma folha conjunta do grupo para os alunos anotarem o nome do personagem, eventuais ganhos que o personagem dele tenha

feito, como um objeto que garante um objetivo na aventura, um bônus de checagem de dado e seus pontos de vida, estes iniciarão com cinco, decrescendo conforme alguma falha na aventura, dando a narrativa o caráter de cautela, cada ação deve ser pensada.

A forma de avaliação de sucesso ou falha de uma ação será realizada por um dado de seis lados, o professor pode fornecer um aos alunos ou estes mesmos podem trazer os seus. Também é possível a utilização de dados virtuais, como a ferramenta do Google de dados. O resultado do dado ditará alguma consequência: de um a dois, uma falha crítica (o personagem perde um ponto de vida, algum objeto ganhado anteriormente e não consegue realizar a ação desejada), três a quatro, um sucesso moderado (o personagem consegue realizar a ação desejada) e 5 a 6, um sucesso crítico (o personagem consegue realizar a ação desejada e ganha algo, um objeto importante para o objetivo ou bônus para a próxima checagem de dados, podendo esse ser uma nova tentativa de checagem ou a adição de algum número no total checado, ou alguma dica sobre algo na aventura que os ajudem). Vale ressaltar que nem toda ação é passível de checagem de dado, apenas aquelas que se revelam cruciais para o desenvolvimento da história.

A aventura do jogo deverá ser apresentada por meio de caráter narrativo, ou seja, uma história contada que tem início, meio e fim e em seu desenvolvimento possua elementos interativos (personagens não jogadores, lugares, objetos) ligados ao conteúdo anteriormente apresentado, dessa maneira o objetivo da aprendizagem é a interação dos estudantes com o conteúdo imbuído na narrativa. O professor deverá apresentar uma história e devem perguntar aos alunos em diversos momentos quais suas ações em decorrência do acontece, os alunos por sua vez interagem com os acontecimentos como personagens. Por exemplo: o professor narra que uma personagem chamada Maria chega ao grupo pedindo ajuda para procurar seu filho que se perdeu na mata, logo em sequência pergunta aos grupos o que eles querem fazer em relação a isso, os estudantes então poderão decidir se querem ou não ajudar a personagem, havendo alguma consequência seja ela positiva ou negativa, mas sempre dando sequência a história.

O professor deve ter um roteiro da sequência das ações, mas deve também deixar que os alunos explorem sua criação, podendo improvisar diálogos e

interações com aquele mundo conforme seus conhecimentos anteriores, essa exploração pode ser compensatória ou não, dependendo de como o professor imagina a narrativa e a situação apresentada. Os personagens não jogadores devem ser atuados pelo professor e assim como objetos encontrados, devem ser utilizados para alavancar algum evento que dê sequência à aventura. A sugestão é que sempre haja algum problema para os alunos resolverem e um objetivo a ser atingido, dessa forma os alunos poderão cooperar e trabalhar de forma conjunta para a solução da situação, estreitando laços e humanizando o aprendizado.

A narrativa precisa ser pensada com base no conteúdo para sua elaboração e desenvolvimento. Por exemplo, se o professor trabalhar algum conteúdo da habilidade EM13CHS302 da BNCC (2018) no qual cabe “Analisar e avaliar os impactos econômicos e socioambientais de cadeias produtivas ligadas à exploração de recursos naturais e às atividades agropecuárias em diferentes ambientes e escalas de análise, considerando o modo de vida das populações locais e o compromisso com a sustentabilidade.” se há um leque de possibilidades narrativas para serem jogadas. Um cenário exemplo seria numa cidade brasileira (fictícia ou não) em que a população local sofre com a exploração de madeiras, que desmatam a vegetação local, ameaçando o ecossistema e conseqüentemente a vida da população. Nesse cenário hipotético os jogadores seriam pessoas dessa população que estão buscando uma justiça e partem em uma aventura com o objetivo de resolver esse conflito, no meio disso o professor pode inserir o conteúdo de forma a dialogar com o conflito em questão, como por exemplo a vegetação local ser a de mata atlântica (aplicando o conteúdo de biomas brasileiros) ou inserir dados de mortalidade da população (aplicando o conteúdo de demografia).

Após cada aula em que seja aplicado o RPG, deve ser requisitado que os alunos desenvolvam individualmente um texto de no mínimo quinze linhas sobre os momentos principais da aventura realizada sempre relacionando com os conteúdos trabalhados anteriormente em sala de aula, isso permitirá o aluno ter um panorama do que aconteceu, incentivará a escrita e servirá ao professor como uma avaliação do aluno. Após o término da atividade, será dialogado com os alunos acerca da experiência da própria atividade, apresentando erros e acertos da turma quanto ao conteúdo apresentado na atividade e como o jogo impactou positivamente ou

negativamente no processo de aprendizagem dos alunos, sendo dada a voz a eles para expressar suas opiniões.

6 CONCLUSÃO

Com a elaboração desse trabalho, foi possível a compreensão da história do RPG, suas primeiras aparições em território nacional com as primeiras interações dos jogadores e sua aparição nas salas de aulas brasileiras, o que gerou as primeiras possibilidades de aplicação como uma metodologia de ensino. Foi investigado como o ensino de Geografia no Ensino Médio ainda é palco de metodologia que colocam o aluno como um agente passivo no processo de ensino aprendido conjunto com o professor que ainda se utiliza de aulas expositivas com poucas variações de metodologias tanto nas aulas como nas atividades, que quase sempre buscam suprir uma demanda de aprovação em vestibulares.

O referencial teórico proporcionou uma maior percepção dos objetivos do jogo e como este tem sim em sua essência uma grande viabilização da cooperação entre os jogadores, sendo criadas comunidades que se interessam pelo jogo devido as suas inúmeras possibilidades de criação, interatividade e possibilidades dentro do mundo vivenciado em conjunto pelos jogadores. Com esses aspectos apresentados foi possível traçar nas bases do jogo uma possível orientação para que este se torne uma metodologia cabível no ensino de Geografia, com diversos benefícios como uma maior atenção do aluno aos conteúdos aplicados em sala de aula e uma melhora na cooperação e relação entre os próprios alunos e professores.

Finalmente foi possível elaborar uma atividade que aplica o RPG nas aulas de Geografia do Ensino Médio como uma proposta que combina o lúdico com o conhecimento geográfico, ainda a ser aplicada e avaliada quanto seus impactos em sala de aula e no ensino de Geografia.

REFERÊNCIAS

RICON, L. **O RESGATE DE “RETIRANTES”**: UMA AVENTURA DE RPG PELA VIDA DE CÂNDIDO PORTINARI. In: ZANINI, M. ANAIS DO I SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO. São Paulo. p.12-18. Devir, 2004.

PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. **RPG E HISTÓRIA: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL**. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, p.113. 2010.

GYGAX, G. ARNESON, D. **DUNGEONS AND DRAGONS: RULES FOR FANTASTIC MEDIEVAL WARGAMES CAMPAIGN WITH PAPER AND PENCIL AND MINIATURE FIGURES**. Tactical Studies Rules, 1974.

JACKSON, S. **GURPS BASIC SET REVISED: GENERIC AND UNIVERSAL ROLEPLAYING SYSTEM**. Steven Jackson Games, 2018.

GIGLIO, Ernesto Michelangelo. RYNGELBLUM, Arnaldo Luiz. UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE O ATOR CONSUMIDOR NA REDE DE PIRATARIA E UMA PROPOSTA DE ALTERNATIVA DE ESTRATÉGIA DE COMBATE. **REVISTA DE ADMINISTRAÇÃO MACKENZIE**. São Paulo, v.10, n.4, p.131-155, JUL/AGO, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ram/a/cdvZrK3r3rwzMD7B7XXrDWD/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 16, jan. 2024

MARCATTO, A. **RPG COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: UMA ABORDAGEM PSICOLÓGICA**. In: ZANINI, M. ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO. São Paulo. p.152-179. Devir, 2004.

KLIMICK, C. RICON, L. ANDRADE, F. **O DESAFIO DOS BANDEIRANTES: AVENTURAS NA TERRA DE SANTA CRUZ**. São Paulo. GSA, 1992.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**, 1948. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>>. Acesso em: 19 jan. 2024

KLIMICK, Carlos. **O Desafio dos Bandeirantes – Notas para um RPG antropofágico**. Punctum. Out, 2019. Entrevista concedida a R. Gomez. Disponível em: <<https://www.punctum.ufsc.br/o-desafio-dos-bandeirantes-notas-para-um-rpg-antropofagico-por-raquel-p-gomez/>>. Acesso em: 19 jan. 2024.

PEIXOTO, R. **Gary Gygax, o Dungeon & Dragons, o Magic The Gathering e a representação do demônio nos RPG's**. Jan, 2013. Disponível em:

<<https://renatoamadopeixoto.blogspot.com/2013/01/o-demonio-no-rpg.html>>.

Acesso em: 19 jan. 2024.

WILLIAMS, J. HENDRICKS, P. WINKLER, K. **GAMING AS A CULTURE: ESSAYS ON REALITY, IDENTITY AND EXPERIENCE IN FANTASY GAMES**. MacFarland & Company, 2006.

RODRIGUES, Vitoria Gomes. A INTERFACE ENTRE A LITERATURA E O ROLEPLAYING GAME (RPG) NA HIPERMODERNIDADE: PROCESSOS DE LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL CRIATIVOS. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiânia. p. 36. 2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 2010.

FERREIRA-COSTA, R. Lima, A. Rodrigues, F. Galhardo, E. **O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO**. São Paulo, 2007. Disponível em: <https://www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo1/oroleplayinggame.pdf>

Acesso em: 28 jan. 2024.

VASQUES, Rafael Carneiro. **AS POTENCIALIDADES DO RPG (ROLE PLAYING GAME) NA EDUCAÇÃO ESCOLAR**. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara. 2008, p.179.

KLIMICK, C. **RPG NAS AULAS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA**. Disponível em: ZANINI, M. ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO. São Paulo. p.180-216. Devir, 2004.

FERNANDES, Ione. **COOPERAÇÃO E RESPEITO MÚTUO: APRENDENDO COM O OUTRO NA SALA DE AULA**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2013, p.33.

SILVA, Marcos Jonas Damasceno. **O DESINTERESSE DOS ALUNOS NAS AULAS DE GEOGRAFIA: Estudo de caso de uma escola privada em Belém – PA**. *InterEspaço*. Grajaú/MA. v. 1, n. 3 p. 317-330. Ed. Especial. 2015.

FARIAS, Francisca Fabrícia Gomes. **O USO DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal de Campina Grande. 2014

ABREU, Zuleica Tatiane de Oliveira. **O IMPACTO DA FALTA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade do Sul de Santa Catarina. 2020.

SANTOS, Jean Mac Cole Tavares. **Exame Nacional do Ensino Médio: entre a regulação da qualidade do Ensino Médio e o vestibular**. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 40, p. 195-205, abr./jun. 2011. Editora UFPR.

MARTELLI, Anderson et al. **Análise de metodologias para execução de pesquisas tecnológicas**. Brazilian Applied Science Review, v. 4, n. 2, p. 468-477. 2020.

ALMEIDA, M. E. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, 1999.

AMARAL, Ricardo. **RPG na Escola: Aventuras Pedagógicas**. 1. ed. Recife, Brasil. 159 p. Ed. Universitária da UFPE, 2013

DAMIANI, A. L. **A geografia e a construção da cidadania**. In: CARLOS, A.F.A. (org). Novos caminhos da geografia. São Paulo: Contexto, 1999.

LIMA, Stalin Braga. **ALQUIMIAS: possibilidades didáticas para o uso do RPG no ensino de Geografia**. Dissertação de Mestrado. 130 p. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2021.