

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

THE USE OF ROLE PLAYING GAME (RPG) IN GEOGRAPHY TEACHING

Gilvan Aragão Cavalcante Junior

Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal do Piauí – CCGEO/UFPI.

E-mail: gilvan_cavalcante@hotmail.com

Raimundo Jucier Sousa de Assis

Professor do Curso de Geografia da Universidade Federal do Piauí – CCGEO/UFPI.

E-mail: raimundojucier@yahoo.com.br

RESUMO

A atualidade do ensino de geografia demanda mais planejamento, mediações e criatividade em sala de aula. Assim como outras disciplinas da educação básica, existem na geografia as possibilidades de se aprender conteúdos a partir de formas distintas de se ensinar, com metodologias mais criativas e não convencionais que contemplem a realidade em que os alunos estão inseridos socialmente e a capacidade de interpretação dessa realidade. Diante do exposto, este texto propõe refletir sobre a inserção e o uso do *Role Playing Game (RPG)*, que é um jogo de interpretação de personagens, sobre a temática do meio ambiente e da educação ambiental, na questão do consumo e da produção de lixo, propiciando novas formas de abordar conteúdos presentes na geografia escolar. Em termos metodológicos, além do levantamento bibliográfico sobre a formação de professores, métodos de ensino e as metodologias não convencionais, temos como experiência empírica a realização, em 2019, de uma atividade no 9º ano, em uma escola da rede estadual de ensino da cidade de Teresina, no estado do Piauí. A escolha da temática ambiental foi orientada e casada com o currículo escolar e auxiliada pelos conteúdos do livro didático “Araribá Plus Geografia”, de Cesar Brumini. Em suma, o uso do *RPG* permitiu trabalhar processos importantes, como a produção industrial excessiva, a obsolescência programada, o consumismo, a produção de lixo e os produtos recicláveis, como parte de um processo global, que ocorre de formas distintas entre países desenvolvidos e emergentes, que se constitui e influi em parcelas da vida cotidiana local dos alunos.

Palavras-chaves: formação; métodos; recursos; *Role Playing Game*.

ABSTRACT

The current geography education demands more planning, mediation and creativity in the classroom. As with other subjects in basic education, there is in geography the possibilities of learning content from different ways of teaching, with more creative and unconventional methodologies that address the reality in which students are socially inserted and the ability to interpret this reality. Given the above, this text proposes to reflect on the insertion and use of the Role Playing Game (RPG), which is a character interpretation game, on the theme of the environment and environmental education, on the issue of consumption and production of garbage, providing new ways of approaching contents present in school geography. In methodological terms, in addition to the bibliographical survey on teacher education, teaching methods and non-conventional methodologies, we have as an empirical experience the realization, in 2019, of an activity in the 9th grade, in a school in the state teaching network of city of Teresina, in the state of Piauí. The choice of the environmental theme was guided and married to the school curriculum and supported by the contents of the textbook "Araribá Plus Geografia" by Cesar Brumini. In short, the use of RPG allowed to work on important processes, such as excessive industrial production, programmed obsolescence, consumerism, waste production and recyclable products, as part of a global process, which occurs in different ways between developed and emerging countries, which constitutes and influences portions of the local daily life of the students.

Keywords: training; methods; resources; Role Playing Game.

INTRODUÇÃO

A Geografia é a ciência que tem como objeto de estudo o espaço geográfico e sua análise interligada com o tempo. Isso nos possibilita pensar a sociedade a partir das relações que ela tem com a natureza, construindo sua própria morada. Na escola, se possibilita aos alunos e professores analisar as relações entre a sociedade e a natureza de forma crítica, como parte do patrimônio e dos problemas da sociedade. Assim, a temática ambiental é recorrente aos discentes e docentes que atravessam todo o Ensino Fundamental II.

Mesmo que a geografia moderna, como assinala Castellar (2019, p.10), aponte que há uma necessidade do futuro professor em ter clareza do corpo conceitual e científico da geografia, outro problema que se acompanha a este há anos, refere-se a como trabalhar a sua forma de ensinar em sala de

aula. A tentativa é tornar a Geografia uma disciplina mais envolvente e relacionada com a realidade dos alunos, uma disciplina mais criativa e, ao mesmo tempo, mais reflexiva em vez de memorialista e enfadonha há tanto narrada pela “geografia dos professores”¹ de Yves Lacoste (LACOSTE, 1998).

Essa compreensão de Lacoste tem ainda hoje sua importância, pois é fundamental que o ensino de geografia problematize a realidade, sobretudo, dos estudantes, construindo potencialidades de se olhar diferente para o espaço que eles vivem ou visualizam pelos meios de comunicação, filmes e nas viagens. Um olhar mais geográfico que possibilite ler o conteúdo de geografia como parte do movimento do seu dia a dia, do movimento da vida, conceitos que transitam entre as permanências e as mudanças do cotidiano, transformações ou atitudes que cercam aprendizagens referentes ao espaço geográfico.

Ao buscar despertar o interesse cognitivo dos alunos, o professor pode atuar na mediação didática, buscando investir no processo de reflexão sobre a contribuição da Geografia na vida cotidiana, sem perder de vista sua importância para uma análise crítica da realidade que, entre as possibilidades de uma leitura social e natural mais ampla, permita tratar dos impactos naturais e ambientais através de uma atividade alternativa. Assim, aqui pensamos essa inserção com os jogos de interpretação (*RPG*), sendo definido como uma atividade em que o aluno pode representar personagens fictícios, controlados por ele, interagindo em um universo próprio, que pode ser totalmente ficcional ou não.

O uso do *RPG* possui um diálogo diretamente ligado com o que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) menciona diversas vezes tanto para o Fundamental I e II quanto para o Ensino Médio, vinculada ao desenvolvimento e exercício da criatividade. Para a BNCC:

¹ A “Geografia dos professores” de Yves Lacoste aparece em *A Geografia: isso serve*, em primeiro lugar, para fazer a guerra, enquanto uma abordagem de ensino que além de maquiagem a finalidade estratégica que possui o raciocínio geográfico, também trata da construção de imagens nacionais baseadas em conhecimentos geográficos fundamentalmente descritivos.

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas (BRASIL, BNCC, 2018, p. 10).

Na questão do tocante ambiental, é de fundamental importância que a educação ambiental esteja em todas as modalidades de ensino, devendo estar presente sempre para que haja mudanças significativas na mentalidade dos indivíduos, no sentido de que mudem a visão de consumo e contribuam para um desgaste mínimo do meio ambiente. No Brasil, a Lei nº 9.795 de 27 de abril de 1999, em seu Cap. I, art. 2º determina que “a educação ambiental é um componente essencial e permanente da educação nacional, devendo estar presente, de forma articulada, em todos os níveis e modalidades do processo educativo, em caráter formal e não-formal” (BRASIL, 1999).

A BNCC, no 9º ano, faz uma relação do processo de globalização e seus efeitos no ambiente, apontando que se faz necessário analisar características de países e grupos de países europeus, asiáticos e da Oceania em seus aspectos populacionais, urbanos, políticos e econômicos, e discutir suas desigualdades sociais e econômicas e pressões sobre seus ambientes físico-naturais, como também identificar e analisar as cadeias industriais e de inovação e as consequências dos usos de recursos naturais e das diferentes fontes de energia (tais como termoelétrica, hidrelétrica, eólica e nuclear) em diferentes países (BRASIL, BNCC, 2018.)

Assim, acreditamos que a proposta do uso de jogos de interpretação, promove uma prática ativa em sala de aula. Segundo Guimarães e Rosa (2014, p. 70),

Deve ser considerado que todos os alunos precisam de metodologias novas, que instiguem o pensar geográfico para que tenham motivação o bastante e se interessem pelo estudo de Geografia, contribuindo para a compreensão crítica da realidade.

Neste sentido, este texto propõe refletir sobre a inserção e o uso do *Role Playing Game (RPG)*, que é um jogo de interpretação de personagens, sobre

a temática do meio ambiente e da educação ambiental, sobretudo, nas questões que envolvem o consumo e a produção de lixo, propiciando novas formas de abordar esses conteúdos presentes na geografia escolar.

Em termos metodológicos, além do levantamento bibliográfico sobre a formação de professores e as metodologias não convencionais, temos como experiência empírica a realização, em 2019, de uma atividade no 9º ano, em uma escola da rede estadual de ensino da cidade de Teresina, no estado do Piauí. A escolha desse tema foi motivada pelos momentos das atividades da Residência Pedagógica (RP) nessa unidade escolar, sendo assim direcionada e auxiliada pelos conteúdos do livro didático "Araribá Plus Geografia" do autor Cesar Brumini.

Foi, então, criada uma proposta de conferência do meio ambiente, em que foram divididos quatro grupos compostos por cinco alunos e eles deveriam criar um personagem que representasse uma causa ambiental orientada pelo professor e que dialogassem em sala com os assuntos ligados a questão ambiental. Cada grupo, assim, representava seu personagem, tendo como material utilizado apenas uma ficha (que será apresentada mais à frente, na parte sobre o relato da atividade). Em seguida, cada grupo trouxe um autor ou *site* confiável para representar suas ideias referentes aos temas e problemáticas ambientais apontadas pelo livro didático.

Em suma, o uso do *RPG* foi essencial para transformar um conteúdo que poderia ser trabalhado apenas como aula expositiva, em um processo relacional e interacional de aprendizagem, permitindo trabalhar temas importantes, como: a produção industrial excessiva; a obsolescência programada; o consumismo; a produção de lixo e os recicláveis, como parte de uma narrativa global, que ocorre de forma distintas entre países desenvolvidos e emergentes, que se constitui e influi em parcelas da vida cotidiana dos alunos. O *RPG* conseguiu se tornar um mediador entre a escala global, a escala nacional e a escala local, trazendo o aluno para um papel mais ativo em sala e um

despertar do seu pensamento crítico acerca da geografia e da questão ambiental.

A FORMAÇÃO DE PROFESSORES E AS METODOLOGIAS NÃO CONVENCIONAIS

Sobre o processo de formação dos professores de geografia, devemos levar em consideração os saberes relacionados à prática docente, à experiência profissional, ao conhecimento adquirido na formação inicial, além das habilidades pedagógicas.

Para Tardif (2002, *apud* Mendes, 2018, p. 32), a formação dos professores é dividida em quatro fases:

A formação do professor ocorre em quatro fases fundamentadas na aquisição dos saberes docentes. Essa formação inicia-se antes mesmo do ingresso na universidade, sendo a academia um segundo momento dela, que é complementada pelas experiências adquiridas após o ingresso na profissão, e continua durante a vida profissional.

Neste aspecto, Mendes (2018) aponta a formação inicial dos professores como algo complexo, pois é um fenômeno que transcende a mera habilitação concedida pelas universidades, posto que ser professor e possuir essa formação, não se restringe a um diploma de licenciatura. Dessa forma, deve ser entendida a formação do professor em um contexto amplo, profunda e contínua, visto que, embora não se forme um professor completo no curso de graduação, entende-se que essa é uma importante fase no seu desenvolvimento profissional e no alargamento dos horizontes como educador, para uma boa qualidade na sua vida de mediação junto aos alunos.

Ao se tratar da formação do professor de geografia, além das competências teóricas docentes, devem-se considerar também os conhecimentos relacionados à prática docente dentro de sala aula e a forma como ele constrói as próprias aprendizagens com seus estudantes. Faz-se necessário, na formação, entender que a aula não é somente feita pelo professor, como assinala Sousa Neto (2007, p. 15), “a atividade da aula realiza o professor, como se não fosse apenas o professor que fizesse a aula, mas fosse feito por ela”.

Neste sentido, entendemos o ato da aula como um importante momento e ferramenta de um processo de trocas de saberes e não como uma realidade determinada e fechada, pode-se dizer tradicional, em que professor olha para os alunos apenas como depósitos de informações e um vazio de experiências sem fim, tornando necessário compreender os estudantes como agentes de um processo de trocas de saberes e criações no próprio ato de ensinar e aprender, seres que estão vivenciando o turbilhão do mundo no espaço e no seu tempo singular.

Portanto, a velha noção de que apenas os professores têm o conhecimento, e que os alunos seriam folhas em branco, sem dúvida, caiu por terra, ou seja, os alunos não são mais corpos vazios, recipientes sem tampas, para ser preenchidos de conteúdos e externalidades, objetos sem vontade. São, todos os estudantes, portadores de saberes e capazes de construir conhecimentos sobre o próprio mundo em que vivem, capazes de passar a enxergar coisas que até então não se via, que podem ser agora vistas com a própria geografia (SOUSA NETO, 2007).

Compreendemos que o professor de geografia deve possuir um movimento de colocar-se com um olhar específico que possa permitir aos alunos entenderem a dinâmica do espaço geográfico, as especificidades dos lugares, das regiões e das paisagens, assim como os conflitos por territórios ou disputas de acessos a recursos naturais, como parte da dinâmica mais específica da relação da sociedade com o meio natural, das regiões entre si, ou mesmo, das disputas geopolíticas entre os Estados e outros agentes internacionais, ao criar um olhar geográfico para a realidade que estamos inseridos. Sobre o olhar geográfico, Castellar (2019, p. 11) aponta:

O olhar geográfico possibilita analisar a diferença entre as coisas, enfocando na produção da heterogeneidade a partir da dimensão locacional. Não há banalidade ou trivialidade quando, pelas formas, visualizamos que os telhados das casas de uma cidade escandinava expressam ângulos muito mais acentuados que os telhados de uma casa em uma cidade me-

diterrânea, para que a neve que cai possa acumular e pressionar o teto fazendo-o ceder, escorregando, pois para as bordas e recaindo sobre o chão, mantendo as telhas intactas.

Analizamos esse exemplo das telhas utilizada pela autora, como forma de demonstrar a percepção que o olhar geográfico pode causar na vida do professor e do estudante, pois eles passam a olhar para o mundo e se indagar o que há a geografia do mundo, se uma certa forma, estética, organização, situação do espaço que diz respeito às condições de vida das pessoas e as formas delas se constituírem. A formação do professor deve ter a responsabilidade de despertar isso, criar a partir da geografia da realidade criar um novo texto que deve ser lido para aqueles que estudam geografia das suas vidas.

Para Sousa Neto (2007, p. 26), esse processo aponta para a formação de um professor que passa a entender que ensinar exige um duro trabalho de pesquisa, baseado em uma crítica contínua que não aceita algo sem veracidade, mas sim um discurso com origem e suas mais variadas finalidades, buscando trazer o conhecimento de forma mais ampla e crítica. Assim, a aula de geografia pode contribuir para fazer as pessoas pensarem sobre o mundo e os modos possíveis sobre como esse mundo foi construído e quais as possíveis maneiras de se imaginar esse mesmo mundo com os estudantes fazendo parte.

Este processo de ensino se caracteriza pelo uso dos métodos de ensino, os quais, de acordo com Libâneo (1994, p. 152) "São as ações do professor pelas quais se organizam as atividades de ensino e dos alunos para atingir objetivos do trabalho docente em relação a um conteúdo específico". Neste sentido, os métodos de ensino e aprendizagem possuem uma relação entre o professor e os alunos, com o objetivo de desenvolver as capacidades cognitivas e operativas dos alunos.

A relação entre método e recurso se estabelece porque o recurso didático é uma variável do método, em que o método utilizado deve levar em consideração as necessidades dos alunos. E, somente desta forma, os professores podem associar os conteúdos de acordo com a formação social do

meio, de forma a obter resultados de aprendizagem de forma efetiva (LIBÂNIO, 1994). Desta maneira, se analisa que nada adiantaria explanar um conteúdo muito complexo para alunos que nem mesmo têm um campo de leitura ou base para acompanhar o conteúdo. Por isso, o método é tão importante, seja ele através da observação, como também o questionamento para seus alunos, o professor poderá descobrir os pontos fortes e fracos da aula e a melhor forma de aprender.

Quando falamos em como ensinar, devemos compreender a relação dos alunos com os professores, pois quando os conhecimentos dos alunos são descartados, as capacidades deles de aprendizagem e interesses em participar tendem a diminuir, ou mesmo, também serem descartados. Então, por isso a importância de estabelecer na formação de professores a criação de ferramentas e usos de recursos didáticos que permitam criar uma melhor relação entre os cotidianos dos alunos com os conteúdos orientados e as aprendizagens que se objetivam com eles.

Dessa forma, o ensino da Geografia pode ser construído pelos alunos e professores em situações comuns do cotidiano, como, por exemplo, com reflexões do espaço geográfico no caminho da casa para a escola e todas as geografias possíveis de se explorar (CAVALCANTI, 2012). Ao mesmo tempo, ele pode ser trabalhado a partir de situações comuns existentes do mundo que agregam diretamente assuntos geográficos ligados as transformações e dinâmicas da natureza e as formas de apropriação da natureza pela sociedade, já que em tempos recentes o local vive cada vez mais conectado com outras realidades.

O desafio em trazer novos métodos de ensino aliado aos devidos recursos didáticos, ainda é algo complexo devido a realidade material e tecnológica das escolas, mas entendemos que a Geografia é uma disciplina que possui diversas alternativas de ensino, como aponta Silva (2016, p. 18):

A Geografia é uma disciplina que possibilita o desenvolvimento de atividades dinâmicas e indissociáveis entre teoria e prática, também pode ser trabalhada de forma interdisciplinar, dessa maneira tem condições de propiciar experiências diversificadas e desenvolver um diálogo com outras disciplinas, (...) tais dinâmicas possibilitam a construção do conhecimento, correlacionando vários recursos, materiais e abordagens.

Nesse sentido, o professor deve buscar uma organização na hora de escolher os métodos, pois ele deve entender que um grupo de alunos existe uma enorme diversidade de estilos e de ritmos na aprendizagem, ou seja, sua escolha deve estar ligada à realidade do grupo que ele vai trabalhar o seu ensino como também os recursos didáticos utilizados.

A utilização de recursos didáticos não convencionais pelos professores no ensino da geografia tem se revelado uma alternativa viável para o desenvolvimento das diversas competências dos alunos, permitindo compreender melhor o espaço geográfico. Nesse contexto, fica claro a importância de uma boa formação do professor, como a sua procura por novas atividades que busquem despertar o interesse dos alunos e tornar o assunto mais didático e dinâmico.

Silva (2011), em seu livro intitulada "Construindo ferramentas para o ensino de Geografia", define os recursos não convencionais como:

Definimos, portanto, como recursos didáticos não convencionais os materiais utilizados ou utilizáveis por professores (as), na educação básica, mas que não tenham sido elaborados especificamente para esse fim. Em geral são produções sociais, com grande alcance de público, que revela o comportamento das pessoas em sociedade ou buscam refletir sobre este comportamento. Para exemplificar podemos mencionar os meios de comunicação tais como: o rádio, a televisão, os jornais, a internet, ou ainda as produções artísticas em geral, o cinema, a poesia, a música, a literatura de cordel, a fotografia, as artes plásticas e as histórias em quadrinhos (SILVA, 2011, p. 17-18).

Portanto, compreende-se que esses recursos não foram criados para o ensino, mas podem ser utilizados como ferramenta no processo de ensino aprendizagem, em que professor deve possuir um prévio conhecimento do

recurso que vai utilizar, pois ele precisa adaptar e criar habilidades para o uso de forma decente do recurso didático.

Os recursos não convencionais e a sua utilização em sala de aula têm a possibilidade de tornar a geografia uma disciplina mais dinâmica que aproxima o conhecimento dos assuntos abordados com o cotidiano dos alunos e seus valores dentro da sociedade. Conforme aponta Silva (2011, p. 19):

Desse modo, as atividades que o (a) professor (a) deverá desenvolver com o uso dos recursos não convencionais envolverá o conhecimento do educando sobre normas, valores e atitudes o que implica a análise dos fatores positivos e negativos, uma tomada de posição, um envolvimento afetivo e uma revisão e avaliação da própria atuação.

Neste aspecto, fica claro que a proposta de recursos não convencionais, são uma importante ferramenta na construção do conhecimento, que visa atender a diferença de realidades dos alunos, no sentido de desenvolver a capacidade da construção do conhecimento.

Em questão específica ligada ao uso de jogos, Cavalcanti (2012) destaca que o jogo tem se mostrado uma excelente ferramenta para avaliar a aprendizagem sob a ótica da natureza do diálogo. Nesse sentido, é necessário explorar a natureza e dialogar com o jogo em sala de aula, pois ao explorar diferentes aspectos da motivação dos alunos, os professores podem abordar diferentes pontos de vista e interesses geográficos, através de um jogo.

Pensando neste aspecto, o *RPG* é uma atividade com muitas possibilidades. Então, o papel do professor nessa ocasião é o de criar algo que torne ele um aliado do tema que ele quer propor. A esse respeito, Cavalcanti (2010, p. 368) cita:

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 atividade na geografia, o *RPG* tem que apresentar uma estruturação didática organizada, a qual deve apresentar etapas constantes e comuns a todas as matérias quanto à sequência didática, que busque além da motivação do aluno, mas também que o conteúdo em sala seja, além de transmitido, internalizado e compreendido tendo essa riqueza do jogo de interpretação como um ótimo aliado da educação.

Portanto, percebe-se a importância e a necessidade de inserção de atividades lúdicas no ensino de geografia, haja vista que tais atividades abrangem de maneira satisfatória a grande maioria dos alunos em sala de aula. Quando o professor (a) se utiliza de ferramentas lúdicas para ensinar, ele facilita o desenvolvimento cognitivo de seus alunos através de experiências que podem significar aprendizagem de conteúdos de Geografia.

O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) EM SALA DE AULA

O jogo de interpretação, conhecido pelo nome de *RPG* (em inglês significa *Role Playing Game*, que traduzindo, significa “jogo de interpretação de personagens”), é um jogo no qual os jogadores assumem o papel de um personagem dentro de uma narrativa.

Silva, em sua dissertação de mestrado intitulada “O uso da aventura solo (*RPG*) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem”, apresenta a origem e o desenvolvimento do *RPG*.

O *RPG* foi criado no início dos anos 1970 nos Estados Unidos, a partir de jogos estratégicos de guerra e de narrativas de fantasia, influenciado posteriormente pelas obras de Tolkien (2003), publicação original de 1954, que tem como cenário uma ambientação medieval carregada de elementos fantásticos (dragões, elfos, gigantes), se desenvolve através de uma narrativa na qual os jogadores interagem com a história, exigindo análises das situações e principalmente tomadas de decisões que podem alterar o rumo da história e de seus personagens (SILVA, 2015, p. 45-46).

Assim, o *RPG* é um jogo interativo que exige imaginação, e os jogadores são ambientados em algum cenário na tentativa de 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 no 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 os envolvidos.

Entendemos que o *RPG* é um jogo que utiliza do lúdico como base, em que o mestre, também conhecido como narrador ou mediador, é o responsável por escolher um cenário para narrar uma crônica que apresentará situações problemas para propor soluções. Ele também interpretará todos os personagens secundários da história, os personagens que não são 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 as características e o que o personagem pode ou não fazer.

Há, ainda, um elemento de sorte/azar utilizado para que as ações dos personagens sejam testadas e 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, desde já, salientamos que em nossa atividade não utilizamos esse elemento, pois o tempo disponibilizado na escola não seria possível, então ocorreu uma adaptação.

O *RPG* 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 e no final não há vencedores ou perdedores, apenas a boa experiência de jogar.

Quando trazemos uma atividade lúdica como o *RPG*, para o ensino de geografia, continuando com as palavras de Silva (2015, p. 48), em sua dissertação, ele diz que:

O *RPG*, quando voltado para educação, pode se tornar um valioso instrumento pedagógico facilitador do professor da aprendizagem por efeito, entre outras, de sua praticidade na formulação das regras, na interatividade entre seus jogadores e, em especial, da criatividade na preparação e no desenvolvimento dos conteúdos escolares.

Com isso, mostra-se a importância da utilização do *RPG* como objeto de estudo em disciplinas escolares, por estabelecer regras que nortearão o desenvolvimento da atividade, além de promover a interatividade e criatividade a todo momento.

Nesse sentido, realizamos uma atividade na turma do 9º ano do ensino fundamental em uma escola da rede estadual de ensino, localizada em Teresina-PI, com a temática do meio ambiente, com o enfoque e auxílio na parte do livro didático “Arariba Plus Geografia”, que traz sobre as conferências do meio ambiente. Pensou-se nessa atividade pois ela apresentaria problemas e possibilidades que existem no cotidiano da sala de aula e, assim, como também trabalhar o papel mais ativo do aluno no contexto escolar.

Para realizar a atividade, no primeiro momento, foi feito um plano de aula sobre a temática do meio ambiente: organizamos alguns objetivos de aprendizagens e os conteúdos que seriam abordados dentro do tempo permitido, que foi uma reunião com a preceptora e duas aulas, uma para avisar e orientar e a outra para a realização da atividade.

No segundo momento, fizemos uma aula expositiva, tendo como base o plano de aula, falamos um pouco da história sobre a questão ambiental e o consumismo desenfreado nos anos atuais. Trabalhando com Feldman (1997), foi debatido, por um lado, que os países desenvolvidos estavam preocupados com os efeitos da devastação ambiental sobre a Terra, propondo um programa internacional voltado para a conservação dos recursos naturais e genéticos do planeta, pregando que medidas preventivas para que se evitasse um grande desastre. Por outro, os países em desenvolvimento argumentavam que são gravemente afetados pela pobreza, problemas de habitação, condições sanitárias básicas, produção de lixo e desejos agroindustriais, atacados por doenças infecciosas e precisavam de desenvolvimento econômico, então vemos a primeira declaração do meio ambiente.

Conscientes dos graves danos ambientais que podem ocorrer com o aquecimento global, muitos países reuniram-se em conferências de âmbito mundial, organizadas pelas Nações Unidas, como a Rio-92, a Rio+10, a Rio+20 e a Conferência de *Kyoto*, para discutir o assunto e propor medidas a serem adotadas para reduzir as emissões dos gases de efeito estufa. Todos esses temas fizeram parte do nosso primeiro encontro sobre a temática. Logo após esse breve resumo da questão ambiental no mundo, tivemos um momento em que foi explicado sobre o jogo de interpretação de personagens, que é o *RPG*. Muitos já conheciam por conta de jogos, como também *streamers* que fazem sessões *online* para o público em geral, como também a escolha do tema da conferência, pois era também um capítulo do livro nesse mesmo assunto, sobre o consumo exagerado e a produção de lixo.

Nesta etapa, foi aberto espaço para sugestões dos estudantes. Eles destacaram a quantidade de estudantes por grupos, pois, devido à falta de tempo, não haveria como cada aluno fazer o seu próprio personagem. Como a turma possuía 20 alunos, foram divididos em quatro grupos com cinco integrantes, com o tempo de discussão de 10 minutos para cada personagem. Cada grupo recebeu um modelo de uma ficha para criar seu personagem e

o assunto que ele defenderia em uma conferência do meio ambiente. No que se refere a materiais utilizados, houve apenas o auxílio do livro didático e a construção de uma ficha, como mostra a Figura 1.

Figura 1 – Quadro com dados da produção da ficha do personagem RPG

FICHA DO PERSONAGEM	
NOME:	
CARACTERÍSTICAS:	
PROFISSÃO:	
IDEIAS DEFENDIDAS:	

Fonte: Cavalcante Júnior (2019).

O terceiro momento foi a realização da atividade. Saliento que, para garantir maior veracidade possível, foram mantidas as referências que eles usarem no seu personagem para defender suas ideias, e todas as falas foram bem aproveitadas para o conteúdo deste artigo.

A seguir, expomos o primeiro grupo falando do seu personagem e um representante do grupo (Figura 2).

Figura 2 – Fotografia dos personagens e representantes em diálogo



Fonte: Cavalcante Júnior (2019).

O mestre iniciou com a narração da chegada dos personagens dentro de uma sala onde havia um NPC (personagem não jogável interpretado pelo mestre). Ele indagava os personagens questionando o que sabiam sobre a

produção e destacando que o excedente de lixo é inerente à condição humana, ou seja, o ser humano sempre produziu resíduo. Mas nos últimos anos, esse aumento tem sido elevado, por conta de uma grande produção de produtos que não podem durar muito, os produtos descartáveis ou com prazos de validade programados. E então, os que personagens fariam para resolver?

O personagem do grupo 1 iniciou falando sobre a questão do consumo consciente, momento em que eles trouxeram uma matéria do *site ecycle*, que apontava o consumo consciente no qual o consumidor deve definir as características que precisa no produto, pensar sobre como irá comprar, escolher o fabricante de acordo com sua responsabilidade socioambiental na produção. Ainda mais, se fazia necessário um uso otimizado do produto para que ele tenha uma vida útil mais longa e, por fim, definir uma forma de descarte adequada. Só assim, tomando decisões conscientes em cada uma dessas fases, o consumidor poderá comparar e escolher a melhor opção. (ECYCLE, 2018).

O personagem do grupo 2 ainda contribuiu com o personagem do grupo 1, analisando que o consumidor é o elemento final, por isso sua importância de agir de uma maneira econômica e pensar como o mundo como um todo, citando as embalagens retornáveis e reutilizáveis como forma de um consumo consciente. O personagem do grupo 3, cita também a questão do mal uso do descarte de lixo, que não adiantaria nada esse consumo consciente sem um descarte consciente, citam os lixeiros que tinham na praça em frente da escola que eram de coletas recicláveis, trabalhadores que sobreviviam da coleta das coisas descartadas, e que muitas pessoas não tinham o conhecimento ou não sabiam separar o seu lixo ou os materiais descartados para colocar nos depósitos selecionados.

Neste momento o grupo do personagem 3 aproveitou o gancho para mostrar que eles trouxeram uma matéria sobre a *coleta seletiva*, do *site* “Toda matéria”, em que ele aponta que a coleta seletiva representa a maneira eco-

lógica mais adequada para o descarte de lixo e associado ao tema de educação ambiental e do desenvolvimento sustentável, a coleta seletiva evita a poluição do solo e das águas. (TODAMATERIA, 2016). Contribuindo com o grupo 3, outro personagem do grupo 2 falou da questão que na coleta seletiva, muitos desses lixos eram reaproveitados através da reciclagem, esse tema ganhou volume nos debates, que se tornavam produtos de matérias primas, em que mostraram um caderno que possuíam que era feito de produtos reciclados e, assim, de produtos que eram transformados do lixo.

Outro personagem do grupo 4 trouxe uma matéria do Brasil Escola sobre a obsolescência programada, onde ele aponta quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital. (BRASIL ESCOLA, 2014). Nesse ponto, o mestre narra como eles chegaram num ponto de mostrar a relação do meio ambiente e o processo de globalização, pois as empresas aos longos dos anos, foram percebendo que produtos duráveis desfavoreciam a economia. Então, pensando nisso, as empresas criaram esses produtos não duráveis, para que pudessem fazer a economia girar, mas isso também gerava um fator contra que era o aumento do lixo eletrônico.

Os personagens dos grupos 3 e 2 citaram o caso de celulares, que com o tempo paravam de funcionar, de ocorrer as atualizações, tornando-os obsoletos. Mais uma vez voltamos ao ponto da coleta seletiva, pois o celular era um item que precisava ser descartado de forma segura, assim como baterias e outros materiais eletrônicos. Na oportunidade, o personagem 2 falou de empresas que recebem o celular antigo na compra de um novo da mesma marca e isso já contava com um ponto positivo e, ao mesmo tempo, uma estratégia de mercado para ampliar o consumo.

O personagem do grupo 02, foi o único que não trouxe nenhum tema, porém, os membros desse grupo foram os que mais contribuíram e falaram com outros personagens, atingindo o objetivo da atividade, que era essa troca de ideias e saberes entre eles. Ao final da atividade o mestre, então,

explicou como a relação do cotidiano deles estava ligada a esse assunto. E, mesmo existindo outros pontos que poderiam ser abordados, ficava claro como preocupação ambiental estava cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, mas que ela envolvia os Estados, as empresas, as indústrias, os consumidores e se fazia presente, como visto, na vida deles, fazendo com que eles começassem a enxergar isso. Ou melhor, reunissem até impressões já formadas, com os conteúdos da sala de aula e as aprendizagens necessárias sobre o mundo.

Nos relatos sobre a atividade, os alunos a definiram como divertida, enquanto outros falaram sobre o medo que ficaram ao falar em público, expressar opiniões publicamente. Outros disseram que a partir daquele momento estavam enxergando assuntos de geografia de outra perspectiva, ligados às dinâmicas do mundo, aos processos mais amplos e que também faziam parte de tudo isso que estavam ao seu redor.

Em suma, após as apresentações, toda vez que alguém citava uma música ou um filme eles iriam associar ao ensino de geografia. E assim, ficava clara a importância de um bom processo de estudos na formação inicial da formação do professor de geografia e que a partir de metodologias não convencionais era possível incluir outras formas de ensinar geografia para além da memorização dos objetos e dos fatos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, relatamos a importância da formação do professor, dos métodos de ensino e dos recursos didáticos como processos aliados com a sua relação com a sala de aula. Assim, através dos autores que nos possibilitaram reconstruir algumas orientações neste artigo, foi possível também concluir que a relação professor-aluno, durante o período de licenciado, seja por programas da universidade ou estágios ou os testes de atividades nos conta-

tos com o espaço escolar no seu período de formação, gera futuros professores com uma boa formação, também como a geografia e a educação interligadas.

Concluiu-se que o uso de metodologias não convencionais, adequadas para alguns temas e processos de ensino-aprendizagem, podem constituir importantes aliados ao ensino de geografia. Portanto, a partir do experimento do uso de jogos de interpretação (*RPG*), na turma do 9º ano, foi possível observar uma melhor interação dos estudantes com a temática da questão ambiental. Evitou-se, assim, que a aula fosse puramente expositiva, o que permitiu, na oportunidade, trabalhar o conteúdo do livro didático, processos ambientais importantes, como as conferências mundiais, e construir uma atividade de forma mais dinâmica e participativa sobre um dos principais problemas citados: a produção excessiva, o consumismo, a produção de lixo, os impactos ambientais, as necessidades de normas e cuidados ambientais pelos Estados.

Cabe destacar, também, a importância do planejamento das atividades, pois os jogos de interpretação apresentam complexidade, devido abrangência do seu conteúdo. Por isso, é necessária uma conduta segura pelo professor em sala de aula, planejada e aberta ao mesmo tempo, buscando propor atividades que motivem o maior número de alunos, principalmente aqueles que demonstram uma certa apatia pela disciplina. Com isso, desperta-se um olhar geográfico como também os levam a entender a dinâmica ambiental e a educação ambiental como processos complexos.

Atividades mais dinâmicas costumam incentivar os alunos de forma ativa e direta, proporcionando a participação dos mesmos em sala de aula, para que haja a internalização e aprendizagem dos conteúdos geográficos. Pode-se dizer que a experiência possibilitou uma aprendizagem que também nos ensinou bastante, sendo válida e fundamental para pensar a disciplina de geografia escolar, ao mesmo tempo, que se torna um estímulo para o professor. Espera-se, assim, que através dessa experiência teórica, profissional e vivida, esta pesquisa possa proporcionar maiores discussões e aplicações, em

que cada vez mais escolas e professores busquem promover ambientes e métodos voltados a estimular de forma prazerosa o ensinar a aprender geografia e se refazer com o que está se ensinando.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: MEC; Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 25 abr. 2021.

BRASIL. Lei nº 9.795/99, de 27 de abril de 1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF: Presidência da República, 1999. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/l9795.htm. Acesso em: 25 abr. 2021.

CASTELLAR, S. M. V. Raciocínio geográfico e a teoria do reconhecimento na formação do professor de geografia. **Signos Geográficos**, Boletim NEPEG de Ensino de Geografia, Goiânia, v. 1, p. 1-20, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/signos/article/view/59197>. Acesso em: 25 abr. 2021

CAVALCANTE, J. **1 fotografia color. digital**. Teresina, 2019.

CAVALCANTI, L. S. **O ensino de geografia na escola**. Campinas: Papirus, 2012.

CUTLER, B. **Reinos de Ferro RPG**. Tradução: Gilvan Gouvêa. Porto Alegre: Jambô, 2014.

FELDMANN, F. (org.). **Tratados e organizações ambientais em matéria de meio ambiente**. 2. ed. São Paulo: SMA, 1997 (Série Entendendo o Meio Ambiente, v.1).

GUIMARÃES, R. C.; ROSA, O. Ensinando geografia de forma lúdica através do mapa em quebra-cabeça. **Caminhos de Geografia**, Uberlândia, v. 15, n. 49, p. 70-79, 2004.

LACOSTE, Y. **A Geografia - Isso Serve, em Primeiro Lugar Para Fazer Guerra**. Tradução Maria Cecília França. Campinas: Papirus, 1998.

MENDES, L. S. **“Por amor a docência!”**: representações sociais partilhadas entre discente da licenciatura em Geografia. 2016. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpi.br/xmlui/handle/123456789/2354>. Acesso em: 25 abr. 2021.

SILVA, C. B. **O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem.** 2015. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

SILVA, C. R. M. Oficinas Pedagógicas na educação geográfica: integração entre saber e fazer. *In: ENCONTRO DE ENSINO DE GEOGRAFIA, MOSTRA DE ESTÁGIOS E DE PESQUISAS - Formação de Professores de Geografia: Ensino, Interdisciplinaridade e Formação Docente*, 13., 2016, Londrina. **Anais [...]**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2016.

SILVA, J. S. e **Construindo ferramentas para o ensino de Geografia.** Teresina: Edusp, 2011.

SOUSA NETO, M. F. **Aula de geografia e algumas crônicas.** 2. ed. Campina Grande: Bagagem, 2007.