

MAPEANDO O CONHECIMENTO: O RPG COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM ATIVA EM GEOGRAFIA

Jessyca Izabel Araújo de Luna ¹

Damares Pereira de Melo ²

Maria Claudia Heloísa da Silva ³

Thiago Rodrigo Fernandes da Silva Santos ⁴

INTRODUÇÃO

Atualmente, a habilidade de interpretar mapas e entender conceitos geopolíticos é fundamental no ensino de Geografia, pois contribui significativamente para o desenvolvimento do pensamento crítico e da análise espacial dos estudantes. No entanto, essa competência enfrenta muitos desafios por parte dos alunos, que sentem dificuldades em compreender e conectar esses conceitos às suas vivências diárias, o que demanda a adoção de métodos pedagógicos que sejam tanto inovadores quanto engajadores.

Com base nessas premissas este estudo foi realizado na Escola Municipal Maria Jose de Medeiros (EMMJM), em Passira-PE, onde foi observado que os alunos do 7º ano enfrentavam dificuldades na compreensão de mapas, mesmo quando diante de legendas. Em resposta a essa problemática, foi desenvolvida uma atividade inovadora. Esta, se consistiu em uma partida de Role-Playing Game (RPG) adaptada para o ambiente escolar, integrando dados de mapas e conceitos geopolíticos de maneira lúdica e interativa.

O principal objetivo da pesquisa foi avaliar a eficácia dessa metodologia lúdica na melhoria das habilidades dos alunos em interpretar mapas e compreender conceitos geopolíticos. Para tanto, a metodologia adotada envolveu uma revisão de literatura, analisando artigos e estudos relacionados ao tema, bem como a elaboração e aplicação da atividade de RPG junto aos estudantes. A partir dessa abordagem, buscou-se não apenas facilitar o aprendizado, mas também promover a colaboração entre os alunos, a aplicação dos conhecimentos geográficos de forma prática e a resolução de desafios, tudo isso em um ambiente que estimulasse o interesse e a motivação pela aprendizagem.

¹Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, jessyca.luna@ufpe.br;

²Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, damares.melo@ufpe.br;

³Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, maria.claudiasilva@ufpe.br;

⁴Doutor em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, thiago.silvasantos@ufpe.br.

A atividade foi cuidadosamente planejada para alinhar os elementos do RPG com os objetivos pedagógicos, criando um espaço onde os alunos pudessem explorar cenários geopolíticos de maneira prática e envolvente.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia adotada nesta pesquisa foi desenvolvida em etapas cuidadosamente planejadas no intuito de promover uma compreensão mais profunda dos conceitos geográficos pelos alunos. O trabalho foi desenvolvido na Escola Municipal Maria Jose de Medeiros (EMMJM), em Passira-PE, com a participação de 22 alunos do 7º ano A, sendo posteriormente replicado no 7º ano B, que contou com 24 alunos. Para a implementação eficaz das atividades propostas, foi necessário o uso de uma variedade de materiais específicos, que auxiliaram tanto na confecção dos mapas quanto na condução da partida de RPG adaptada. Na fase inicial, destinada à criação dos mapas, os alunos utilizaram cartolina branca, régua, lápis, borracha, lápis de cor, canetas hidrográficas e pincéis para desenhar e colorir os territórios fictícios.

Para a fase do RPG, foram elaboradas fichas dos países que foram impressas em folhas A4, contendo informações e pontuações relevantes. Além disso, dois dados de 12 (D12) lados foram utilizados para as decisões durante a partida, e fichas adicionais foram preparadas para registrar os problemas e as soluções desenvolvidas por cada grupo. A monitora, no papel de mestre da mesa, utilizou um manual simplificado contendo as regras adaptadas do RPG e uma tabela para controlar a pontuação e o andamento da partida.

Inicialmente, os alunos foram divididos em cinco grupos, sendo que cada grupo recebeu uma ficha detalhada referente a um país fictício. Essas fichas continham informações essenciais sobre os países, incluindo o número de habitantes, a quantidade de estados, as capitais, as principais riquezas, os produtos mais exportados, as alianças políticas e econômicas, as fronteiras com outros países fictícios, além de características físicas e morfológicas do território.

Na primeira fase da atividade, os alunos se concentraram na criação do mapa de seu respectivo país, utilizando as informações fornecidas na ficha. Eles foram incentivados a refletir sobre a distribuição espacial dos elementos descritos, como a localização das capitais, as áreas de maior riqueza natural, as fronteiras e as alianças com os países vizinhos. Os estudantes tiveram que desenhar o mapa em cartolinas

brancas, com base nas características descritas e criar uma legenda detalhada que explicasse os símbolos e as cores utilizadas no mapa.

Na segunda fase da atividade, os alunos participaram de uma partida de Role-Playing Game (RPG), adaptada para o contexto educacional e realizada de forma cooperativa. Ao invés de cada jogador incorporar um personagem individualmente, como é comum nas partidas de RPG tradicionais, cada grupo representou coletivamente seu país fictício. Assim, todas as decisões foram tomadas em conjunto, visando o melhor interesse do país representado por cada grupo. A partida envolveu todos os grupos simultaneamente criando um ambiente colaborativo e competitivo.

Para essa fase, foram desenvolvidas novas fichas para os países contendo pontuações de 01 a 12 para diferentes características importantes, como diplomacia, economia, força militar, tecnologia, recursos naturais, educação entre outras. Essas fichas também incluíam informações sobre o governo dos países (democracia, ditadura, capitalismo, comunismo, socialismo) e a situação de outros aspectos, como a força de trabalho e o sistema educacional. As pontuações atribuídas a cada característica representavam a força relativa do país em cada área específica, por exemplo, um país com uma pontuação de 08 em riqueza seria mais próspero do que um país com uma pontuação de 03, e um país com uma pontuação de 11 em diplomacia teria maior facilidade para resolver problemas diplomáticos em comparação com um país com diplomacia 05.

A monitora da turma desempenhou o papel de mestre da mesa de RPG, orientando o andamento da partida. Diferentemente das campanhas extensas comuns nas partidas de RPG tradicionais, foi apresentado aos alunos um conjunto de problemas relacionados à economia, diplomacia, imigração e outras áreas, todos esses temas estudados em sala nas aulas anteriores. Esses problemas foram lidos para os grupos em conjunto e foi concedido tempo adequado para que cada país elaborasse uma solução. Cada grupo de alunos deveria analisar os problemas apresentados e desenvolver soluções apropriadas para o país que representavam. No 7º ano A, a turma foi dividida em dois grupos de 5 alunos e dois grupos de 6 alunos. Já no 7º ano B, os alunos foram organizados em quatro grupos de 6 alunos cada. Essa divisão permitiu uma dinâmica colaborativa eficaz, facilitando a discussão e a resolução de problemas de maneira mais estruturada e interativa

Cada problema possuía uma pontuação de dificuldade, variando de 05 a 20. Quando um grupo apresentava sua solução, eles tinham a oportunidade de lançar os

dados; a pontuação resultante era então somada aos pontos da característica relevante na ficha do país. Se a soma fosse igual ou superior à pontuação de dificuldade do problema, o grupo podia considerar o problema solucionado. Caso contrário, o problema permanecia não resolvido e era adicionado à ficha do grupo, representando um desafio contínuo.

Ao final da partida, o grupo que conseguiu solucionar mais problemas foi declarado vencedor, o que reforçou a importância do trabalho em equipe e da tomada de decisões estratégicas dentro do contexto proposto.

REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico deste estudo explora a gamificação, as metodologias ativas e a importância do lúdico no ensino de Geografia, destacando como essas abordagens podem superar dificuldades educacionais e promover um aprendizado mais eficaz.

A gamificação, exemplificada pelo uso de Role-Playing Games (RPGs), é uma ferramenta eficaz para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Pavani (2020) destaca que o RPG pode ser usado de forma interdisciplinar, envolvendo disciplinas como História, Geografia, e até Matemática, onde dados polidrais típicos de RPGs podem ser utilizados em aulas de Geometria Espacial, por exemplo.

As metodologias ativas, que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, incentivam o desenvolvimento de habilidades críticas e colaborativas. A criação de mapas e a participação em RPGs, como utilizadas neste estudo, são exemplos de como essas metodologias permitem a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos.

O lúdico também desempenha um papel crucial no processo de aprendizagem. Sales (2020) destaca que o ato de brincar ativa o cérebro e facilita a assimilação de conhecimentos de forma natural. A integração de atividades lúdicas, como a criação de mapas e jogos de RPG, torna o aprendizado mais prazeroso e eficaz.

Por fim, a leitura e a interpretação de mapas são habilidades fundamentais no ensino de Geografia, essenciais para a formação de cidadãos críticos e conscientes do espaço geográfico. A educação geográfica deve promover a compreensão das relações espaciais e a análise crítica do território, incentivando os alunos a explorar e interpretar dados geográficos de forma dinâmica e contextualizada.

Através da capacidade de ler e entender mapas, os estudantes desenvolvem uma visão mais profunda das interações entre ambientes naturais e humanos, e como esses fatores influenciam a organização espacial e o desenvolvimento das sociedades. Em vez de limitar-se à memorização de informações, a educação geográfica deve estimular o pensamento crítico, encorajando os alunos a questionar, analisar e relacionar conceitos geográficos com suas próprias experiências e o mundo ao seu redor. Dessa forma, a formação de cidadãos bem informados e preparados para enfrentar desafios globais e locais é significativamente enriquecida.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desta pesquisa mostram avanços significativos na compreensão e aplicação dos conceitos geográficos usados pelos alunos do 7º ano da Escola Municipal Maria José de Medeiros (EMMJM). A atividade foi estruturada em duas etapas principais: a construção de mapas e uma partida de RPG adaptada, ambas concebidas para promover o desenvolvimento de habilidades críticas e práticas.

Na primeira fase, os alunos criaram mapas baseados em países fictícios, o que os desafiou a considerar aspectos como organização espacial, criação de legendas e características geopolíticas. Esse processo facilitou a compreensão dos elementos fundamentais de um mapa, melhorando a habilidade dos estudantes em ler e interpretar representações cartográficas.

Na segunda fase, os grupos participaram de uma partida de RPG, onde cada grupo representava um país e enfrentava problemas relacionados à economia, diplomacia, imigração e outros temas relacionados aos conteúdos estudados. Ao associar as decisões dos grupos ao resultado dos dados, os alunos puderam perceber que, mesmo com um bom planejamento, os resultados podem variar, refletindo a imprevisibilidade e as nuances das situações da vida real.

Em resumo, a combinação das duas fases da atividade mostrou-se eficaz na promoção de um aprendizado mais profundo e significativo. Os alunos não apenas aprimoraram suas habilidades geográficas, mas também desenvolveram competências importantes para a vida, como trabalho em equipe, análise crítica e adaptação a cenários incertos. Esses achados reforçam a importância de metodologias ativas e lúdicas no ensino de Geografia, proporcionando uma aprendizagem mais envolvente e eficaz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo evidenciou a eficácia de metodologias ativas e lúdicas, como a construção de mapas e a adaptação de Role-Playing Games (RPG) no ensino de Geografia para alunos do 7º ano. Ao integrar teoria e prática, foi possível melhorar a compreensão de conceitos geográficos e desenvolver habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe.

A criação de mapas permitiu aos alunos aplicar conhecimentos de forma prática, enquanto a dinâmica do RPG revelou as complexidades do mundo real, mostrando a importância da flexibilidade em situações incertas. Os resultados indicam que a gamificação torna o aprendizado mais envolvente e contribui para um entendimento mais profundo dos conteúdos.

Essas abordagens pedagógicas inovadoras são essenciais para transformar a experiência educacional, sugerindo que metodologias ativas podem ser aplicadas com sucesso em diversos contextos, promovendo uma aprendizagem mais significativa e formando cidadãos mais críticos e preparados para os desafios contemporâneos.

Palavras-chave: Aulas Práticas; RPG, Ensino de Geografia, Gamificação, Metodologia Ativa.

REFERÊNCIAS

PAVANI, R. M. Role-playing games e ensino de história no IFES-Nova Venécia Nova Venécia. *Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco*, ISSN 2316-7297, v. 10, n. 1, p. 69-80, 2021.

SALES, D. O. O lúdico enquanto importante ferramenta para o ensino da educação financeira na fase infantil. *Akrópolis*, Umuarama, v. 28, n. 1, p. 3-7, jan./jun. 2020.

BAPTISTA, C. R. *et al.* Inclusão e escolarização: múltiplas perspectivas. 2 ed. Porto Alegre: Mediação, 2015.