

## O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: Um recurso metodológico

SOUZA JUNIOR, Dinairam de Holanda<sup>1</sup>  
SANTOS, Weverton Felipe dos<sup>2</sup>  
COSTA, Débora Lúcia Correia Ramos<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este relato de experiência é formulado a partir de desafios e vivências durante o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) e promove uma discussão sobre o uso do RPG como ferramenta metodológica para o ensino de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental. A atividade foi desenvolvida a partir de um jogo de interpretação de papéis (RPG) com alunos de sexto e sétimo ano, possibilitando combinar uma série de fatores como participação, protagonismo e autonomia que tiveram como objetivo o ensino de geografia contemplando alguns conceitos básicos da disciplina, como: espaço, lugar, paisagem e território. Nesse contexto, os resultados obtidos se mostraram satisfatórios, pois constatamos bons desempenhos individuais e coletivos dos participantes e, por fim, observamos que o trabalho sugere uma metodologia complexa e pouco utilizada, mas, que, apesar disso, possibilita, de acordo com as estratégias utilizadas, uma abordagem diferenciada que foge do modelo tradicional de ensino e pode proporcionar novas possibilidades para a sala de aula.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação; protagonismo; lúdico; jogos;

### 1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), assim como o Residência Pedagógica, (RP) assume um papel de extrema importância para o processo de formação de professores na educação pública, contribuindo não só com a aproximação entre escolas e universidades, mas também com a elevação da qualidade na formação docente, onde concordamos com Saviani (2011, p. 18) quando ele diz que “a liberdade só será atingida quando os atos forem dominados. E isto ocorre no momento em que os mecanismos forem fixados”. Compreendemos, portanto, que sua assertiva acolhe a oportunidade que os programas como Pibid e RP proporcionam aos professores em formação, onde o ato a ser dominado é o ato de ensinar e que este é melhor fixado apenas com a prática.

---

<sup>1</sup> Graduando em Licenciatura em Geografia, Programa institucional de bolsas de iniciação à docência, UNEAL, Campus I, [dinairam.junior.2021@alunos.uneal.edu.br](mailto:dinairam.junior.2021@alunos.uneal.edu.br)

<sup>2</sup> Graduando em Licenciatura em Geografia, Programa institucional de bolsas de iniciação à docência, UNEAL, Campus I, [weverton.santos.2021@alunos.uneal.edu.br](mailto:weverton.santos.2021@alunos.uneal.edu.br)

<sup>3</sup> Prof<sup>a</sup>. Ma. Débora Lúcia correia Ramos Costa, Programa institucional de bolsas de iniciação à docência, UNEAL, Campus I, [deboraramos@uneal.edu.br](mailto:deboraramos@uneal.edu.br)

Nesse contexto, trazemos o relato de uma experiência adquirida com Pibid 2022 da Universidade Estadual de Alagoas, que através de grupos de estudos, oficinas e intervenções, objetiva, com (*Role Playing Game*) RPG, uma tentativa de rompimento com o modelo tradicional de ensino, pois como diz Freire (1987, p. 35) “só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros.” Esta afirmação de Freire (1987, p. 35) remete exatamente à teoria da educação libertadora, pela qual o autor levanta a discussão sobre uma educação bancária que apesar de exposta pelos avanços e conquistas da educação ao longo dos anos está sempre ociosa, disponível, e que, portanto, necessita de que não nos deixemos levar pelo comodismo de uma prática docente sem inovação, sem amor e sem diálogo, porque é diante dessa e de outras problemáticas que nos encontramos postos frente ao grande desafio da educação no Brasil, pois “não há diálogo, porém, se não há um profundo amor ao mundo e aos homens. Não é possível a pronúncia do mundo, que é um ato de criação e recriação, se não há, amor que a infunda” (Freire, 1987, p. 45).

Desta feita, é diante do cenário descrito que acreditamos que novas metodologias devem ser pautadas como ferramentas práticas de ensino e não apenas como mais uma possibilidade abstrata. Em decorrência disso, o experimento foi executado em sala de aula visando o ensino de Geografia para sexto e sétimo ano do ensino fundamental anos finais, em uma escola da rede estadual de ensino, na cidade de Arapiraca, Alagoas, atendendo a proposta de explorar o uso de jogos e atividades lúdicas para ensino da disciplina e abordou conceitos de espaço, lugar, paisagem e território através de uma adaptação do RPG como prática metodológica.

## 2 METODOLOGIA

O *Role Playing Game* (RPG) surge no cenário dos jogos nos anos 70, nos Estados Unidos, e em tradução direta significa “jogo de interpretação de papéis”. De acordo com Alexandre Mueller (Movimento RPG, 2018), “em registros oficiais, o RPG surgiu em 1974. O primeiro lançamento foi o jogo D&D (*Dungeons & Dragons* ou Masmorras e Dragões, em português), criado por Gary Gygax e Dave Arneson” e desde então tem tomado bastante proporção ao longo dos anos, incentivando e

contribuindo com a diversidade cultural como a popularização da Cultura Nerd e do movimento Geek, que de acordo com Vargas e Rocha (2019, p. 38), tem origem em seio norte americano, mas se populariza globalmente mostrando que se faz necessário a aproximação docente aos novos movimentos sociais dos quais seus alunos participam, pois esse contato deve favorecer a relação de ambos.

O RPG possui um sistema de regras e características próprias que além de configurá-lo como jogo, define o ato de brincar como seu objetivo central. Nesse cenário, é a partir disso que a pesquisa de campo define uma adaptação do sistema original de regras e acessórios para reorientar o objetivo principal do jogo como ferramenta de ensino e torná-lo acessível mesmo ao aluno que nunca jogou.

Assim, foi iniciado sistematicamente o processo de formação e adaptação da metodologia. Primeiro, realizou-se uma oficina com os pibidianos e posteriormente, com o grupo interessado, um estudo dirigido sobre a aplicação do RPG como jogo, história, regras e prática. Nesse contexto, foi muito importante o reconhecimento prático acerca dos métodos e regras utilizados em partidas comuns, sem o objetivo didático, pois várias observações como a autonomia do mestre e as diversas possibilidades do *Non-Playable Character* (NPC) ou personagem não jogável (em português) puderam ser colhidas e dimensionadas para a posterior confecção de um protótipo que teria como objetivo principal a aprendizagem.

Posteriormente, no passo 2, o grupo de Pibidianos definiu o método de aplicação do projeto, analisando o conteúdo que seria abordado no jogo bem como o perfil dos possíveis participantes do experimento (descritos na tabela 01), já que, por motivos de estratégia, o protótipo tinha o objetivo inicial de contemplar apenas quatro alunos de cada turma, como normalmente acontece em uma partida do jogo. Definiu-se então que os conteúdos abordados seriam os conceitos de espaço, paisagem, lugar e território, pois era um tema que já havia sido trabalhado em ambas as turmas, e que, portanto, a metodologia poderia apresentar fluidez.

Em seguida, no passo 3, iniciou-se a construção de uma história base onde foram definidos, dentro da própria narrativa, pontos estratégicos onde seriam abordados os conteúdos planejados para a atividade, enquanto, no passo 4, foi construído um mapa fictício em um cenário medieval com características cartográficas de escala, legenda, projeção e orientação, além de algumas feições de

relevo, lagos, mares, cidades, castelos e florestas, compreendendo o máximo de aspectos físicos e imaginários passíveis de abordagens presentes e futuras.

Nesse contexto, no passo 5, selecionamos uma ficha para cada personagem da história. Nessa ficha, colocamos atribuições para o personagem utilizar durante a partida, atribuindo condições individuais para cada personagem com a finalidade de direcionar momentos de protagonismo, autonomia e desempenho selecionados pela própria história, na sorte da rolagem de dados, ou nas decisões do mestre. E por fim, no passo 6, elaborou-se um pequeno questionário para a coleta dos dados sobre o conteúdo abordado durante o jogo, realizado após o fim de cada campanha.

Após os ajustes, foi explicado que todos os movimentos seriam feitos por turno, assim todos participariam da narrativa e, na história, os alunos interpretariam um dos personagens selecionados por ficha e que por sua vez, deveria descobrir seu propósito no jogo, que tinha como desfecho final o enfrentamento de um monstro de lava vulcânica com poder de movimentação tectônica de placas. É importante relatar que a riqueza de detalhes e conteúdo imaginário são indispensáveis para o RPG, pois esse material é o grande responsável por reter a atenção do público. Além disso, todos os movimentos do jogo são controlados pelo mestre, que muito se assemelha a figura do professor e que é o grande responsável pela aplicação ou não de regras e desafios no decorrer da partida. Nesse sentido, também é válido pontuar que a dinâmica para os movimentos do jogo é sugerida pela rolagem de dados, podendo ser um icosaedro ou um cubo comum, no entanto, é indispensável que o mestre se atente ao ensino como novo objetivo estabelecido para o jogo, pois a sorte pode conduzir para rumos distintos do planejamento.

Outro aspecto relevante da metodologia é a gestão do tempo que também se assemelha ao planejamento de uma aula, já que tudo ocorre em tempo e lugar predeterminado. Desse modo, a sorte presente na rolagem de dados passa a empregar importância significativa para o desenvolvimento da partida a medida em que se considera o número mínimo e máximo da rolagem de dados como denominadores respectivos de fracasso absoluto ou sucesso eminente e, portanto, podemos identificar uma boa transversalidade com áreas da literatura e da matemática, apesar de não ser o foco principal dessa aplicação em específico.

Portanto, conforme o jogo foi se desenvolvendo, também se observou a necessidade de adesão às habilidades dos parâmetros curriculares da Base

Nacional Comum Curricular (BNCC) conforme a Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, Art. 26 (planalto.gov). Partindo disso, foram escolhidas as habilidades refletidas na tabela abaixo, de acordo com a proposta da metodologia.

Tabela 01 – Lista de habilidades utilizadas da BNCC

<b>CÓDIGO</b>	<b>HABILIDADES</b>
(EF06GE01)	Comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos;
(EF06GE07)	Explicar as mudanças na interação humana com a natureza a partir do surgimento das cidades;
(EF07GE01)	Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.

Fonte: acervo dos autores, 2024.

Dessa forma o jogo pode explorar, em sua narrativa, uma abordagem direta às habilidades da BNCC, como a habilidade EF06GE07 (BNCC Geografia), que proporciona uma ótima discussão em situações do jogo na qual podemos citar a influência do monstro de lava em relação à alteração do espaço geográfico em um comparativo com as ações do próprio aluno no mundo real, em sua casa, sua cidade ou sua escola. Portanto, o jogo pôde ser aplicado respeitando os princípios preestabelecidos como regra, pois apesar das adaptações e a mudança entre objetivos (divertimento e aprendizagem) a proposta RPG como metodologia funciona mecanicamente semelhante ao jogo original, onde o mestre conta a história, apresenta o cenário e controla a maior parte das ações do jogo enquanto os jogadores realizam movimentos de acordo com as informações entregues sutilmente pelo mestre que de acordo com a rolagem de dados pode ou não definir ordem de turno, potência de movimento ou a sorte de modo geral, desde que, em sua avaliação, a sorte favoreça a fluidez da partida.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Durante o jogo, alguns pontos foram considerados pertinentes para a avaliação da atividade. Com base nisso, iniciaremos a discussão a partir da escolha dos alunos, descrita na tabela abaixo.

Tabela 02 – Tabela de características

<b>CARACTERÍSTICAS DOS ALUNOS SELECIONADOS PARA A ATIVIDADE</b>	
Alunos do 6º ano	Alunos do 7º ano
Quatro alunos participaram	Quatro alunos participaram
Os alunos selecionados apresentavam características semelhantes, ótima relação em sala de aula e um bom desempenho nas atividades propostas.	Os alunos apresentavam características distintas, pouco relacionamento em sala e níveis diferentes em relação às atividades propostas anteriormente.
Ninguém conhecia o jogo antes da metodologia apresentada	Apenas dois alunos já haviam jogado, pelo menos, um estilo de RPG

Fonte: Acervo dos autores, 2024.

Os alunos selecionados para participar da metodologia obedeceram a escolhas de perfis criteriosamente divergentes entre si, pois, como vimos, os alunos do sexto ano foram escolhidos por possuírem um vínculo de amizade que supostamente favoreceria critérios avaliativos, como: trabalho em equipe e autonomia, à medida em que a escolha dos alunos do sétimo ano demonstrava um cenário diferente onde os alunos não possuíam afinidade e rendiam uma expectativa de resultados avaliativos completamente oposta ao primeiro grupo e além disso, ambos os grupos partiam de níveis distintos em relação ao conhecimento da mecânica do jogo, o que poderia ter relação direta com a avaliação do protagonismo dos alunos, por exemplo, como comparado na tabela 02. Portanto, optamos pela escolha descrita afim de perceber como o jogo se desenvolveria em cada grupo, dos quais, as expectativas que construímos, serão relacionadas com os resultados obtidos mais a frente.

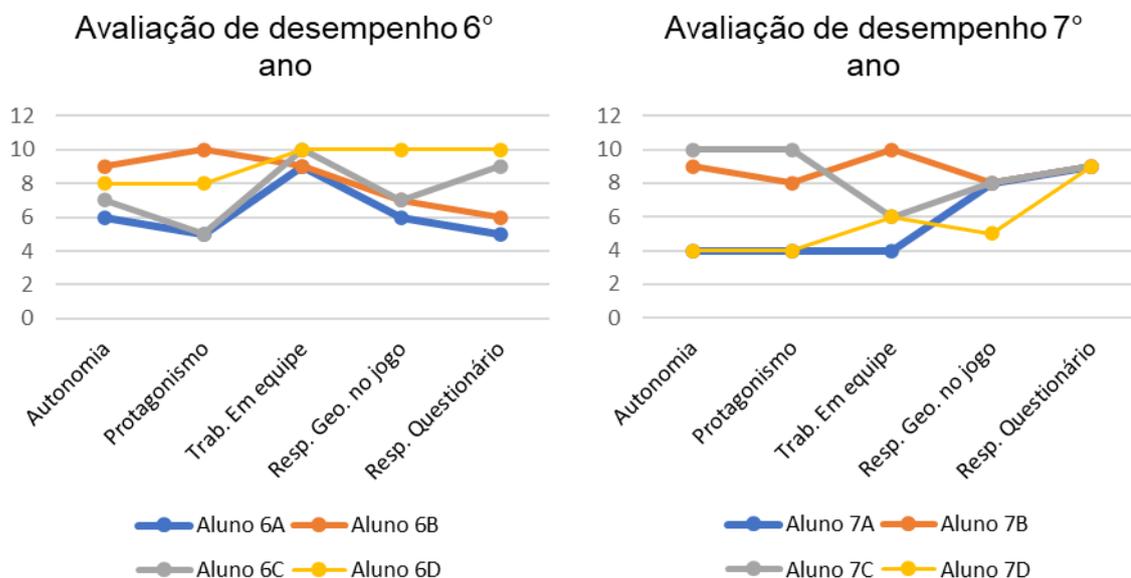
Com efeito, nos inspiramos em Santos (2009, p. 13) para o tratamento dos dados e clareza dos resultados. Nesse contexto, o autor traz uma crítica ao tratamento dos dados estatísticos, que segundo o mesmo, devem ter impreterivelmente uma abordagem fidedigna,

A maioria dos escritores queixam-se de que as estatísticas são inadequadas, por não serem adaptáveis ou por serem insuficientes, ou ainda devido a problemas de interpretação - frequentemente insatisfatória, isso para não mencionar a manipulação (Aguilar, 1974, p. 166) que é feita sob o pretexto de

ajustá-las às condições locais, ou até mesmo com finalidades abertamente políticas. (Feder, 1973, p. 5-6) *apud* (Santos, 2009, p. 13).

No início do projeto, esperávamos obter um resultado no qual todas as expectativas fossem alcançadas. No entanto, percebemos que nem todos os resultados atingiram as expectativas. Dessa forma, a colocação de Santos (2009, P. 13), em meio aos dados estatísticos, nos fez refletir acerca do que é de fato a produção científica se não a veracidade ética dos fatos. Portanto, é desse ponto de partida que gostaríamos de iniciar nossa avaliação.

Gráfico 01 - Gráfico de desempenho dos alunos



Fonte: acervo dos autores, 2024.

A primeira problemática percebida durante a aplicação da metodologia, se deu em como avaliar, de forma correta, habilidades como autonomia e protagonismo. De fato, a atribuição de notas partindo de questionários já é um assunto bastante discutido atualmente no meio acadêmico, como relata Vieira e Sforini (2010, p. 50):

Podemos inferir que as discussões referentes à avaliação da aprendizagem, tanto na formação acadêmica como nos cursos de formação continuada, ficaram restritas aos aspectos externos da didática, à forma, ao modo de avaliar. Assim, a preocupação maior voltou-se ao como avaliar em detrimento de o que avaliar.

Desse modo, partimos do modelo tradicional de atribuição de notas mesmo para avaliações orais, já que o processo de materialização de dados não parece dispor de muito repertório. Por isso, ao atribuirmos a avaliação oral e escrita de cada aluno, esperamos obter uma margem muito distante em relação a superioridade de notas do modelo de avaliação oral comparado à avaliação escrita, já que durante a metodologia observou-se certa facilidade nas respostas das problemáticas dentro do jogo. Por exemplo, quando perguntados sobre as ações do monstro tectônico durante o jogo, observou-se uma riqueza muito maior de detalhes, sem que houvesse muita dificuldade nas percepções de alteração do relevo. Em contrapartida, ao responderem uma questão semelhante no questionário (questão 3, tabela 03), a maioria dos alunos apresentaram dificuldades em interpretar e elaborar a resposta correta, mesmo que de forma oral já tivessem respondido.

Outro fato curioso, é que as baixas avaliações de protagonismo e autonomia não apresentaram influência direta nas avaliações do questionário. No entanto, podemos avaliar também que há uma complexidade para se trabalhar o RPG como metodologia de ensino e em situações como essa, o fator que pode ser melhorado não é o entendimento do assunto abordado, pois, como relatado, o mesmo mostra resultados positivos em ambas as turmas, mas atribuir estratégias dentro do jogo para que o aluno que não tem uma margem maior de protagonismo e autonomia possa atingir o mesmo parâmetro dos demais, pois como cita Freire (2006, p. 55), “Ninguém é sujeito da autonomia de ninguém. Por outro lado, ninguém amadurece de repente, aos 25 anos. A gente vai amadurecendo todo dia, ou não. A autonomia, enquanto amadurecimento do ser para si, é processo, é vir a ser”.

Desse modo, compreendemos que a autonomia não é um dom, mas uma habilidade desenvolvida ao longo dos anos. No entanto, também compreendemos a falha no sistema educacional, uma vez que é clara a falta de autonomia dos alunos, já que os mesmos não são sujeitos de suas próprias ações, mas sujeitos dos condicionamentos que o próprio modelo de educação lhes condiciona, como um questionário com perguntas fechadas onde o certo e errado visam apenas um número e não a evolução do aluno. Contudo, continua Freire (2006, p. 55), “É neste sentido que uma pedagogia da autonomia tem de estar centrada em experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, vale dizer, em experiências

respeitosas da liberdade”, nesse sentido, aplicação demonstra potencial para alcançar os objetivos em expectativa, mas para isso se faz necessária uma prática contínua de atividades e aperfeiçoamentos.

Além disso, ao observar os gráficos, percebemos que as avaliações de autonomia e trabalho em equipe foram melhor pontuadas para os alunos de sexto ano, atingindo a expectativa preestabelecida, ao tempo em que a pontuação do questionário foi superior para os alunos do sétimo ano. Também foi possível observar que o sexto ano levou uma pequena vantagem na avaliação do protagonismo, contudo, o sétimo ano compreendia dois alunos que já conheciam a mecânica do jogo, representados em “Aluno 7b” e “Aluno 7c” (verificar legenda no gráfico 01), o que favoreceu a paridade das equipes, já em relação as respostas relativas à geografia no jogo, os alunos do sétimo ano demonstraram uma pequena vantagem em comparação ao sexto. Aqui ressaltamos que observados os resultados, devem também ser levado em conta as características específicas de cada equipe.

Tabela 03 - Questões solicitada aos alunos pós atividade

Questões
1. No mapa do RPG, quais os lugares por onde os personagens passaram? São espaços naturais ou geográficos?
2. Volte para as principais paisagens do mapa e destaque algumas.
3. O espaço natural e o espaço geográfico são submetidos a forças capazes de transformá-los. O monstro tectônico tinha essa força? Como as ações dele modificaram a paisagem do relevo?
4. Na sua opinião, no espaço onde acontece o jogo, você pode identificar territórios distintos?

Fonte: acervo dos autores, 2024.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do relato apresentado, compreendemos que os dados coletados a partir do RPG, como metodologia de ensino, indicam que o mesmo não é uma prática simples, pois exige do professor um bom exercício prático além de um preparo muito bem elaborado. Nesse contexto, tendo em vista os diversos indicadores apresentados aqui, compreendemos que o jogo aponta um potencial

forte para sua utilização metodológica e proporciona uma abordagem diferenciada para as possibilidades em um exercício de fuga ao modelo tradicional de ensino.

Concluimos então que o uso do jogo para o ensino de Geografia indica resultados satisfatórios e possui boa margem de desenvolvimento metodológico desde que atenda critérios de bom planejamento e prática contínua, podendo ser melhor explorado em aulas de revisão de conteúdo e em exercícios de recuperação, já que o jogo possibilita o explorar habilidades específicas para alunos específicos.

## 5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado sob financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), na condição de alunos bolsistas do Programa institucional de bolsas de iniciação à docência (Pibid).

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1974.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 33. ed. São Paulo (SP): Paz e Terra, 2006.

MUELLER, A. O que é RPG. **Movimento RPG**, 2018. Disponível em: <https://movimentorpg.com.br/o-que-e-rpg>. Acesso em: 21 mar. 24.

SANTOS, M. **Pobreza urbana**. 3º. ed. atual. São Paulo: EdUSP, 2009. p.137

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. n. 11º, Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

VIEIRA, V. A. M. D. A.; SFORNI, M. S. D. F. Avaliação da aprendizagem conceitual. **Educar em Revista**, n. 2º, p. 45–57, 2010. Disponível em: <https://encr.pw/ZLbii>. Acesso em: 4 mar. 2024.

VARGAS, H.; ROCHA, A. Cultura Nerd como Semiosfera: uma proposta de entendimento. **Comunicação & Inovação**, v. 20, n. 44, 2019. Disponível em: <https://encr.pw/xPbCe>. Acesso em: 21 mar. 2024.