



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Campus Litoral Norte
Departamento Interdisciplinar
Licenciatura em Geografia

Gabriel Moraes Vianna

RPG, Ensino e Geografia:
as diversas formas de construir uma história

Tramandaí
2021

Gabriel Moraes Vianna

RPG, Ensino e Geografia:
as diversas formas de construir uma história

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao curso de Licenciatura em Geografia da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
como requisito parcial para a obtenção do
título de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Profa. Dra. Lucimar de Fátima dos Santos Vieira.

Tramandaí
2021

FICHA CATALOGRÁFICA

Moraes Vianna, Gabriel
RPG, Ensino e Geografia: as diversas formas de
construir uma história / Gabriel Moraes Vianna. --
2021.
64 f.
Orientadora: Lucimar de Fátima dos Santos Vieira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus
Litoral Norte, Licenciatura em Geografia, Tramandaí,
BR-RS, 2021.

1. Ensino de Geografia. 2. Ensino Remoto. 3. RPG
Pedagógico. 4. Aventura Solo. I. de Fátima dos Santos
Vieira, Lucimar, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Gabriel Moraes Vianna

RPG, Ensino e Geografia:
as diversas formas de construir uma história

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Profa. Dra. Lucimar de Fátima dos Santos Vieira.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Lucimar de Fátima dos Santos Vieira - Orientadora
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Prof. Dra. Aline de Lima Rodrigues
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Prof. Dr. Dilermando Cattaneo da Silveira
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

A todos os professores, que lutam incansavelmente pela educação em meio a estes tempos difíceis e estradas tortuosas.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à minha família, que sempre se fez presente com apoio, carinho e estímulo durante toda minha jornada. Mas não só aqueles de sangue, dedico também à família que construí através deste caminho e à rede de apoio que me ajudaram a construir. Família composta por mãe, irmãos, namorada e cunhados.

Agradeço ao suporte e à compreensão de todos em todo momento de fraqueza e dúvida, nas mudanças e nos avanços. Ao apoio e incentivo da minha namorada, companheira e melhor amiga, Camila. Obrigado por não me deixar vacilar mesmo quando não estávamos com todas as nossas energias durante a pandemia.

Agradeço aos professores que fazem parte desta família, como minha cunhada Mahara, mas em especial à professora que me criou, minha mãe Clarice.

Agradeço à minha sempre otimista e incentivadora orientadora doutora Lucimar de Fátima dos Santos Vieira. Obrigado pelo apoio e por toda a ajuda ao longo deste ano. Sem suas sugestões e palavras de apoio este projeto não teria saído do papel.

Obrigado a todos que estiveram até aqui, que acompanharam minha jornada e os vários percursos que tomei durante ela. Graças à paixão pelo conhecimento e a eterna indecisão de decidir entre tudo o que gostaria de aprender, pude conhecer pessoas e profissionais incríveis que fizeram parte do meu caminho. E que dividem comigo o gosto pelos conteúdos de cultura *nerd* e *geek* que foram fundamentais para as ideias deste trabalho, como os profs. Dakir Larara e Guilherme Oliveira. Aos professores, Dilermando Cattaneo e André Baldráia por alguns dos meus pontapés iniciais na paixão pela Geografia. Ao professor Ney Fett Júnior por expandir meus horizontes para campos de conhecimento que nunca pensei me apaixonar. Às professoras Marlise Dal Forno e Anelise Rambo por me apresentarem o mundo da pesquisa e da ciência. E, especialmente às professoras Aline Rodrigues, e novamente à Lucimar, por reacenderem minha paixão pela docência, e por fazer com que eu tivesse certeza de que a sala de aula é o meu lugar. A todos vocês e à história que percorri no Campus Litoral Norte da UFRGS, faço esta dedicatória final.

“É como nas grandes histórias, sr. Frodo, as que realmente importam. Cheias de escuridão e perigo, e às vezes você não quer saber o fim. Por que como o final poderia ser feliz? Como o mundo poderia voltar ao modo como era quando tantas coisas ruins haviam acontecido? Mas no final, é apenas uma coisa passageira, essa sombra. Mesmo a escuridão deve passar. Um novo dia virá. (...) As pessoas nessas histórias tiveram muitas chances de voltar atrás, só que não o fizeram. Elas continuaram porque estavam segurando em algo. (...) O bem que há neste mundo, sr. Frodo. Pelo qual vale a pena lutar.”

Samwise Gamgee em O Senhor dos Anéis e As Duas Torres de J. R. R. Tolkien.

RESUMO

O presente trabalho visa apresentar uma proposta alternativa para atividades durante o período de ensino remoto na pandemia da Covid-19. Através deste, busca-se desenvolver uma ferramenta interativa e que possibilite a construção de conhecimentos de forma ativa por meio de um RPG (*Role-Playing Game*) pedagógico. A metodologia utilizada permite ao aluno participar da resolução de problemas que podem ser encontrados fora das “grades” das escolas. O modelo de RPG desenvolvido neste trabalho foi o da Aventura Solo. O que possibilitou a realização da atividade de forma individual e estimulou, também, o hábito de leitura, de pesquisa e da criatividade dos alunos. Dessa forma, a pesquisa buscou desenvolver uma metodologia de ensino que insere o aluno nestas que são ações fundamentais para sua construção cidadã e crítica da sociedade atual.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Ensino Remoto; RPG Pedagógico; Aventura Solo.

ABSTRACT

The present work aims to present an alternative proposal for the activities during the period of remote teaching in the pandemic season of Covid-19. Through this, seeks to develop an interactive tool, which allows the construction of knowledges in an active form through a pedagogical RPG (Role-Playing Game). This methodology allows the student to participate in a singular form on the resolution of problems that may be founded outside the “grids” of the schools. The RPG model developed on this work was the Solo Adventure. Which had possibilitated the accomplishment of the activity in an individual form e stimulated, also, the habit of reading, of searching and creativity of the students. And so, the research sought to develop a teaching methodology that inserts the students in these fundamental actions for their citizen construction and critical of society.

Keywords: Geography Teaching, Remote Teaching; Pedagogical RPG, Solo Adventure.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 RPG, GEOGRAFIA E ENSINO: AS DIVERSAS FORMAS DE CONSTRUIR UMA HISTÓRIA	13
2.1 RPG E AS NARRATIVAS DE SUA HISTÓRIA	13
2.2 ENSINO DE GEOGRAFIA E O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA	15
2.3 RPG COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO	19
2.4 RPG COMO FERRAMENTA INTERDISCIPLINAR	24
2.5 BNCC E AS INÚMERAS POSSIBILIDADES DE APLICAÇÃO DO RPG	25
3 PROCEDIMENTOS OPERACIONAIS E METODOLÓGICOS	29
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS	31
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
APÊNDICE	41

1 INTRODUÇÃO

As rápidas mudanças no campo educacional refletem algo que já se debate há algum tempo: Como conquistar o interesse do aluno e propiciar ao mesmo uma educação construtiva, inclusiva e de qualidade? É notável que em grande parte dos estudos que tratam sobre educação, - seja a aplicação de metodologias, desenvolvimento de ferramentas -, um dos principais argumentos para sua realização é a falta do interesse dos alunos no conteúdo disciplinar.

Contudo, Pool (2017) em sua tese aponta que - apesar da falta de interesse escolar - os alunos estão em constante processo de construção de conhecimentos. E recorrentemente buscam por isso. O formato tradicional de ensino, por vezes, impede que o aluno possa observar e compreender a aplicação real dos conteúdos disciplinares. Bloqueando o interesse do aluno, uma vez que ele não se enxerga utilizando este conteúdo fora do ambiente escolar.

Este tipo de situação é ainda mais comum dentro da ciência geográfica. Porque, mesmo tendo correlação com situações cotidianas, os conteúdos disciplinares por vezes são passados - e não construídos - de forma desconectada das vivências dos alunos. Entretanto, apenas pensar a realidade do discente e considerar seus saberes já acumulados, já se mostra como um desafio considerável. O desafio ainda maior é utilizar as vivências e saberes de toda uma turma para aplicar uma metodologia ativa. Assim, para cumprir tal proposta, o presente trabalho busca utilizar o RPG (*Role-Playing Game*) como ferramenta metodológica para o ensino de Geografia.

O RPG possui diversos potenciais de uso em sala de aula. Uma de suas funções fundamentais - que serão expostas mais além neste trabalho - é o estímulo social e cooperativo através do jogo. As histórias e aventuras requerem uma gama de conhecimentos e interações que só são possíveis através de pesquisa, saberes particulares e cooperação entre os participantes.

O RPG permite que situações cotidianas e problemas reais da sociedade possam ser apresentados aos alunos através de uma narrativa participativa onde o aluno irá tomar decisões e realizará ações que possam resolver esses desafios. O avançar e o desenrolar da história depende única e exclusivamente das ações da turma. Se tornando, assim, o mais próximo da aplicação real do mundo dentro da

sala de aula. O que leva a outra característica fundamental do RPG, ele é essencialmente interdisciplinar. Essas e outras potencialidades deste jogo como ferramenta didática serão exploradas ao longo do próximo capítulo. Percorrendo desde o surgimento histórico dos primeiros sistemas do jogo, atravessando suas potencialidades como o da teatralidade e da fantasia para replicar situações fundamentais que irão levar o aluno a compreensão crítica das diversas realidades existentes e a compreensão das ações humanas no espaço (AZEVEDO, 2019).

É notável até o presente momento que o RPG vem como uma ferramenta inclusiva e cooperativa de construção dos conhecimentos exigidos nas mais diversas disciplinas. Contudo, como aplicar uma atividade que demanda tamanha interação durante a pandemia?

A conjuntura atual que se encontram a educação e as atividades de ensino, nos fazem refletir a quão fragilizada estava este sistema. Conforme Santos (2020), a pandemia da Covid-19 reforçou pontos que ainda são muito presentes nas escolas. Não houve tempo hábil para que se adaptasse ferramentas participativas ou que se desenvolvessem novas formas de ensino que permitissem ao aluno usar e estimular sua criatividade, sua capacidade de construção de conhecimentos e sua reflexão frente às mudanças em âmbito social, econômico, cultural e territorial que estão ocorrendo.

Santos (2020) reforça que durante a pandemia se nota um reforço das avaliações tradicionais e outras atividades semelhantes, por motivos vários. Como a falta de ferramentas e de mecanismos oferecidos pelo estado para o preparo do professor.

Ao longo da pandemia foram realizadas diversas mudanças no sentido de modernização material das ferramentas de ensino. Contudo, não houve mudanças no ato de ensinar. Não basta crer que haverá mudanças significativas no ensino por meio deste processo de modernização. Como supracitado nos parágrafos anteriores, não basta a ferramenta quando a metodologia de ensino ainda se mostra no mesmo formato tradicional e conteudista que, por vezes, afastou o aluno da sala de aula.

Conforme reforçado por Júnior (2020), a necessidade criada do uso das tecnologias da informação tão repentinamente, expõe o alto nível de desigualdade e fragilidade na profissão docente.

Dentre estas fragilidades, está a redução do uso de metodologias ativas e com potencial emancipador - como o RPG Pedagógico (AMARAL, 2008) - devido à ausência da sala de aula como espaço de interação professor-aluno. Não há mais a materialidade de uma escola. Há, atualmente, a sala de aula *virtual* que impede a presença física e dificulta a interação exclusiva entre os alunos de uma turma. Assim como a falta de uma interação direta e intensa entre colegas, desestimula parte do senso de cooperação e a busca pelos conhecimentos e vivências do outro para o processo de aprendizagem, e esse distanciamento, também, reflete na realização de ações ao longo de uma partida de RPG.

Contudo, o RPG de mesa em grupo não é a única forma de se aplicar uma proposta deste jogo de interação que requer criatividade, pesquisa, pertencimento e construção de histórias tão envolventes que podem ser direcionadas aos mais infinitos lugares. Há diversas modalidades desta atividade. E dentre elas, o RPG de Aventura Solo. Também conhecido como Livro-jogo.

Esta última modalidade de RPG permite que se aplique grande parte do que foi exposto como fundamental a proposta de um ensino participativo e interativo. A proposta da Aventura Solo se faz importante ao oferecer uma alternativa para otimizar o tempo de aplicação de uma narrativa através de um texto que se fragmenta conforme as decisões tomadas pelo jogador/aluno. Nesta aventura o leitor avança ou retrocede na história de acordo com suas decisões. Tendo total liberdade com trechos importantes da trama. A leitura não é realizada de forma linear, destacando o fato de que há diversos caminhos a serem tomados. Mais curtos, longos, fáceis ou difíceis. Conforme Silva (2015), uma Aventura Solo, mesmo com os limites de improvisos e avanços de uma narrativa, permite um uso mais otimizado em relação ao tempo e objetivos pedagógicos do jogo. Pensando a baixa carga horária comumente atribuída à disciplina de Geografia nas escolas e toda a dificuldade minimamente explanada acerca do ensino durante o distanciamento social, a Aventura Solo foi utilizada neste trabalho como proposta para aplicar uma nova metodologia de ensino em tempos de Ensino Remoto.

É notável que hoje há muito desinteresse pela leitura e pesquisa. Fator com potencial de ter sido expandido durante o período de pandemia da Covid-19. Mesmo entre jovens e adultos que possuíam o hábito da leitura e da pesquisa - independente se para fins acadêmicos, escolares ou de lazer -, a falta de estimulação e de conexão presencial com outras pessoas que realizavam ou

estimulavam a prática, o aumento de períodos de solidão e a dificuldade de interação (assuntos que cabem ser explorados em outros trabalhos), tende a desestimular a prática da leitura e de atividades que potencializam a criatividade. Onde pouco se utilizou destes mecanismos durante o cotidiano. Em muitos casos, até mesmo a falta de ambientes próprios para isto causou um desinteresse contínuo pela leitura não apenas de leituras escolares e acadêmicas, mas também de romances, ficções, fantasias e outros gêneros literários.

Assim, a introdução de uma Aventura Solo possui potencial não apenas para reintroduzir o RPG como ferramenta didática para o ensino de Geografia, mas também para estimular o hábito de leitura e da criatividade através da construção e interação com narrativas. E podendo fazer isto mesmo afastado de ambientes que até então tinham exclusividade para algumas destas atividades.

A simplicidade com que se pode tratar uma Aventura Solo, a depender do nível de escrita e conteúdo exposto, permite que se retome estímulos criativos para a solução de problemas e o interesse pelo uso real de determinado conhecimento que se vê sendo aplicado ao longo da narrativa.

Dessa forma, o presente trabalho irá expor como o RPG pode ser utilizado como metodologia pedagógica para o ensino remoto através do uso de uma Aventura Solo a ser aplicada para turmas do Ensino Médio.

É preciso pensar de que formas podemos desenvolver novamente os estímulos que foram perdidos e reduzidos ao longo do período de distanciamento social. E mesmo como atividade solo, a ferramenta aqui proposta serve como chave para um uso inicial e potencial de jogos de interação, socialização, criatividade, estímulo de liderança e simulação de aplicações reais dos conhecimentos geográficos.

2 RPG, GEOGRAFIA E ENSINO: AS DIVERSAS FORMAS DE CONTAR UMA HISTÓRIA

O presente capítulo irá tratar desde o surgimento do RPG como ferramenta recreativa até seu uso recente como ferramenta pedagógica. Ao longo de suas sessões, serão tratados os seguintes temas: A Origem do RPG até os dias de hoje, o ensino de Geografia e os jogos como ferramenta, O RPG como ferramenta para a educação básica, RPG como ferramenta interdisciplinar, a BNCC e de que forma o RPG pode atingir suas metas de ensino.

Esse caminho se mostra fundamental para que possamos apresentar os resultados e a aplicação desta metodologia alternativa para o período de ensino remoto.

2.1 RPG E AS NARRATIVAS DE SUA HISTÓRIA

O RPG da forma com que o conhecemos hoje, surge de um processo de adaptação de jogos de guerra e estratégias oriundos da década de 1970 (AZEVEDO, 2019; SCHMIT, 2008). Destes, o jogo *Dungeons & Dragons* é apresentado como o pioneiro do gênero, em 1973 (AZEVEDO, 2019). Criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Onde utilizaram um cenário de fantasia medieval com um sistema adaptado.

Contudo, a história de estratégias e seu uso voltado para a educação militar é recorrente em períodos ainda anteriores ao do século XX. Segundo Fine (2002) apud SCHMIT (2008), a atual Alemanha utilizava uma versão adaptada do xadrez para realizar o treinamento de oficiais prussianos. Chamando-o de *Kriegspiel*. Este mesmo sistema de jogos serviu como base para a criação do jogo *Little Wars*, em 1913, nos Estados Unidos. Durante a primeira metade do século XX este estilo de jogo se tornou popular e, ainda, hoje é comercializado e editado (SCHMIT, 2008).

O desenvolvimento dos sistemas de RPG conforme se dá hoje, surge a partir de adaptações deste último sistema de jogos desenvolvido. Nos anos 1960, Dave Wesley - um curioso e estudioso de jogos de guerra e estratégia - desenvolve um novo jogo com regras mais abertas. Permitindo que se amplie a capacidade de interpretação e de liberdade narrativa da partida (SCHMIT, 2008).

A primeira partida coordenada por Wesley não saiu como planejado em um primeiro momento. O autor da nova versão de jogos de estratégia notou que as partidas levaram horas para encerrar ou sequer encerravam. Contudo, o que pareceu um fracasso se apresentou como um dos trunfos do que viria a ser o RPG moderno, a liberdade de narrativa que permitiu que os jogadores desenvolvessem histórias singulares, onde poderiam interagir diretamente com o desenvolvimento de seus objetivos (SCHMIT, 2008).

Nas adaptações seguintes do jogo, foram implementados sistemas mais complexos de desenvolvimento de personagens, liberdade de cenário. Permitindo que a imersão neste novo universo se torne mais intensa.

Dave Anerson, um dos co-criadores de *Dungeons & Dragons* (1973), introduz a ideia de evolução dos personagens e ampliou o cenário ao deslocar o tabuleiro e desenvolver mapas exclusivos para as aventuras e estimulando a capacidade criativa dos jogadores para imaginar os ambientes que se expandiram ao longo da partida (SCHICK apud SCHMIT, 2008).

Nos primeiros anos após o lançamento de *Dungeons & Dragons*, este sistema passa a se popularizar e chega ao Brasil através de pessoas que viajavam para fora do país. Os livros passaram a ser importados para o Brasil apenas nos anos de 1980 (AZEVEDO, 2019). Período que, também, coincide com o desenvolvimento de jogos eletrônicos, filmes e animações baseados nos sistemas de RPG (SCHMIT, 2008). Exemplos de sucesso dessas adaptações, são a série animada *Caverna do Dragão* (1983), e os filmes *Willow na Terra da Magia* (1988) e *A História Sem Fim* (1984), que retrata de forma bem-sucedida um dos estilos de enredo que jogadores de RPG denominam como a *Jornada do Herói*. Desta forma, o mundo de fantasia consegue se expandir e sair dos livros de Tolkien para as narrativas e jogos de RPG e destes para a as telas de televisão e cinema.

Já na década de 1990, com a popularização do gênero e com o surgimento de traduções oficiais, o RPG passou a ser mais jogado no Brasil. Desenvolvendo, então, um cenário brasileiro onde foi possível desenvolver sistemas de jogos nacionais (CASSARO, et al., 2013). Também é deste período a tentativa de simplificar as regras do jogo e torná-lo mais atrativo para um público ainda maior. Com isto, no Brasil, Marcelo Cassaro lança a terceira edição do sistema *Defensores de Tóquio*, popularmente conhecido como 3D&T (AZEVEDO, 2019). Este cenário foi fundamental para a popularização do RPG, difundindo o sistema e permitindo que o

cenário editorial voltado para estas publicações pudesse se expandir pelo Brasil, com editoras como a Jambô Editora, Devir Livraria e a Daemon Editora. Tendo atualmente histórias e cenários importantes que surgiram do sistema de RPG 3D&T. Um dos exemplos mais sucedidos é o cenário de Tormenta (CASSARO, et al., 2013), que foi desenvolvido para ser jogado no sistema 3D&T, mas também pode ser adaptado para outros sistemas. Atualmente este cenário conta com uma mitologia desenvolvida através de livros, tendo entre os mais famosos a Trilogia Tormenta escrita por Leonel Caldela - escritor ativo no cenário, mas não um dos criadores de Tormenta - e publicada pela editora Jambô.

Desta forma, a fantasia e a criatividade do RPG se desenvolvem ainda e vem retomando parte de sua popularidade. Conforme Azevedo (2019), há hoje iniciativas de financiamento coletivo que possibilitaram publicações como o retorno em 2016, da Revista Dragão Brasil. Revista popular entre jogadores de RPG durante os anos de 1990 e início dos anos de 2000 (AZEVEDO, 2019; SCHMIT, 2008).

Outro exemplo bem-sucedido deste tipo de iniciativa, é o financiamento da campanha *Nerdcast* RPG: Coleção *Cthullu* (JOVEM NERD, 2021). Arrecadando mais de 3 milhões de reais em menos de 24 horas. Criando assim, livros, audiolivros e jogos baseados em suas aventuras. Desta forma, o RPG vem se popularizando novamente e pode ser visto em diversas plataformas. E uma das de maior potencial é a educacional. É preciso, então, desenvolver alternativas para levar este jogo de interpretações para a sala de aula. Esta, é a proposta que se seguirá nas seções seguintes.

2.2 ENSINO DE GEOGRAFIA E O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA

A Geografia é uma das disciplinas que melhor expõe a complexidade cotidiana dos alunos. É a partir dela que os estudantes podem passar a compreender as dinâmicas existentes dentro dos seus espaços, dos seus lugares. O ensino de Geografia possui papel fundamental para a reflexão do papel crítico do indivíduo na sociedade. Compreender as consequências e relações entre as ações do aluno com suas decisões e atitudes diárias no espaço, seja na escola ou como indivíduo transformador é papel primordial da educação, sobretudo de um ensino crítico da Geografia.

Conforme Vaz (2008), grande parte da função da escola se dá na preparação do aluno para que ele não apenas domine os conteúdos, mas também possa relacioná-lo de forma criativa e apta para o uso em seu cotidiano. E cabe aqui ressaltar um dos grandes desafios do ensinar atualmente, fazer com que o aluno compreenda a finalidade e possa enxergar o conteúdo nas suas ações diárias.

Conforme Pool (2017, p.15):

Acreditamos que existe, nos discentes, interesse por conhecimento. Desde que este seja percebido como significativo para sua formação. e interesses. eles desejam receber informações que lhes permitam construir soluções para os problemas que enfrentam ou enfrentarão, especialmente, em curto prazo.

É necessário compreender as mudanças que ocorrem diariamente na realidade dos alunos fora da sala de aula e de que forma isso afeta seu rendimento. Com o desenvolvimento de diversas tecnologias que facilitam o acesso às informações e problemáticas que podem barrar o acesso de jovens à educação, é necessário refletir quanto às práticas de ensino ainda utilizadas dentro das escolas. Espaços que muitos alunos tendem a ver como ambientes deslocados das mudanças ocorridas ao redor do mundo.

O ambiente escolar já não é mais o espaço onde se encontram unicamente os saberes. A forte presença de tecnologias da informação permite que os alunos busquem quase de imediato respostas que até então só eram expostas por professores. Assim, como supracitado - e que será reforçado ao longo de todo trabalho -, é função da escola auxiliar o aluno na reflexão crítica do que está sendo exposto diariamente. Seja nos conteúdos escolares ou nas inúmeras informações existentes ao alcance de um *smartphone*.

Neste sentido, a Geografia possui um papel fundamental para incorporar a realidade do aluno, suas necessidades, suas vivências e valores na relação do mesmo com o espaço. É a partir da interdisciplinaridade existente na Geografia que se faz possível a compreensão da aplicação real do ensinar. Que se faz possível compreender o papel do ensino no cotidiano e na construção cidadã de um indivíduo. Contudo, para isso, é preciso buscar novas formas de aprender e de construir conhecimentos.

Pool (2017), reforça a necessidade de compreender em demasia as demandas de alunos para a aplicação real dos conhecimentos geográficos. E outros

autores como Cavalcanti (2016), Kaercher (2016), Castellar e Vilhena (2010), reforçam a necessidade de um ensino de Geografia onde o aluno possa não apenas observar seu papel na construção deste conhecimento como também fazê-lo de forma ativa, prática e participativa. É preciso que o aluno protagonize seu processo de aprendizagem. Os professores já não devem ser vistos como meros transmissores de um conhecimento imutável, único e dividido nas caixas disciplinares padronizadas há gerações de educadores.

Um dos poucos consensos existentes em pesquisas relacionadas ao processo de aprendizagem, é o de que é necessário desenvolver metodologias e ferramentas de “ensino ativo”. Moraes e Castellar (2018), apontam que este tipo de metodologia de ensino é capaz de minimizar e até mesmo solucionar problemas recorrentemente encontrados em sala de aula. Como, por exemplo, o desinteresse.

Pode-se, então, reafirmar que o processo em que o aluno é tratado como receptor do conteúdo oferecido, já não - e provavelmente nunca foi - o mais eficaz para se aplicar. Ao utilizar este método, é reforçado o sentido tradicional do ensino. Onde por vezes o aluno absorve determinado conhecimento sem a necessária reflexão do mesmo (MORAES e CASTELLAR, 2018). O que leva a refletir que é parte da função principal do professor estimular os alunos através de atividades participativas, lúdicas e com forte potencial de reflexão sobre aquele material que está sendo desenvolvido. É necessário mobilizar o aluno e despertar o interesse dele nas atividades para que não se repitam absorções rasas de conteúdos. Desconsiderando as experiências e as individualidades dos educandos.

É através de atividades ativas - como teatros, jogos - que a escola potencializa uma de suas principais funções, estimular o pensamento crítico através da compreensão do significado das coisas. Permitindo, assim, que os alunos sejam indivíduos pertencentes e construtores da sociedade (MORAES e CASTELLAR, 2018). É preciso não apenas estimular o desenvolvimento intelectual do aluno, mas também o social. E é na escola que se tem grande parte deste processo.

Desta forma, este trabalho visa apresentar uma proposta que estimule este tipo de ensino através da aplicação de jogos. Logo, é preciso compreender como podemos aplicá-lo para o ensino de Geografia. Castellar e Vilhena (2010) afirmam que os jogos ao mesmo tempo que realizam um momento de descontração entre os alunos, contribuem com a construção de conceitos da disciplina trabalhada.

Os jogos são ferramentas potentes para o estímulo de criatividade, liderança e cooperação entre os alunos. Conforme Pool (2017), os jogos sempre estiveram presentes não apenas no ensino, mas como também no cotidiano dos mais diversos grupos. Em algum ponto, os jogos se tornam pouco utilizados e os alunos perdem o estímulo do uso desta ferramenta (POOL. 2017). Contudo, a prática de jogar fora dos muros da escola se mantém. Seja através de jogos eletrônicos, tabuleiros, esportes. A prática desta atividade segue ao longo de toda a vida e comumente se apresenta com finalidade recreativa. Logo, não deveria haver tantas barreiras para a continuação de seu uso didático.

Conforme Sawczuk e Moura (2012), os jogos têm potencial para tirar o aluno da acomodação e levá-lo para um processo de assimilação do conteúdo. “Dando a oportunidade de aprimorar a sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo” (SAWCZUK e MOURA, 2012, p. 3). **Os jogos podem combater a falta de interesse dos alunos quanto a participação das aulas e estudos das matérias aplicadas. Os jogos pedagógicos, possuindo técnica e finalidade clara, são uma ferramenta que justifica seu uso - em partes - ao despertar o interesse do aluno e propiciar que ele busque pelos conhecimentos exigidos para a realização da atividade sem que a mesma se torne monótona e cansativa. Otimizando, assim, o processo de ensino-aprendizagem da Geografia.**

Neste ponto, o docente não pode diferir o prazer de jogar e o de aprender. Pois é na prática prazerosa do jogo que se encontram a vontade de construir conhecimentos, realizar as etapas e solucionar situações-problemas que permitem que avance na narrativa, no tabuleiro, na quadra, ou qualquer outra ferramenta lúdica. O prazer torna a atividade altamente motivadora. Assim, o professor deve mediar e planejar de que forma incorporar as categorias de análise da Geografia de forma que o avanço disciplinar seja exatamente o que o aluno busca para atingir suas metas.

2.3 RPG COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO

Conforme Cassaro (2013), o RPG está distante da disputa tradicional que se considera ao tratar de um jogo. Não há a busca de um único vencedor da partida. Assim como não há vitórias ou derrotas. Mesmo que se obtenha falhas e sucessos, uma aventura de RPG é pautada na cooperação e no bom desenvolvimento da história narrada. **Para o autor, o “RPG é muito parecido com um teatro de improviso, uma brincadeira de faz-de-conta, mas com regras. Você e seus amigos controlam cada um, um personagem. Se você diz ‘estou atacando um dragão’, então seu personagem está atacando um dragão” (CASSARO et al., 2013, p. 17).**

Não podemos compreender o RPG como um jogo de forma tradicional. Conforme Cassaro et al. (2013), o RPG é uma narrativa que se constrói em parceria com outros participantes. Avançando e desenrolando a história de acordo com suas ações. Logo, apesar de cumprir uma finalidade, o desenvolvimento de uma campanha de RPG está focado no desenvolvimento da história e da de seus participantes.

O RPG vem se tornando uma ferramenta didática interdisciplinar muito aplicada para propiciar um aprendizado ativo e relevante. Comumente utilizado para o ensino de história e sociologia, vem sendo aplicado com considerável frequência para o ensino das chamadas ciências duras, como física e química, e para a aplicação do ensino de matemática. Contudo, há de se notar a baixa aplicação deste jogo ainda para o ensino de Geografia (AZEVEDO, 2019).

Para a utilização do RPG pedagógico (AMARAL, PACHECO, 2010), é necessário que o professor assuma o papel de mestre e disponibilize personagens específicos e concretos para a aplicação dos conhecimentos do aluno ao longo da campanha. Dessa forma, as ações dos estudantes são baseadas não apenas nas habilidades dos seus personagens, mas também nos próprios conhecimentos para o sucesso e/ou falha deles.

O RPG pode ser interpretado como uma atividade teatralizada, a partir do momento em que possui regras sistematizadas e exige a capacidade de interpretação de papéis para a continuidade da aventura que se desenrola

(AZEVEDO, 2019). A necessidade de interação entre os participantes traz uma vantagem considerável para seu uso como atividade de ensino. Ele estimula interações sociais, pesquisa e leitura. Estimula a resolução de situações problema utilizando de forma real os conceitos aprendidos em sala de aula.

Conforme Azevedo (2019) aponta em sua obra, o RPG tende a ser uma ferramenta ainda mais útil ao tratarmos do ensino de Geografia. Tratar o estudo do espaço geográfico como produto das relações sociais e históricas do homem com o seu entorno, é tratar de problemáticas que podem desenvolver um indivíduo crítico, empoderado e que tende a tomar iniciativas para a resolução de situações cotidianas que podem gerar alguma mudança na sua realidade. Desta forma, o RPG Pedagógico vem no sentido de apresentar estas situações e desenvolver também situações fantasiosas ou em diversas escalas do que pode ser encontrado fora do muro das escolas. O RPG vem como um percurso metodológico para o desenvolvimento de histórias e a aplicação de suas complicações para um grupo de jogadores. Que, assim como em outros momentos da realidade, precisam usar de sua criatividade e de seus conhecimentos para solucionar os conflitos que são encontrados no percurso.

Há o interesse do uso do RPG para fins didáticos desde que o tema foi levantado durante a realização do Encontro Internacional do RPG no Brasil, em 1992. Conforme Azevedo (2019), este foi o primeiro evento de porte realizado no país e o segundo maior do mundo. Ao longo dos anos de 2002 a 2006, foram realizados quatro Simpósios de RPG e Educação (VASQUES, 2008). Sendo uma das fases com maior quantia de publicações ligadas ao tema (AZEVEDO, 2019).

Contudo, o uso do RPG como ferramenta didática se vê abalado devido a ação de grupos fundamentalistas religiosos e comunidades conservadoras (VASQUES, 2008, AZEVEDO 2019). Já nos anos 1980, a prática dos jogos de RPG - devido à qualidade ficcional e de fantasia -, era relacionado à magia, ocultismo, satanismo e outras práticas vistas como danosas para a sociedade segundo estes grupos. Schmit (2008) em sua obra, cita a organização BADD (*Bothered About Dungeouns and Dragons*) que acusava o RPG de desenvolver desordem psíquica e atitudes violentas. No Brasil, somado às ligações errôneas do RPG com o satanismo, a prática do jogo fora vinculada à crimes de assassinato (AZEVEDO, 2019). O que levou a redução do uso do RPG na educação.

Essa realidade foi alterada apenas recentemente. Com a difusão de conteúdos digitais ligados à prática do RPG através de jogos digitais em computadores, celulares, e a utilização das dinâmicas do jogo para treinamento de profissionais como a polícia, para a contratação de funcionários ao colocá-los em situações problema semelhantes às encontradas no dia a dia de forma muito semelhante ao que é feito nas ações das campanhas de RPG (AZEVEDO,2019). Devido a estas características que fomentam criatividade, pensamento crítico e raciocínio rápido, podemos interpretar o RPG Pedagógico como um “laboratório-simulativo”, onde o aluno aplica os seus conhecimentos ligados às suas vivências para avançar nas questões-problema propostas pelo professor.

Dessa forma, vale ressaltar que há diversos tipos e modos de se jogar RPG. Dentre estes, para a aplicação da presente pesquisa foi selecionado o estilo denominado de Aventura Solo.

A Aventura Solo também é conhecida como livro-jogo. Esta aventura se trata de um livro que utiliza elementos do RPG para seu desenvolvimento. O jogador é apresentado a um cenário com situações e problemáticas as quais deve resolver através da tomada de decisões guiadas pelas páginas do jogo. O jogo é acompanhado de regras simples que são expostas antes do início da aventura. A partir deste ponto, o jogador é exposto à narrativa do livro e a cada seção serão oferecidas alternativas de ações que servirão para guiar o jogador durante as ramificações da história (SCHMIT, 2008). Reforçando o dado de que cada atitude do jogador leva a alguma reação diferente na narrativa. Podendo ter mais de uma resolução da problemática final. Assim, mesmo que fazendo escolhas pré-estabelecidas, o jogador ainda é quem dita as linhas que a história seguirá.

Em um período como o de distanciamento social devido à pandemia da Covid-19, a Aventura Solo apresenta potencial para a realização de atividades individuais que não requerem acesso significativo de tecnologias que, por vezes, estão além da realidade plausível de um aluno. A aventura pode ser ofertada em formato digital. Através das salas de aula online ofertadas pelas escolas, ou até mesmo em formato impresso. Uma das vantagens mais consideráveis deste tipo de atividade, está ligada na aplicação individual, propiciando um senso crítico e de protagonismo para a resolução dos problemas. Uma vez que desenvolveram um espaço ficcional do qual o aluno será peça chave para seu desenvolvimento.

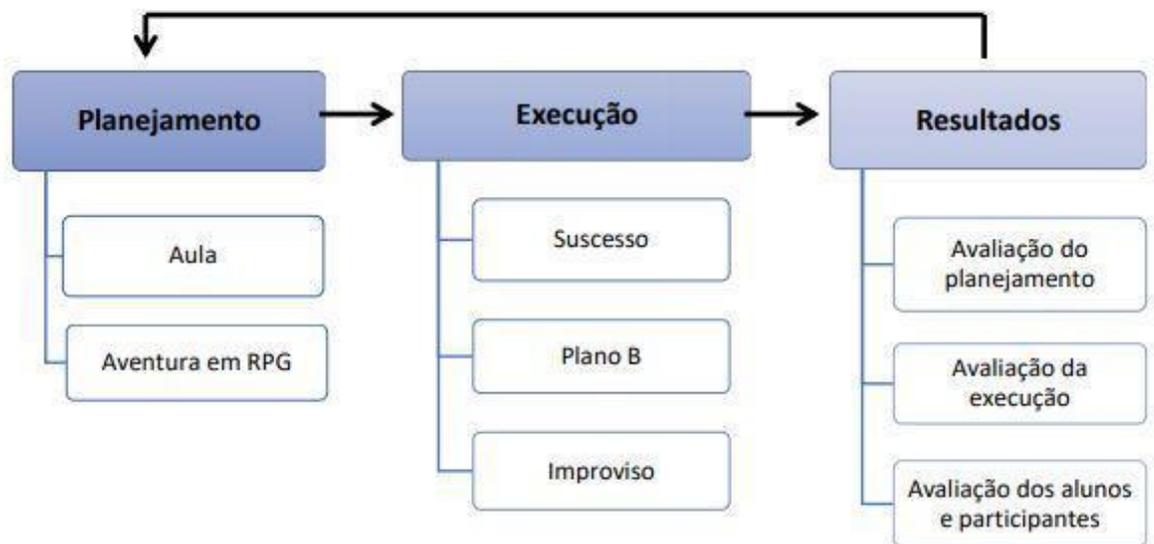
Podendo ser feito na residência dos alunos, uma vez que o ambiente escolar que não está sendo frequentado.

Uma aventura solo também potencializa o desenvolvimento da Inteligência Interpessoal e intrapessoal (GARDNER 1995 apud. MORAES, 2005). Ela se faz extremamente útil ao ser utilizada para o desenvolvimento dos caminhos a serem seguidos e das soluções e respostas tomadas para os problemas encontrados ao longo da aventura. A Inteligência Interpessoal está abarcada no saber interpretar os próprios pensamentos e sentimentos diante das dialéticas de uma narrativa. É necessária para a tomada de decisões específicas que ligam caminhos à algum personagem pelo qual pode haver algum tipo de apelo não apenas intelectual, mas emocional.

Moraes (2005) no seu trabalho também ressalta a necessidade de valorizar as diversas inteligências que Gardner (1995) trata ao longo de suas obras. O RPG como um todo, inclusive as aventuras em Livros-jogo, podem estimular a inteligência linguística por meio da escrita e desenvolvimento de aventuras, não apenas pelo professor, mas também mediadas pelos alunos. Pode reforçar pontos da inteligência espacial ao levar o aluno a se compreender como indivíduo em um determinado espaço, mesmo que ficcional. O que fortalece sua capacidade criativa. Ao utilizar a teoria das inteligências múltiplas, se pode observar o potencial real de interdisciplinaridade o RPG Pedagógico.

O RPG, conforme Azevedo (2019), possui uma particularidade de preparação muito semelhante ao planejamento de uma aula. A figura 1 apresenta a interpretação tanto do processo de Planejamento, Execução e Resultados de uma aula, quanto a de uma aventura de RPG.

Figura 1: Esquema de Planejamento, execução e resultados de uma aula ou RPG.



Fonte: AZEVEDO, Nill C. N., 2019.

Podemos observar que a figura mediadora tanto do Mestre quanto do Professor são fundamentais para mediar de forma satisfatória as aspirações dos participantes de ambas as atividades. Assim como o professor necessita de um processo de pesquisa e preparo, o mestre de RPG precisa passar pelo mesmo processo para desenvolver um enredo que seja envolvente aos participantes. De tal modo,

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

A interatividade própria deste tipo de atividade é, então, levada para a sala de aula. Ambas devem atentar ao nível de conhecimento dos alunos e buscar melhorias ao longo de suas sessões. O professor, assim como o mestre, compreende as limitações de seus recursos como o tempo e habilidade dos jogadores. Para tanto, é preciso desenvolver uma narrativa que promova a evolução. E, por vezes, essa evolução não se dá através apenas de uma ou duas horas-aula ou duas horas de campanha. É preciso compreender as necessidades dos alunos e planejar um plano de aula que possa abarcar os mais diversos imprevistos, como dúvidas. Assim como

em uma aventura, o mestre precisa estar preparado para que os jogadores não reajam da forma esperada.

A preparação de um RPG Pedagógico une as qualidades necessárias do ser professor, do ser mediador de seres através de um conhecimento específico e que pode ser construído das mais diversas formas possíveis.

Assim, o uso do planejamento de aventuras e o uso didático da narrativa e teatralidade potencial existente no RPG, tende a estimular uma série de potencialidades dentro de sala de aula. Sendo estas: Socialização, Cooperação, Criatividade, Interatividade e Interdisciplinaridade.

2.4 RPG COMO FERRAMENTA INTERDISCIPLINAR

A Geografia em sua essência já apresenta características interdisciplinares. O possível diálogo com a física e com a química ao se tratar de temas da geomorfologia, com a biologia ao explorar os biomas e buscar o uso sustentável de recursos naturais. É possível tratar de história, de sociologia, de uma infinidade de temas. O RPG aqui é apresentado como uma ferramenta potencial para tratar os mesmos temas de forma unificada. Uma vez que a atividade se propõe como um simulacro da realidade através da ficção (AZEVEDO, 2019).

Dessa forma, como aponta Amaral e Bastos (2011), o RPG permite que o grupo de jogadores na aventura de RPG possam trazer conhecimentos específicos de cada área - seja ela física, biologia, geografia, história - para aplicar no desafio que está sendo apresentado naquela altura da aventura. Logo, é preciso dinamizar e planejar a aventura para que ela possa abraçar as características e os conhecimentos adquiridos por cada aluno. Reforçando que o caráter interdisciplinar do RPG visa aproximar a sala de aula da realidade sociocultural e das situações encontradas no dia a dia dos alunos.

Essa interação particular do RPG não se dá somente através do conteúdo que pode ser explicado (multi)disciplinarmente. É próprio, também, a promoção de interação social e promoção da socialização dos alunos. Trabalhos como os de Pacheco e Amaral (2010), Amaral e Bastos (2011), Azevedo (2019), comprovam que o RPG permitiu que diversos laços fossem criados entre os alunos que participaram da atividade. Azevedo (2019), aponta que a realização da atividade permitiu que

alunos desenvolvessem senso de liderança e iniciativa na tomada de decisões. Amaral reforça que nas atividades de RPG Pedagógico, vínculos de amizade foram criados entre alunos que até então não viam forma alguma de obter ligação entre colegas.

Ainda sobre a socialização, podemos reforçar que:

A capacidade de integração do RPG começa na sua própria estrutura: é jogado em grupo, demandando não a competição, como por exemplo no xadrez ou no pôquer, mas sim a cooperação entre seus participantes. Além disto, é calcado no discurso oral, no diálogo e troca de ideias. Neste aspecto, o RPG é um importante elemento de comunicação, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento (PEREIRA, 2003).

Por conta disso, podemos reforçar que o RPG pedagógico propõe uma construção contínua e cooperativa do conhecimento dos alunos da classe. Indo em sentido contrário ao que é buscado através de atividades de respostas claras, rápidas e prontas. O RPG se mostra como um jogo de construção de narrativa, assim como a vida que vivemos, e não um jogo onde buscamos o fim rapidamente como uma jornada individual pela vitória. No RPG, vitorioso é aquele que obtém êxito em sua jornada junto de seus companheiros.

2.5 BNCC E AS INÚMERAS POSSIBILIDADES DE APLICAÇÃO DO RPG

Desde os primeiros parágrafos, a área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas exposta pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca que a proposta fundamental da área é a de compreender e reconhecer a diferença, de respeitar os direitos humanos. É função desta área o aprofundamento das especificidades sociais, espaciais e históricas. Reforçar valores civilizatórios e propiciar o questionamento das relações socioespaciais, econômicas (BRASIL, 2017).

É a partir desta área de conhecimento que se aprofundam saberes sobre as individualidades do aluno. E o processo de construção crítica e cidadã se torna mais intenso. É através dela que se é possível problematizar e contextualizar todas as relações existentes ligadas ao tempo e ao espaço (BRASIL, 2017). Realizando análises para além da categorização generalizada e compreendendo individualmente cada especificidade relacionada a sua construção. É através dela

que se constrói e se compreende conceitos caros à Geografia e outras disciplinas. É através das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas que podemos observar os processos de desenvolvimento e criação da nossa sociedade. Compreendendo nossa posição e nosso papel na transformação do mundo em que vivemos.

Para tanto, é necessário que o aluno desenvolva certas competências e habilidades ao longo do período em que realiza o ensino médio. E para isso, se deve desenvolver aulas e atividades que propiciem esta construção. Nessa linha, a presente seção visa expor de que forma o RPG pode contribuir através da construção destes saberes.

A primeira competência exposta pela BNCC (2017) está ligada à análise de processos “políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais” (BRASIL, 2017, p.559) em suas mais diversas escalas. É através desta, que se obtém a capacidade de operacionalizar conceitos e ferramentas necessárias para compreender as mais diversas relações humanas através do globo. É por meio desta competência que se inicia o processo de protagonismo para solucionar o processo de transformação da sociedade.

Para isso se desenvolvem habilidades específicas listadas na BNCC (2017). O RPG Pedagógico dado como ferramenta para a construção dessas habilidades permite que o aluno possa construir conhecimentos através de seus desafios. Um exemplo seria utilizar e aplicar o material exposto para o reconhecimento a aplicação de conteúdos ligados à cartografia, referenciando o uso da linguagem cartográfica. Uma vez que os alunos possam precisar utilizar mapas para sua localização durante a aventura.

A construção de situações em que se reproduz situações cotidianas e se desenvolve histórias onde o aluno deve desenvolver a habilidade listada na BNCC como EM13CHS103 (p. 560), permite que o aluno possa desenvolver através de construções próprias hipóteses, argumentos sobre diversas situações econômicas, políticas e sociais. A compilação dos dados sobre estas situações e a aplicação em simulacro da realidade ofertada pelo RPG, permite que o aluno minimamente protagonize o processo estudado e compreenda de que forma determinadas situações ocorrem na sociedade.

O RPG permite que o aluno expanda seu censo coletivo e assim compreenda o que está exposto nas diversas variedades sociais, culturais, ambientais, econômicas e políticas. O desenvolvimento de situações problemas em modo de

uma aventura, pode substituir planos de aula em determinadas circunstâncias. O planejamento de aventura de um mestre para que o conteúdo seja construído, tende a guiar o aluno para o uso de dados relevantes para a situação exposta. Fazendo com que o aluno utilize estas habilidades para atingir seus objetivos.

Deste modo, o aluno desenvolve a habilidade de utilizar as mais diversas ferramentas pertencentes a área das humanidades em geral. Busca formas de compreender dados estatísticos, compreender conceitos chave para a construção e compreensão de processos importantes para a construção da sociedade. Tais como os processos migratórios, como o processo de industrialização desde seu princípio e os efeitos sociais dele. Ao ser um personagem pertencente a uma destas histórias, o aluno pode compreender ativamente as mais diversas situações. E sistematizar e aplicar o uso real dos conhecimentos construídos em sala de aula. Uma vez que já não serão mais apresentados de forma deslocada de sua realidade.

Quando se trata da segunda competência específica, a análise da construção histórica e espacial da formação de territórios e fronteiras, o RPG pode ser ofertado através de sua função primordial como jogo. No período em que ainda se utilizava jogos de estratégia ligados à guerra, por exemplo, para sua aplicação. Aqui o aluno pode compreender as estratégias de governos para a redução ou ampliação do bem-estar social, para a sociedade e compreensão dos processos de fluxos populacionais, comerciais. E em uma aventura, o aluno pode ser exposto a essas situações de diversas maneiras.

Uma das formas de se utilizar o RPG para a construção destes conhecimentos, é através de uma aventura onde o aluno ou um grupo de alunos deve interpretar algum dos agentes governamentais com poder de alterar dinâmicas da sociedade no sentido territorial e econômico. Com a condução do professor como mestre, ele pode desenvolver a habilidade de compreender de que forma suas ações interferem nas dimensões econômicas, ambientais, culturais, políticas e sociais conforme as habilidades citadas na BNCC. É através do RPG que os alunos podem, também, interpretar diretamente os agentes afetados por estas ações e compreender que em grande medida também fazem parte deste grupo no mundo real.

A estratégia de interpretação própria do RPG Pedagógico permite que todas as competências específicas possam ser contempladas de forma a simular seu uso real através da teatralização de situações problemas que podem acontecer fora dos

muros da escola. Um exemplo da possível aplicação generalizada deste jogo, é o trabalho realizado na dissertação de Dotto (2016), onde a autora desenvolveu uma aventura de RPG para tratar da gestão de conflitos socioambientais e da gestão de patrimônios hídricos. Levando o RPG como ferramenta para a educação ambiental. Em 2007, a Agência Nacional das Águas fez um trabalho semelhante ao oferecer uma série de materiais nas escolas para otimizar os processos de educação ambiental (DOTTO, 2016). E, entre eles, havia um sistema de RPG pronto para essa finalidade.

Logo, é possível reforçar que inclusive na terceira competência, onde se trata especificamente sobre as relações da sociedade com a natureza (BRASIL, 2017), o RPG também se apresenta como ferramenta útil. É possível atingir as habilidades críticas de análise a avaliação de impactos socioambientais ligados aos mais diversos assuntos. Possibilitando, também, aventuras que coloquem em prática formas de fiscalização ambiental, desenvolvimento de indústrias e seus impactos, uso de energias limpas e sustentabilidade. Cada uma destas finalidades e ações, dependerá da proposta de aventura, da construção de personagens e do direcionamento do professor durante as narrativas.

Os caminhos previamente adaptados da aventura solo, mesmo que de forma reduzida, também permitem que o aluno adquira certa autonomia nas suas tomadas de decisão. A identificação de suas aspirações e as do personagem são fundamentais para a construção dos conhecimentos propostos pela atividade. Uma aventura solo diferente de uma campanha comum de RPG de mesa com um grupo, é realizada individualmente e possui como mediador os direcionamentos realizados pelo narrador livro-jogo. Logo, além de possibilitar o desenvolvimento de protagonismo individual, estimular o pensamento crítico e iniciativa, o jogo solo incentiva a prática da leitura. Tornando o livro não apenas uma ferramenta conteudista, mas uma ferramenta da qual o aluno se torna parte ativa da construção de suas resoluções.

3 PROCEDIMENTOS OPERACIONAIS E METODOLÓGICOS

Para a realização deste trabalho, foi escolhido o desenvolvimento e a realização de um RPG Pedagógico através da modalidade Aventura-Solo. O processo de escolha deste procedimento se deve ao fato do distanciamento necessário entre os alunos durante o período de isolamento social devido à pandemia da Covid-19.

Conforme citado ao longo do trabalho, o RPG usado de forma pedagógica pode propiciar avanços significativos quanto à criatividade, pensamento crítico e capacidade de resolução de problemas pelos alunos.

Como ferramenta de atividade em grupo, este jogo de interpretações já se comprovou útil em diversos momentos. Podendo ser atestado através de trabalhos como os de Azevedo (2019), Dotto (2016), Schmit (2008), Souza e Alves (2020) e outros tantos. Com esta base, o presente trabalho visa introduzir a - já supracitada - Aventura-Solo. Ferramenta metodológica que permite o desenvolvimento qualitativo da capacidade de interpretação, protagonismo na solução de situações problema e tende a propiciar o hábito da leitura.

Para tanto, o jogo proposto foi desenvolvido da seguinte forma:

- A **primeira etapa** foi responsável pela seleção de um tema específico a ser tratado para o desenvolvimento da Aventura Solo. Com base em jogos previamente consultados que utilizam do mesmo modelo de livro-jogo (SILVA, 2015), foi escolhida uma situação problema específica para resolução. Assim, o jogo foi baseado na temática dos Processos Migratórios com foco principalmente para a questão dos refugiados.
- A **segunda etapa** se mostra fundamental uma vez que é responsável pela aplicabilidade didática da ferramenta. Para isto, foi realizada uma pesquisa na BNCC (2017) refletindo as competências e habilidades específicas da Área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Onde foi selecionado como direcionamento da atividade a quinta competência da área. Responsável por “Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos” (p.564). E, desta competência, foram selecionadas as habilidades específicas **EM13CHS502** que trata da

desnaturalização de preconceitos e desigualdades, promovendo o respeito à diferença, à diversidade e à liberdade de escolha. E a habilidade **EM13CHS503** que trata da identificação das mais diversas formas de violência e seus usos, propondo também, formas de combatê-las.

- O jogo foi desenvolvido pelo autor com perguntas e histórias baseadas nos relatos reais encontrados no *site* da Agência da Onu para Refugiados (ACNUR) que visa ser realizada de forma simples com o intuito de ser uma aproximação inicial dos alunos à metodologia do RPG Pedagógico.
- A **terceira etapa** do processo metodológico é voltada à aplicação do jogo. Após o desenvolvimento do Livro-jogo - disponível no Apêndice A -, foi realizado contato com o professor Antônio Marino de Araújo, docente da disciplina de Geografia no Instituto Estadual Riachuelo. Junto ao professor, foi decidido realizar a aplicação do jogo nas suas turmas de segundo ano do ensino médio. Sendo elas: turma 203, turma 204, turma 205, turma 206, turma 207, turma 208 e turma 209.
- Para possibilitar a aplicação do jogo, o professor responsável pelas turmas ministrou uma aula com o tema Migração através da plataforma **Google Sala de Aula**. Após essa aula, a atividade foi publicada no dia 05/05/2021. Na publicação da atividade através da mesma plataforma, foram dadas as instruções de realização da atividade, também presentes no Apêndice B. Junto da solicitação de preenchimento de um formulário desenvolvido através da plataforma Google Docs (Apêndice B). Onde os alunos puderam expressar suas considerações acerca da atividade proposta.

O processo de análise dos resultados referentes à aplicação da atividade será realizado na seção a seguir. Através deste, se observará se foram respondidos os principais objetivos do jogo. Que se referem não apenas ao desenvolvimento das habilidades e competências aqui citadas, mas também se o RPG Pedagógico - através da Aventura Solo - pode ser introduzido como ferramenta alternativa para o Ensino de Geografia durante o período de ensino remoto, e utilizar o RPG como ferramenta para estimular o hábito de leitura, criatividade e protagonismo através de um aprendizado ativo por meio deste jogo de interpretação de papéis.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Com o intuito de testar a aplicabilidade da atividade - após uma aula introdutória acerca do tema de processos migratórios -, o jogo ficou disponibilizado para os alunos das turmas 203, 204, 205, 206, 207, 208 e 209 do segundo ano do ensino médio do Instituto Estadual Riachuelo. Localizado no município de Capão da Canoa, Rio Grande do Sul. As aulas foram ministradas pelo professor Antônio Marino de Araújo. Através de autorização prévia, obteve-se acesso às turmas e aos resultados dos alunos acerca das atividades por meio da plataforma de Sala de Aula do Google.

A atividade foi entregue aos alunos no dia 05 de maio de 2021, e foi solicitado aos mesmos a entrega dos resultados até o dia 12 de maio de 2021. Contudo, devido à baixa adesão das turmas em realizar atividades durante o período de pandemia, o prazo foi estendido até o dia 16 de maio visando estimular a participação dos estudantes.

A somatória total de todas as sete turmas, é de 189 alunos. Destes, apenas 72 responderam ao questionário enviado junto à atividade até a data limite no dia 16. Até o prazo inicial, apenas 60 alunos realizaram a atividade. Mesmo com a extensão do prazo, a adesão das turmas não se mostrou considerável em comparação aos dias anteriores. A data com maior quantidade de realizações do jogo se deu já no primeiro dia (05/05). Com 16 atividades entregues. Reduzindo diariamente a quantidade de realização das atividades.

Dos 72 alunos que realizaram o jogo, todos cursam o segundo ano do ensino médio e, em média, tem 16 anos de idade, resposta dada por 43 alunos (59,7%), seguido por 18 alunos com 17 anos (25%) e apenas um (1) aluno com 18 anos. O restante dos alunos não respondeu adequadamente à questão ligada à idade. O que impossibilitou a análise de seus dados neste quesito.

Ao serem questionados se já haviam tido experiências prévias com o RPG, foram obtidos os seguintes dados, conforme a figura 2.

Figura 2: Gráfico sobre o conhecimento dos alunos sobre RPG.

Você já havia tido contato com jogos de RPG antes de realizar a atividade Um Mundo Refugiado?
72 respostas

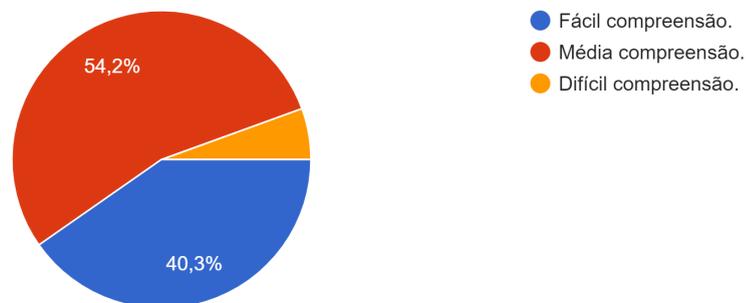


Observa-se aqui que uma parcela considerável dos alunos não havia tido contato com este tipo de jogo. O que pode se apresentar como um desafio para sua aplicação. Totalizando 49 dos 72 alunos não jogaram ou não lembram de jogar algo neste formato. Contudo, isto não impediu a realização da atividade, conforme observado nos gráficos a seguir.

Figura 3: Nível de dificuldade das regras da Aventura Solo.

Classifique o nível de dificuldade que você teve para compreender as regras do jogo de Aventura Solo.

72 respostas

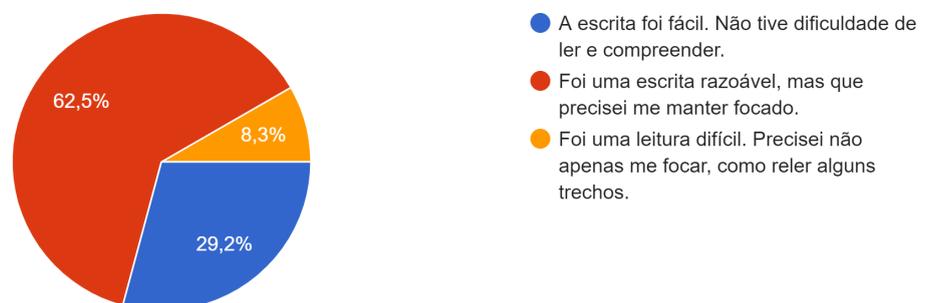


Fonte: Autor, plataforma docs, 2021.

Figura 4: Dificuldade da escrita das histórias do jogo.

Como você classificaria a dificuldade de escrita das histórias da Aventura Solo?

72 respostas



Fonte: Autor, plataforma docs, 2021.

Conforme apresentado nas figuras, a maior parte dos alunos achou a realização da atividade de média à fácil compreensão. A primeira resposta considerando as regras como difíceis foi recebida apenas no dia 11/05. O que,

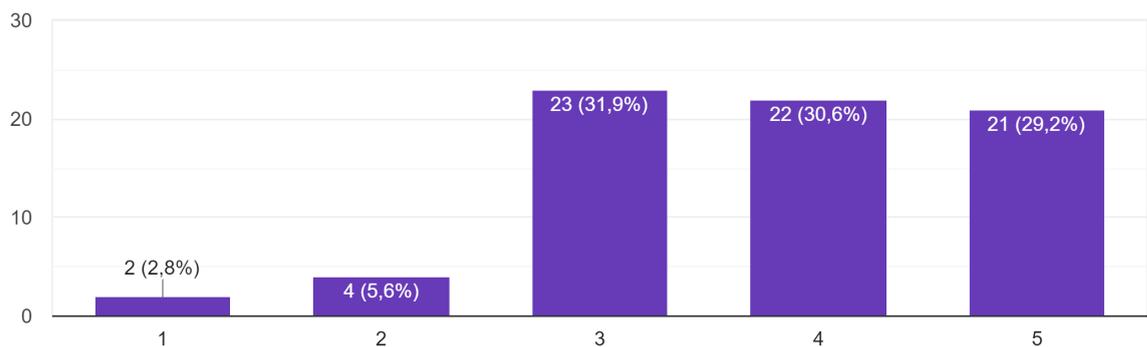
conforme veremos no decorrer da atividade, indica um maior nível de dificuldade dos alunos que vem entregando seus trabalhos no final ou após o prazo pré-estabelecido pelo professor.

Conforme observado na dificuldade de compreensão da escrita, três (3) dos seis (6) alunos que consideraram o nível de escrita como difícil, também entregaram após o prazo estabelecido inicialmente. Contudo, os dados ainda refletem que a atividade apresenta um nível razoável de desafio e de estímulo para a construção de conhecimentos por parte dos alunos. Ao serem questionados acerca do quanto da proposta de prática de RPG Solo, foram obtidas as seguintes informações, conforme a figura 5.

Figura 5: Gráfico com o nível de aprovação dos alunos pelo jogo.

Em uma escala de 1 a 5, o quanto você gostou da proposta da prática do RPG de Aventura Solo como atividade de aula?

72 respostas



Fonte: Autor, plataforma google docs, 2021.

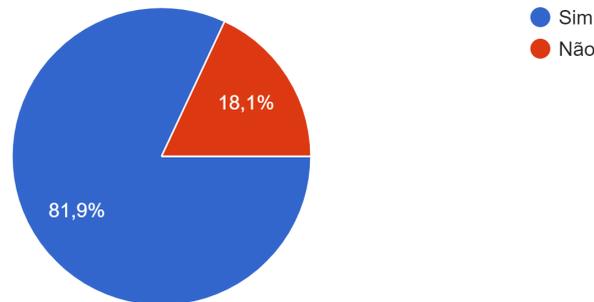
Nesta pergunta, foi considerado para nota 1 quando o aluno não gostou nenhum pouco da atividade e 5 para quando o aluno adorou a proposta. Com isto, é possível observar que 43 (59,8%) alunos gostaram e adoraram a atividade proposta, 23 (31,9%) a consideraram regular e apenas 3(8,4%) alunos a consideraram ruim e péssima. Levando assim a considerar que a proposta tem um grande potencial de adesão por meio das turmas. Visto que mais da metade das atividades realizadas foram consideradas positivamente pelos alunos.

Ainda sobre a adesão da turma, os alunos foram questionados se realizariam atividades semelhantes a esta. Obtendo as respostas conforme a figura 6.

Figura 6: Taxa de alunos que repetiriam atividades semelhantes a Aventura Solo.

Você jogaria outras aventuras neste formato ou algum outro semelhante?

72 respostas



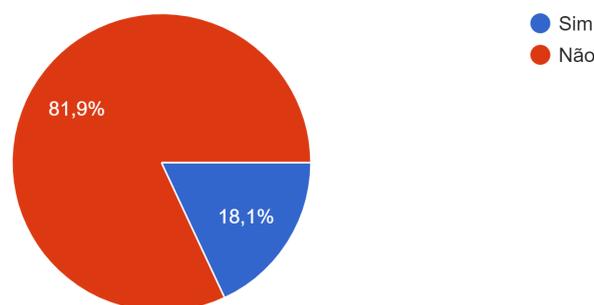
Fonte: Autor, plataforma Google Docs, 2021.

Observa-se aqui, que 81,9% dos alunos, ou seja, 59 do total de 72, gostaria de repetir esta metodologia de ensino. Conforme relatos de alunos, este tipo de atividade estimulou que eles realizassem pesquisas sobre o tema que estava sendo tratado ao longo da aventura. Muitos destes não conheciam as pessoas retratadas no jogo Um Mundo Refugiado. Conforme a figura 7, se observa que não apenas o tema, mas a história de figuras refugiadas e de seus países de origem se mostrou pouco conhecido entre os jovens no Instituto Riachuelo de Capão da Canoa.

Figura 7: Taxa de alunos que já conheciam a história dos personagens do jogo.

Você já conhecia a história de algum dos personagens que fazem parte do jogo?

72 respostas



Fonte: Autor, plataforma Google Docs, 2021.

Assim, mesmo figuras atualmente populares em alguns círculos, como Malala Yousafzai, ainda tem suas obras e vidas pouco difundidas. Possibilitando, assim, um leque de possíveis futuras abordagens para o ensino de Geografia. Utilizando de saberes diversos, não apenas os tradicionais dispostos já em sala de aula.

A apresentação de personagens reais e com histórias singulares ligadas aos processos migratórios forçados, como os refugiados, abriu um potencial de curiosidade para busca de conhecimento que levou 50% dos alunos que realizaram a atividade a procurar a história destes indivíduos. O que também apresenta um resultado promissor visto que uma das grandes dificuldades de se estabelecer o interesse do aluno é em levá-lo a estender sua curiosidade, sua sede e busca de conhecimentos.

Conforme relato de um dos alunos “(...)esta forma de aula faz com que nós criamos ainda mais interesse no assunto, pois é algo que nos deixa muito curiosos e faz com que nós tenhamos mais vontade de ir a fundo no tema para concluirmos a atividade proposta(...)” (Formulário 11, entregue dia 05/05/2021). O que, conforme outros relatos, indica que a proposta se mostrou positiva ao ser uma ferramenta instigadora para o período de ensino remoto que está atualmente em prática.

Contudo, apesar de resultados promissores entre os que realizaram a atividade, se nota que há ainda a dificuldade de adesão dos alunos como um todo para a realização das tarefas. Turmas como a 203 tiveram apenas 11 dos 27 alunos realizando a atividade proposta. Média recorrente se comparado às atividades anteriores, onde, também, apenas 11 entregaram um trabalho anterior demandado pelo professor titular. Este dado se repete também nas outras turmas, como a 209, turma de menor adesão ao jogo, onde seis (6) dos 28 alunos entregaram suas respostas. As devoluções das atividades demandadas pelo professor titular referente a outros temas, nesta turma, possuem uma adesão ainda menor. No dia 11 de maio, foi requisitado uma atividade para ser entregue no dia 18 do mesmo mês e até a data de entrega deste trabalho, apenas quatro (4) alunos realizaram a atividade.

Dos trabalhos referentes à atividade do jogo Um Mundo Refugiado, se pode notar não apenas que ele não alterou a quantia de devolutivas dos alunos, mas também alunos que entregam as atividades após o prazo previamente estabelecido ou nos dias finais deste prazo, possuem maiores dificuldades em compreender o que lhes é solicitado. Dificultando, ou impossibilitando a realização da atividade. Devido à impossibilidade de saber de fato quantos alunos tentaram realizar as atividades, uma vez que a adesão no sistema é baixa - inclusive para a realização das aulas ao vivo através da plataforma Google Meet -, o professor se vê também diante do desafio de solucionar em tempo hábil as dúvidas de seus alunos. Apenas um (1) dos 72 comentários daqueles que realizaram a atividade Um Mundo

Refugiado, expôs sua dificuldade em realizar o jogo. O restante dos comentários possuía informações referentes à sua experiência, mas sem expor os momentos de menor compreensão. Apresentando mais um desafio para a prática do ensino remoto, o diálogo com os alunos para com a compreensão dos conteúdos apresentados.

Apesar das complicações expostas, se observou que a prática do RPG pedagógico através da aventura solo foi positiva entre os alunos que a realizaram. Se mostrando, assim, uma alternativa plausível para ser utilizada como ferramenta de ensino durante o período de docência remota, enquanto durar o período de distanciamento social devido à pandemia da Covid-19.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de atividades de ensino, seja de Geografia ou qualquer outra disciplina, sempre foi desafiador. O período ao qual a sociedade passa hoje, aumentou consideravelmente o nível de dificuldade deste desafio. O presente trabalho buscou encontrar uma forma de tornar a atividade do aprender e do lecionar algo mais interessante e estimulante para os alunos. Contudo, foi de encontro a uma série de desafios que se ampliaram durante a pandemia da Covid-19.

Ainda há muito o que se desenvolver quando se pensa em como agregar e trazer alunos para o ambiente escolar mesmo que este ambiente hoje seja através de plataformas digitais. A adesão de realização de atividades ainda é consideravelmente baixa. Contudo, ao longo de 2020, se passou por um período em que boa parte da população se viu privada de inúmeras ferramentas, ambientes, propostas e de uma rotina estimulante. O que, em parte, justifica a atual realidade da educação. Instigando ainda mais a busca por alternativas promissoras para o ensino de Geografia.

Assim, foi desenvolvido este trabalho que buscou estimular a curiosidade, a vontade de pesquisar e o hábito da leitura dos alunos. Neste caso, os alunos que estão cursando o 2º ano do ensino médio no Instituto Estadual Riachuelo. E, em boa medida, este resultado foi obtido. Muitos dos alunos que realizaram a atividade relataram ter buscado sobre as histórias expostas no jogo, relataram ler todas as histórias e buscado insistentemente as respostas das perguntas desenvolvidas. E, conforme observado nas devolutivas, foram respostas satisfatórias, atingindo diversos pontos que foram almejados.

Muitos dos alunos, em seus comentários, relataram achar a proposta divertida e estimulante, e nas suas respostas do jogo, apresentaram um desenvolvimento satisfatório. Contudo, ainda há de se buscar ferramentas que atraiam os alunos para as aulas ao longo de todas as semanas do ano.

O desenvolvimento de hábitos de estudo, de leitura, de pesquisa, se constrói através de longos períodos e de atividades que estimulem estas atividades. Muito do que se construiu neste sentido, é notado que se perdeu ao longo da pandemia. Muitos dos alunos não responderam ao questionário, não realizaram a atividade, e, destes, alguns não participam desde o início do ano letivo. O jogo Um Mundo

Refugiado apresentou grande potencial ao desenvolver o interesse dos alunos para o desenvolvimento de hábitos educacionais. E, assim, possui potencial para o crescimento e desenvolvimento de conhecimentos que vão além dos apresentados e propostos pela atividade inicialmente.

Como dito anteriormente, 50% dos alunos foram em busca de mais informações sobre as personalidades presentes no jogo. O que indica que como atividade provocadora e estimulante, o RPG Pedagógico através de uma Aventura Solo pode sim ser uma ferramenta de ensino efetiva para a Geografia. Contudo, os desafios desse período são ainda maiores e a busca pelo desenvolvimento de novas aventuras, de novos estímulos e de novas propostas, pode e deve ser realizada. Se deve apresentar a realidade das histórias do mundo e valorizar as histórias dos alunos. Como dito em outras seções, o RPG pode ser um simulacro da realidade onde o discente aplica seus conhecimentos, e até mesmo suas paixões, e, assim, crescer e desenvolver sua história. Ser parte de uma aventura onde se pode observar que os conhecimentos escolares são reais e estão presentes no dia a dia.

Com isso, se finaliza as considerações refletindo que apesar de grandes dificuldades e desafios, e de que eles não se solucionam em apenas uma atividade ou em uma aula, o desenvolvimento de propostas criativas e estimulantes deve ser constante. Os estudantes gostam de aprender, buscando respostas para seus desafios diariamente. É preciso que eles se vejam presentes e representados no que é exposto nas escolas. É preciso que suas dúvidas quanto à realidade sejam sanadas. E, através deste e de tantos outros trabalhos, se observa que o RPG Pedagógico possui potencial para realizar tal feito. O aluno não apenas se vê representado, mas também faz parte do que está acontecendo.

REFERÊNCIAS

MARINS, Eleasar Silva. **O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II**. 2017. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. Dissertação (mestrado em Educação). UNESP, Araraquara, SP. 2008.

DE SOUZA, Layanne Almeida; ALVES, Adriana Olivia. **O CLIMA URBANO E OS AGENTES DE PRODUÇÃO DO ESPAÇO URBANO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: O RPG PARA O EXERCÍCIO DA CIDADANIA**. in: X Fórum Nacional NEPEG de Formação de Professores de Geografia. 2020.

DE SOUZA, Layanne Almeida; MOURA, Matheus Bueno Siqueira. **RPG E O ENSINO DE GEOGRAFIA: PRESSUPOSTOS INICIAIS DE UMA ESTRATÉGIA METODOLÓGICA**. **Anais do 14º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia: políticas, linguagens e trajetórias**, p. 3467-3478, 2019.

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

AZEVEDO, Nill Chesther Nunes de. **Uso do Role Playing Game (RPG) no ensino de Geografia**. 2019. 131 f. Monografia (Graduação em Geografia) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

DOTTO, Bruna Camila et al. **O USO DE JOGOS DE RPG NA GESTÃO DE CONFLITOS SOCIOAMBIENTAIS E PROTEÇÃO DO GEOPATRIMÔNIO HÍDRICO NO MUNICÍPIO DE ITAARA/RS**. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Geografia). Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS. 2016.

MORAES, Sílvia. Interdisciplinaridade e transversalidade mediante projetos temáticos. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 86, n. 213/214, 2005.

DA SILVA, CLODOALDO BARBOSA. **O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem.** Dissertação (Mestrado Profissional em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, SP 2015.

DE MORAES, Jerusa Vilhena; CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 17, n. 2, p. 422-436, 2018.

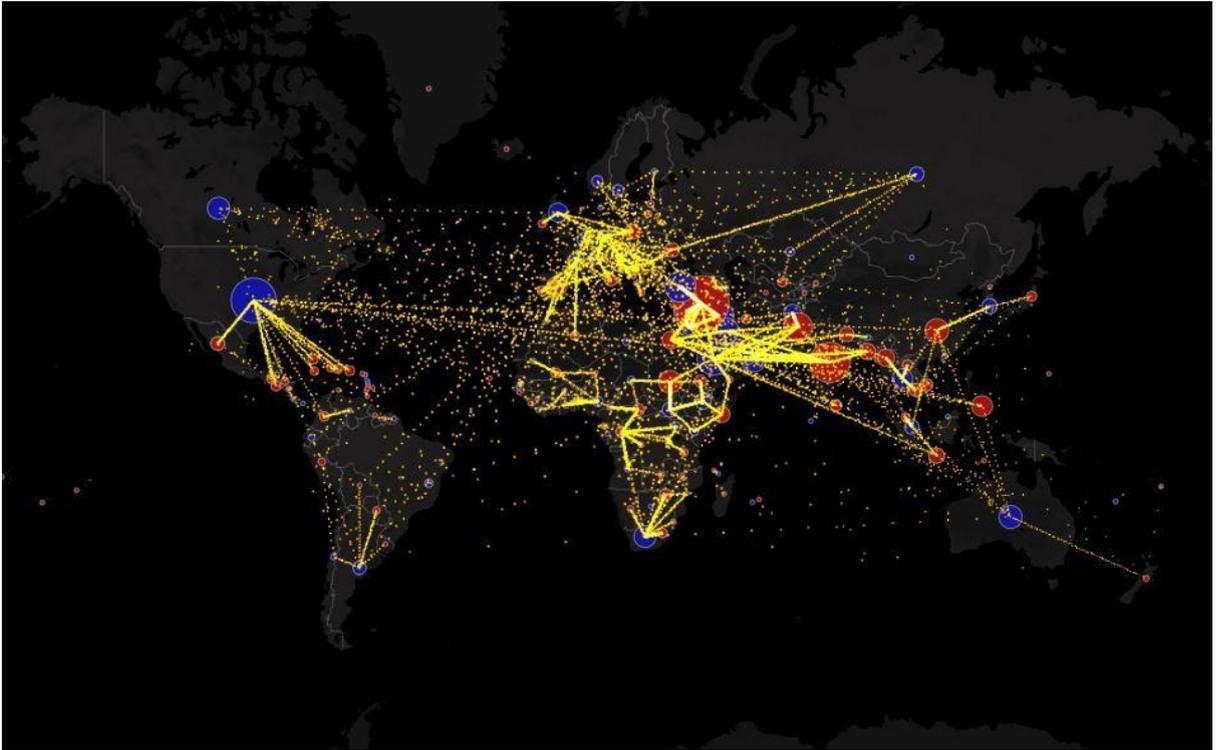
POOL, Mario Augusto Pires et al. **Desafios educacionais criativos associados às práticas docentes: estudo de caso considerando RPG educacional.** Tese (Doutorado em Educação). PUCRS. Porto Alegre, RS. 2017.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percorso**, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.

SAWCZUK, Márcia Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos pedagógicos para o ensino da geografia. **Paraná. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, 2012.

DE SANTANA FILHO, Manoel Martins. Educação geográfica, docência e o contexto da pandemia COVID-19. **Revista Tamoios**, v. 16, n. 1, 2020.

APÊNDICE A – JOGO UM MUNDO REFUGIADO

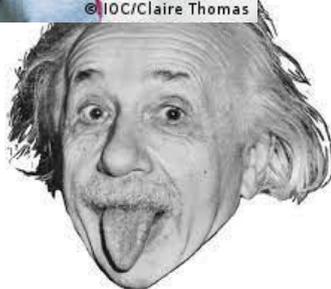


UM MUNDO REFUGIADO

Um RPG de Aventura Solo em meio a
inúmeras jornadas reais



@IOC/Claire Thomas



Olá!

Hoje você fará parte de uma jornada presente em toda a história da humanidade. Você iniciará sua aventura nos processos migratórios. Irá explorar as motivações, os conflitos, as esperanças, os medos, as mudanças e as surpresas que levam as pessoas a se movimentarem no mundo. Mas primeiro, eu preciso que você me responda algumas perguntas para que possamos avançar.

- 1) O que você entende por migração?
- 2) Quem são esses migrantes?
- 3) O que faria você se movimentar e começar um processo migratório?

Respondidas estas perguntas, podemos compreender em parte o que está presente nas nossas aventuras. Mas ainda preciso conhecer as suas ideias e motivações. O que move você para novas jornadas. E o que moveu as figuras que vamos acompanhar. Por isso, agora vamos tocar em um assunto delicado. Mas antes, mais uma pergunta para que possamos continuar.

Você sabe o que é um refugiado?

O refugiado é aquele que sofre algum tipo de perseguição. É aquele que possui motivos para ter medo de continuar no seu lar, no seu lugar, nos seus espaços. O refugiado é aquele que é obrigado a fugir e não permanecer mais naquele país que um dia foi sua casa.

Curiosidade. você já ouviu falar de algum refugiado? Existem alguns bem famosos! Quais? Freddie Mercury, Mila Kunis, Freud, Einstein e até mesmo Jesus. Existem muitos para que possamos falar.

Você já sabia disso? Não? Então vamos começar nossa jornada e conhecer algumas dessas pessoas e aprofundar nossos conhecimentos sobre migração no processo.

Mas primeiro Vamos conhecer as regras da nossa aventura.

Regras para a Aventura Solo

Ao contrário de outras tantas aventuras, você poderá acompanhar a história deste livreto sem outros participantes. Como o próprio nome já nos explica, se trata de uma aventura solo. Mas não pense que por ser assim você estará sozinho.

Então, como jogar?

- A aventura irá se iniciar em um país fictício (**qual país? Use sua criatividade!**) com você e o narrador que o acompanhará ao longo da história;
- No final da primeira página serão dispostas 3 ações a serem seguidas. Escolha apenas uma para iniciar sua aventura e vá até a página indicada;
- Chegando na página indicada, você e o narrador que lhe acompanha serão apresentados a um personagem que contará sua história e dará instruções que **devem** ser seguidas (**todos os personagens existem na vida real, fique a vontade para estudar eles**);
- **Atendendo as instruções** repita o procedimento de **selecionar a próxima ação** disposta no **final da página** que estiver;
- Para concluir a aventura é necessário responder a todas as perguntas, principalmente a final!

Use todos os seus conhecimentos, sua criatividade e suas crenças. Você tem o poder de tornar o mundo melhor!

Ah! Em cada página também está incluído um pequeno globo com a localização do país de origem dos personagens que você vai conhecer. Quem sabe você não explora um pouco estas rotas?

Sucesso na sua aventura! Ela começa agora!

Um mundo em crise

São dias difíceis o que vivemos hoje. Você acredita que sequer temos direito a itens básicos de higiene? Já nem lembro a última vez que sequer pude escolher um shampoo! A situação realmente está horrível. Chegamos em um ponto onde as pessoas decidem ter que abandonar seus lares. Me diga, como sobreviver em um lugar em plena crise humanitária, onde o governo não aceita a oposição e cala sua população com violência? Onde o benefício de uma vida digna é oferecido para poucos e não há sequer uma explicação que realmente justifique isso?

Acho que você também quer saber o que nós podemos fazer, não é mesmo? Bom, eu tenho um plano. Mas para isso, precisamos falar com algumas pessoas antes. Venha, me ajude a escolher quem vamos visitar primeiro.

- **Malala Yousafzai** (p.5)
- **Ishmael Beah** (p.6)
- **Yiech Pur Biel** (p.7)

Unidos pela educação!



Veja! A Malala!

EEI!! POR FAVOR NOS ESCUTE UM MINUTO! Nós vivemos em um país em crise, muitos estão fugindo e não sabemos o que fazer para melhorar a vida do nosso povo. Por favor, nos ajude!

“Olá! Obrigado por terem me procurado. Mas já aviso, minha história não foi fácil. Desde pequena amei estudar e meus pais buscaram a todo o momento permitir que eu realizasse esse sonho. Mas, infelizmente, o Paquistão não permitia que meninas estudassem. Nós estávamos vivendo reféns do regime do Talibã. E eles perseguiram meninas que estudavam.

Até que um dia eles atacaram o ônibus que trazia eu e outras meninas da escola. Eu sobrevivi, mas precisei me refugiar no Reino Unido com minha família. Hoje, vejo o quanto é importante lutarmos pela educação para meninos e meninas no mundo inteiro!”

Com isso, podemos ver que a educação pode salvar. Veja, ouça essa citação da Malala em um discurso na ONU: “Nossos livros e nossos lápis são nossas melhores armas. A educação é a única solução.”

Acredito que este pode ser um caminho, o que você acha?

- **Não, acho melhor conversarmos com outra pessoa antes.** (p. 4)
- **Achei ótimo! Com quem vamos conversar agora?** (p. 8)



Muito Longe de Casa



A história de Ishmael é repleta de tristezas e perdas. É realmente difícil ouvir sobre o que acontece em Serra Leoa. Mas veja, ele está chegando, e está disposto a nos contar como superou tudo isso.

“Olá, me chamo Ishmael Beah e fui um menino soldado em Serra Leoa. Não há maneira fácil de falar sobre isso. Eu ainda era uma criança de 12 anos quando fugi de ataques rebeldes e tinha somente 13 quando fui recrutado para o exército do governo. Fugi de lá apenas com 17 anos.

Meu país viveu uma guerra civil por mais de 10 anos. E nesse tempo, muitas crianças foram recrutadas para lutarem umas contra as outras. **Vocês já assistiram o filme Diamante de Sangue?** Ele dramatiza parte da história que se viveu em Serra Leoa. É uma boa fonte para vocês se introduzirem no tema.

Hoje sou embaixador da Unicef e membro da Human Rights Watch. Mas passei por uma longa jornada para chegar até aqui. E não fui o único. Vou apresentar vocês a mais um filho da guerra. Uma outra história, mas não menos importante para conhecer outras realidades do mundo. Sigam este caminho e irão conhecer **Emmanuel Jal**.

- **Sim, queremos conhecer Emmanuel.** (p.9)
- **Obrigado, mas acho melhor seguirmos outro caminho.** (p.4)



Correndo pela liberdade



Caramba, eu estou muito cansado. É realmente difícil de alcançar você, Yiech Pur Biel. Por favor, nos conte um pouco mais sobre sua história. E por que correr tanto?

“HAHA! Obrigado por tentarem me acompanhar. Mas vejam, correr foi a forma que encontrei para sobreviver. Assim como muitos outros, vim do Sudão. Um país que viveu em guerra civil por muito tempo e ainda vive em muitos lugares. As atrocidades ocorridas lá são inimagináveis. Mulheres e crianças violentadas, homens castrados, crianças torturadas. Muitos de nós viramos crianças soldado. Fui um dos poucos que conseguiu fugir. Consegui refúgio no Quênia. Foi lá que comecei a treinar atletismo. No campo Tegla Laroupe em Nairóbi.

Hoje é uma grande honra compartilhar minha história com o mundo e levar a luta dos refugiados para as Olimpíadas. Onde pude lutar por nossos direitos de conquistar um lar, uma casa e uma vida digna através do esporte. Hoje posso me posicionar e buscar a paz para meu país, o Sudão do Sul. Falei no primeiro TEDx a ser realizado em um campo de refugiados, e minha luta e conquistas não irão parar por aí. Por isso indico também que falem com outro companheiro dos esportes. **Luka Modric.**

- **Nossa! Claro, vamos falar com Luka!**

(p.10)

- **Obrigado, mas achamos que ainda é cedo para avançar.** (p.4)



A busca pela educação além da fronteira



Veja! É a Zaida! Ela é uma refugiada venezuelana que hoje mora no Brasil. O que? Você não sabe porque as pessoas fugiram da Venezuela? Um segundinho, deixa eu te contar antes que falemos com ela.

Desde de 2014 o país vive uma crise política e econômica que vem ferindo a população. Sim! parecida com a nossa! E lá eles também são perseguidos, protestam e buscam mudar as coisas. É muita violência! Só que as pessoas estão muito fragilizadas, é muito difícil a vida por lá. Por isso, mais de 5 milhões de venezuelanos buscaram refúgio em países na sua volta. A Zaida foi para um destes, o Brasil. Vem Zaida, fala um pouco da tua jornada.

“Obrigado por me chamarem. Preciso dizer que reforço o que vocês já viram! A educação salva o mundo! Saí da Venezuela para que meus filhos pudessem estudar. Precisava que eles tivessem todas as oportunidades do mundo, mas como faria isso se não eu podia sequer comprar comida? Por isso vim para o Brasil. E aqui pude revalidar meus diplomas. Sou doutora em educação e espero retribuir nesta terra tudo o que me foi dado. Ah, mais uma coisa, acho que conheço outros refugiados que podem auxiliar vocês nessa jornada. Escolham um deles para conversar e acabem com todas suas dúvidas.

Mas só avançam se souberem diferenciar o que é **migração, emigração e imigração.**



- **Obrigado! Vamos visitar Albert Einstein!** (p. 11)
- **Obrigado! Vamos visitar Milton Santos!** (p. 12)
- **Obrigado, mas acho melhor buscar outras opiniões.** (Voltar a p. 4)

O Filho da Guerra



“Olá! Tudo bem? Ishmael disse que vocês viriam. Às vezes ainda é estranho as pessoas se interessarem por uma história tão difícil quanto a minha. Mas ainda acho importante levar todas essas coisas para o mundo.

Me chamo Filho da Guerra porque vivi o período mais difícil do país em que nasci, o Sudão do Sul. Cresci em meio a uma guerra que acreditava ser travada contra mulçumanos, contra os árabes. Vi atrocidades acontecerem, minha vila sendo queimada, minha tia sendo violentada. Vivi coisas inimagináveis e no meio disso entrei para o conflito armado. Aos 8 anos de idade peguei em armas para matar o inimigo do meu povo. Naquela época, eu não sabia dos interesses externos ligados ao conflito. Não sabia sobre os diamantes de sangue, não sabia sobre nada que envolvesse conflito financeiro. Apenas via os horrores de crimes humanitários. E, por isso, buscava vingança.

Tive ajuda em um campo de refugiados e amigos permitiram que eu conseguisse me refugiar no Canadá. Hoje encontrei na música meu refúgio. A arte me ajuda a transmitir para o mundo meus aprendizados durante esse período conturbado da minha vida.

Veja, nem todos escaparam e alguns decidiram voltar para ajudar as pessoas por lá. Aqui estão os nomes de duas pessoas fortes. Decida, também, seu caminho.



- **Iremos conversar com Salwa Atoo.** (p.13)
- **Iremos conversar com Emad.** (p.14)
- **Obrigado, mas acho melhor começarmos de novo.** (p.4)

Do campo de refugiados ao campo do Real Madrid



Eu ainda não acredito que vamos conhecer o Modric. E nem posso acreditar que alguém que trouxe tanta alegria na Copa do Mundo, possa ter passado por coisas tão pesadas. Veja! É ele!

“Oi, pessoal. Soube que vocês gostariam de conhecer a minha história. Bom, por mais que ela seja cheia de reviravoltas e superações, ainda é uma história triste. Vamos começar Começar com a independência da Iugoslávia. Esse acontecimento irritou muito o povo Sérvio que iniciou uma guerra interna. Guerra essa que foi muito cruel para o povo de que sou origem, os albaneses. Meu próprio avô foi assassinado na frente de casa por conta desse conflito.

Por sorte, minha família conseguiu fugir para um hotel que virou um campo de refugiados de guerra. Lá pude jogar futebol e começar a treinar pelo NK Zakar. Um time local. Eu vivia os bombardeios e conflitos armados no caminho de volta para casa. Me escondia para sobreviver.

E de alguma forma, o futebol foi o caminho que consegui trilhar para fugir desta história terrível, me levando de um menino refugiado para o astro da Copa do Mundo de 2018. História que faz parte das tantas histórias de intolerância e **xenofobia**. Vocês não sabem o que é? Então para seguir, respondam, **o que é xenofobia? Porque ela se fez tão presente no conflito da Iugoslávia?** Depois sigam um dos caminhos. Outros astros do campo os esperam.

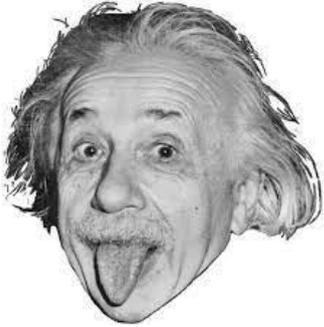
- **Obrigado! Estamos indo agora mesmo falar com Benzema.** (p.15)

- **Falaremos agora mesmo com Ansu Fati!** (p.16)

- **Obrigado, mas achamos melhor voltar ao início.** (p.4)



O nazismo contra a ciência



Estou nervoso. Einstein é meu ídolo! Como vou falar com ele sobre o período da Alemanha nazista tanto tempo depois? Você sabe o que foi esse período?

"Eu sei" - disse a voz de um senhor no fundo. - "Jovens, não temam. Foi um período tenebroso, mas passou. Acredito que muitos de vocês também tenham conhecido judeus refugiados. Não fui o primeiro e nem

o último daquele período. Vejam bem, Hitler perseguia todos os judeus, ciganos e homossexuais da época. Como seria possível viver em um país desses? Já pesquisador renomado, tive minha vida ameaçada e era mal visto por colegas, apenas por ter descendência judia. Me digam, como arriscar a vida indo a campos de concentração ou sendo morto em chacinas de pessoas com a mesma origem que a minha? Eu teria sido impedido de fazer tudo o que fiz pela humanidade e pela ciência! Precisei sair por um tempo. Sinto tristeza ao lembrar dos que não puderam.

Vivi em muitos lugares pela Europa até me instalar nos Estados Unidos. Onde pude viver anos mais tranquilos. Mas me digam, jovens. O que vocês entendem do que está acontecendo? Antes de avançarem, me digam, **o que vocês entendem verdadeiramente por migração e que faz um refugiado um**

migrante ou imigrante? Se compreenderem não apenas nossas motivações, mas o que somos, avancem para o fim.

- **Obrigado! Avançaremos e ajudaremos nosso povo!** (p.17)

- **Obrigado, mas acho melhor estudar mais.** (p.4)



O Brasil e a perseguição de intelectuais



“Olá jovens. Zaida me avisou que vocês viriam. Então querem compreender o que está acontecendo no país de vocês? Infelizmente essa resposta eu não posso dar. Cada lugar possui uma realidade, uma peculiaridade. De onde eu vim, militares deram um golpe se aproveitando do medo que a população sentia de um golpe comunista na década de 1960. É preciso compreender as peculiaridades de onde viemos. Estive preso no Brasil. A perseguição política era uma característica daquele governo. Vocês sabem a do lugar de onde vocês vem? Eu precisei me exilar na França para continuar vivo, para continuar estudando e analisando o que acontecia por lá e em outros lugares do mundo.

Vejam, a perseguição nos faz fugir, o medo e as ameaças são reais. Mas existe tanto que faz com que nos mudemos. E tudo tem uma origem. Me digam, porque dentro do próprio Brasil, as pessoas se mudam? Para Avançar, respondam:

Quem são os migrantes do Brasil? Qual o papel deles para o desenvolvimento do Brasil?

Agora que você conhece um pouco mais sobre a história do país e de sua formação, pode seguir seu caminho.

- **Obrigado! Iremos avançar e descobrir como salvar nosso povo!** (p.17)

- **Obrigado, mas acho melhor conhecer outras histórias antes.** (p.4)



Uma liderança improvável



EEEI!!! SALWA!!! Espere um pouco! Estávamos procurando pela senhora. Pode falar um pouco conosco sobre sua experiência no Sudão?

“Ah, crianças! Eu ainda nem sei porque as pessoas continuam me pedindo ajuda sobre essas coisas lá na comunidade Dom Bosco. Sou apenas uma costureira, nem concluí toda aquela educação formal.

Mas uma coisa eu digo, mesmo não entendendo porque me veem dessa forma, nunca vou deixar abandonada uma mulher que sofre violência! Sabe, infelizmente essas coisas são muito comuns no lugar de onde venho. Violência sexual, torturas, castrações. Todo e qualquer tipo de abuso.

Perdi meu marido e meu lar para a guerra. E, hoje, me orgulho de poder ajudar meu novo povo a resolver situações cotidianas junto de meus filhos. Mas sabe, é muito difícil, cresci em uma comunidade onde uma mulher não pode falar diante de um homem. Mas hoje vivemos em uma nova nação. E é nosso dever construir ela de forma mais justa.

Porque vocês não pesquisam mais sobre a vida dos refugiados? Andem! **Pesquisem sobre o que é a ACNUR e as ações existentes para estas populações.** Vejam quem e quantos seres humanos se refugiam no mundo.



- **Obrigado por dividir tudo isso. Avançaremos para ajudar nosso povo.** (p.20)

- **Obrigado, mas achamos melhor aprender mais.** (p.4)

Pelo retorno da educação

Veja! É o Emad. O professor que Emmanuel nos contou! Espero que não estejamos atrapalhando nenhuma aula.

“Olá, pessoal! Não estão atrapalhando nada. Estamos justamente no intervalo. Vejam.

Escutem, a situação por aqui não é fácil. Principalmente quando falamos de educação. Quando cheguei aqui fui um dos poucos que possuíam o ensino médio completo. Não esperava um dia me tornar professor. Mas hoje estou aqui. Fiz parte de um programa de bolsas do ACNUR e pude estudar para me tornar um profissional da educação na capital Sudanesa.

Esses projetos ajudam a nos inserirmos na comunidade e permite que possamos dar retorno para o grupo de refugiados que tão bem nos acolheu.

Veja, só este campo possui mais de 18 mil pessoas. Fizemos campanha para a educação, recuperamos estudantes. E hoje nós estamos perdendo de novo para a Covid-19. Há muito trabalho sendo feito para conscientizar as pessoas e ao mesmo tempo ensinar novas lideranças no campo de refugiados.

Nunca se esqueçam. **A educação é um direito de todos. Agora me digam. Quais outros programas permitem que pessoas possam estudar longe de seu país? E quais deles são voltados para os refugiados?** Respondam a essa pergunta e sigam para o final.”

- **Obrigado. Seguiremos este caminho.**

(p.20)

- **Agradecemos, mas estamos vendo que precisamos estudar mais.** (p.4)

Pode um árabe jogar na seleção francesa?

- Benzema:

“Nunca fui como Zidane. Nunca fui o imigrante astro da torcida francesa. E acredito que não tenha sido



por não ser tão bom ou por ser fechado e ter minhas polêmicas.

Citei o Zidane, não foi? Então, nós dois temos origem argelina. Nossos pais vieram da Argélia há muitos anos. Um país que viveu uma guerra civil por muito tempo e ainda vive muitas atribulações políticas e sociais. Mas um país de origem árabe e muçulmana. E esse é o caso dos meus pais. Vieram para a França e aqui criaram raízes em Bron. Um bairro pobre de Lyon. Aqui também vivi a **xenofobia** na pele. Sigo sendo muçulmano praticante. Sigo minha vida afastado de holofotes e nunca abandonei minhas origens.

Não sou muito querido entre os torcedores franceses, por mais que me sinta francês. Apesar da minha origem, fui criado aqui. Mas me recuso a tomar atitudes que contrariem minhas origens. Me recusei a cantar o hino francês, e por isso sofro constantemente ataques políticos. Vocês sabem o que eles fizeram para o povo dos meus pais? Não? Então para seguir, peço apenas que pesquise o seguinte: **Qual foi a relação da França com a Argélia? E qual o efeito da colonização e do abandono nos processos de migração e de refúgio?**

- **Vamos responder imediatamente e avançar para que histórias assim não se repitam!** (p.19)
- **Acho melhor retornarmos ao começo.** (p.4)



O astro refugiado do Barcelona



Ei! Veja! É o Ansu Fati! Você sabia que ele é o segundo jogador mais jovem a ter participado de partidas oficiais pelo Barcelona? Atuou com apenas 16 anos!

- Ansu Fati:

“Olá! Sim, já faço parte da história do Barcelona. Mas essa é apenas uma parte da minha história e da minha família.

Nasci e vivi na Guiné-Bissau até meus 6 anos. Este foi mais um destes países destruídos pelos processos de colonização europeia. Desde a Guerra de Independência, o país vive em constante conflito. Sendo vítima de muitos golpes e atentados. E por isso meus pais buscaram uma vida melhor fora de lá.

Meu pai se mudou sozinho para a Espanha no início dos anos 2000. Foi um período difícil. Só fomos atrás dele 3 anos depois, quando ele conseguiu um emprego. Nesse meio tempo, ele chegou inclusive a morar na rua. E por tamanha dificuldade e por tantas barreiras encontradas por ser um imigrante, vi no esporte o único meio de mudar de vida. E hoje faço parte do talentoso grupo de imigrantes atletas na Europa.

Mas as coisas não são fáceis. Para seguir, gostaria que pesquisasse: **Porque imigrantes e refugiados são tão mal vistos na Europa e outros países como os EUA?**

na Europa e outros países como os EUA?

- **Obrigado por compartilhar a sua história. Vamos seguir.** (p.19)

- **Achamos melhor conhecer outras histórias antes de seguir.** (p.4)



Um novo começo...

EI! VEJA!!! Estão todos aqui!!! Espera um pouco, aquele é Jesus???? Esquece, acho que a Malala vai se pronunciar.

"Gente, obrigado por virem até aqui. O resumo de nossas histórias explica parte das motivações para que saíamos das nossas casas. Mas este não deveria ser o motivo principal da nossa migração. Não deveria ser por isso que escolhemos sair de nossas casas para ir a outros lugares. Vejam, a história da humanidade é repleta de mudanças e aventuras. Navegações, explorações, buscas de lugares dos sonhos e melhorias de vida. Não deveríamos sair por medo ou por ameaças."

Veja, agora é a Zaida!

"E se saímos por esses motivos, porque somos reprimidos nos países que chegamos? Ninguém vem roubar empregos ou acabar com a vida de ninguém. Não somos violentos, apenas temos medo."

E agora o Einstein, to emocionado!

"Minha vida inteira estudei e trabalhei com pessoas que no fim me quiseram mal, mas nunca quis isso pra eles enquanto fomos colegas. Porque justo eles me fizeram sair do meu lar?"

Olha lá! É o Milton! Acho que ele vai finalizar.

"Vivi e estudei em muitos países. Pude analisar muitos processos que levaram à pobreza e à segregação. Pude ver que o medo e a fuga são padrões dos seres humanos quando confrontados por regimes e por pessoas autoritárias e maldosas. Me digam jovens, se não a educação e o empoderamento de quem é oprimido, de que outra forma mudaremos o mundo? Respondam para nós, para que possam finalizar sua jornada.

Porque o mundo vê nos refugiados uma situação emergencial? Porque a história dos refugiados é também grande parte da história da migração no mundo? Na opinião de vocês, o que realmente podemos fazer para mudar a situação de povos tão fragilizados e perseguidos?

Um novo começo...

Veja só! É o Yiech Pur Biel. Acho que ele quer fazer algum tipo de pronunciamento final.

"Oi de novo, pessoal! Bom, acho que vocês viram que a história de refugiados e imigrantes pobres sempre esteve atrelada à história dos esportes. São histórias realmente fortes, mas não menos importantes do que tudo o que está por trás delas. As histórias de conflitos, de segregação, de pobreza."

- **Benzema:**

"A busca incessante de ser um grande jogador de futebol sempre esteve junto da falta de oportunidades que nós não tivemos por sermos de comunidades pobres."

- **Fati:**

"E não somos os últimos e nem seremos os primeiros a batalhar neste campo. Há hoje muitos exemplos de pessoas fortes que mudam o mundo a partir do esporte. Tente pesquisar sobre alguns como Michael Lahoud, atleta de Serra Leoa que se refugiou nos Estados Unidos."

- **Modric:**

"Gostaríamos agora que você fizesse uma última pesquisa para concluir sua jornada:"

Porque o mundo vê nos refugiados uma situação emergencial? Porque a história dos refugiados é também grande parte da história da migração no mundo? Na opinião de vocês, o que realmente podemos fazer para mudar a situação de povos tão fragilizados e perseguidos?

Um novo começo...

Olhe! Estão todos aqui nos esperando. Acho que querem concluir conosco a nossa jornada.

Veja, deixe o Ishmael falar um pouco.

"Oi de novo, pessoal. Vejo que conseguiram chegar até aqui. Espero que tenham compreendido que por mais que muitos de nós tenhamos seguido direções diferentes, vivemos uma história triste e sofrida. A minha resposta à violência que vivi foi me tornar cientista político e trabalhar ativamente na ONU, a de Emmanuel foi apoiar as pessoas através das artes. Mas ambos vivemos a vida de um menino soldado. Ambos vivemos uma vida que nenhum jovem deve viver."

- Emad:

"Poi é, gente. Nem todos nós pegamos em armas, mas vivemos a atrocidade desta guerra. Gostaria de poder ser professor em outro lugar, mas a vida me levou a lecionar dentro de um campo de refugiados. Para que novos jovens não precisem passar o que Ishmael e Emmanuel passaram."

- Salwa:

"Hoje me orgulho do meu trabalho, mas foi graças a uma vida sofrida. Então, por favor, nos respondam apenas alguns questionamentos para que possam terminar a jornada:"

Porque o mundo vê nos refugiados uma situação emergencial? Porque a história dos refugiados é também grande parte da história da migração no mundo? Na opinião de vocês, o que realmente podemos fazer para mudar a situação de povos tão fragilizados e perseguidos?

Obrigado por chegar até aqui.

Sua jornada foi fundamental para que nós possamos compreender os movimentos feitos pelo ser humano para que a sociedade chegue onde chegou.

Seu caminho através da migração e do contato com refugiados permite que todos nós possamos conhecer aquela que é a história do mundo.

A história do movimento, a história da mudança!

Obrigado por mudar conosco.

APÊNDICE B –

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DO JOGO Um MUNDO**REFUGIADO**

AGORA QUE VOCÊ REALIZOU A ATIVIDADE QUE LHE FOI ENTREGUE EM AULA, GOSTARÍAMOS DE PEDIR SUA AJUDA PARA AVALIAR O RPG DE AVENTURA SOLO "Um MUNDO REFUGIADO". NESTE FORMULÁRIO ESTÃO ALGUMAS PERGUNTAS RÁPIDAS DE MÚLTIPLA ESCOLHA QUE VÃO NOS AJUDAR A APRIMORAR AS HISTÓRIAS E AS FERRAMENTAS DE ENSINO QUE PODEREMOS USAR DAQUI PARA FRENTE.

AS RESPOSTAS DESTES FORMULÁRIO SERÃO UTILIZADAS PARA A ANÁLISE DE RESULTADOS DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL DO ALUNO GABRIEL MORAES VIANNA.

*AS JUSTIFICATIVAS DE RESPOSTAS NÃO SÃO OBRIGATÓRIAS, MAS NOS AJUDARÃO A COMPREENDER MELHOR OS RESULTADOS DA ATIVIDADE.

***OBRIGATÓRIO**

EM QUE ESCOLA VOCÊ ESTUDA? *

SUA RESPOSTA

EM QUE ANO ESCOLAR VOCÊ ESTÁ ESTUDANDO? *

1º ANO DO ENSINO MÉDIO

2º ANO DO ENSINO MÉDIO

3º ANO DO ENSINO MÉDIO

QUAL A SUA IDADE? *

SUA RESPOSTA

VOCÊ JÁ HAVIA TIDO CONTATO COM JOGOS DE RPG ANTES DE REALIZAR A ATIVIDADE Um MUNDO REFUGIADO? *

SIM.

NÃO.

NÃO LEMBRO.

CLASSIFIQUE O NÍVEL DE DIFICULDADE QUE VOCÊ TEVE PARA COMPREENDER AS REGRAS DO JOGO DE AVENTURA SOLO. *

FÁCIL COMPREENSÃO.

MÉDIA COMPREENSÃO.

DIFÍCIL COMPREENSÃO.

COMO VOCÊ CLASSIFICARIA A DIFICULDADE DE ESCRITA DAS HISTÓRIAS DA AVENTURA SOLO? *

A ESCRITA FOI FÁCIL. NÃO TIVE DIFICULDADE DE LER E COMPREENDER.

FOI UMA ESCRITA RAZOÁVEL, MAS QUE PRECISEI ME MANTER FOCADO.

FOI UMA LEITURA DIFÍCIL. PRECISEI NÃO APENAS ME FOCAR, COMO RELER ALGUNS TRECHOS.

QUAL OU QUAIS OS CAMINHOS QUE VOCÊ ESCOLHEU PARA JOGAR? *

CAMINHO INICIADO COM A MALALA YOUSAFZAI.

CAMINHO INICIADO COM O ISHMAEL BEAH.

CAMINHO INICADO COM O YIECH PUR BIEL.

VOCÊ JÁ CONHECIA A HISTÓRIA DE ALGUM DOS PERSONAGENS QUE FAZEM PARTE DO JOGO? *

SIM

NÃO

NO FINAL DA ATIVIDADE, VOCÊ SE INTERESSOU EM PROCURAR MAIS SOBRE ESSAS PESSOAS? *

SIM

NÃO

EM UMA ESCALA DE 1 A 5, O QUANTO VOCÊ GOSTOU DA PROPOSTA DA PRÁTICA DO RPG DE AVENTURA SOLO COMO ATIVIDADE DE AULA? *

NÃO GOSTEI NENHUM POUCO. 1 2 3 4 5 ADOREI A PROPOSTA.

VOCÊ JOGARIA OUTRAS AVENTURAS NESTE FORMATO OU ALGUM OUTRO SEMELHANTE? *

GOSTARÍAMOS DE SABER SE VOCÊ ACHOU O RPG UMA ATIVIDADE ATRATIVA E QUE PODE LHE AJUDAR A CONSTRUIR MELHOR SEUS CONHECIMENTOS.

SIM

NÃO

NOS CONTE UM POUCO O QUE VOCÊ ACHOU DA EXPERIÊNCIA DE AULA COM UM JOGO NESTE FORMATO.