

A UTILIZAÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME (RPG) COMO LINGUAGEM PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA ESCOLAR

Guilherme da Silva Crizel ¹

Thales Roberto Barbosa Rodrigues ²

Rosângela Lurdes Spironello ³

RESUMO

O presente trabalho busca analisar as potencialidades do Role Playing Game (RPG) como linguagem para o ensino e aprendizagem da Geografia Escolar. O Role Playing Game (RPG), em tradução livre, significa "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representações". É um jogo que cria narrativas. Partindo de suas dinâmicas, será dado enfoque ao conceito de território. A discussão apoia-se em autores como: Breda (2018), Huizinga (2019), Libâneo (2013), Silva (2019), dentre outros. Possui um caráter qualitativo fundamentado a partir de Creswell; Creswell (2019). Divide-se em levantamento teórico, construção de um proposta prática de ação e sua aplicação. O local escolhido para a aplicação é o Colégio Municipal Pelotense (CMP), localizado na cidade de Pelotas-RS. O trabalho está em processo de construção, por isso possui resultados preliminares e projeções de resultados pautados em experiências anteriores. Dentre as experiências, podemos destacar uma oficina realizada no Colégio Municipal Pelotense, que utiliza um jogo similar ao RPG. Nessa experiência, foi possível constatar as potencialidades de se utilizar o jogo como linguagem para o ensino e aprendizagem de Geografia. Logo, os resultados apresentados se mostraram muito promissores, sendo possível discutir o conceito de território dentro do jogo, indo para a realidade dos participantes, como escola e bairro, e aumentando de escala até chegar na global. Com base nos resultados apresentados nesta oficina, podemos projetar resultados positivos na utilização do RPG como linguagem de ensino e aprendizagem de Geografia.

Palavras-chave: Role Playing Game (RPG); Jogos; Linguagem; Geografia Escolar.

RESUMEN

El presente trabajo busca analizar el potencial del Role Playing Game (RPG) como lenguaje para la enseñanza y el aprendizaje de la Geografía Escolar. El juego de Role Playing Game (RPG), en traducción libre, significa "juego de rol" o "juego de representación". Es un juego

¹ Mestrando do Curso de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, crizelguilherme@gmail.com;

² Mestrando do Curso de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, thalesrobertobr@gmail.com;

³ Professora do Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, spironello@gmail.com.

que crea narrativas. A partir de su dinámica se centrará en el concepto de territorio. La discusión se basa en autores como: Breda (2018), Huizinga (2019), Libâneo (2013), Silva (2019), entre otros. Tiene un carácter cualitativo basado en Creswell; Creswell (2019). Se divide en levantamiento teórico, construcción de una propuesta de acción práctica y su aplicación. La localidad elegida para la postulación es el Colégio Municipal Pelotense (CMP), ubicado en la ciudad de Pelotas-RS. La obra se encuentra en proceso de construcción, por lo que cuenta con resultados preliminares y proyecciones de resultados en base a experiencias previas. Entre las experiencias, podemos destacar un taller realizado en el Colégio Municipal Pelotense, que utiliza un juego similar al RPG. En esta experiencia se pudo ver el potencial de utilizar el juego como lenguaje para la enseñanza y el aprendizaje de la Geografía. Por lo tanto, los resultados presentados fueron muy prometedores, permitiendo discutir el concepto de territorio dentro del juego, acercándose a la realidad de los participantes, como escuela y barrio, y aumentando en escala hasta alcanzar el nivel global. Con base en los resultados presentados en este taller, podemos proyectar resultados positivos en el uso de RPG como lenguaje para la enseñanza y el aprendizaje de Geografía.

Palabras clave: Role Playing Game (RPG); Juegos; Lenguaje; Geografía Escolar.

INTRODUÇÃO

O Role Playing Game (RPG) é um jogo que surgiu na década de 1970 nos Estados Unidos. Em tradução livre, significa "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representações". É um jogo que cria narrativas, estimula a criatividade e o raciocínio lógico, prima pelo coletivo, mas valoriza as individualidades. Segundo Silva et. al. (2019, p. 7) "ele é como brincar de imaginar".

O RPG é um jogo que em sua essência é geográfico, trazendo elementos como: espacialização, localização, interação com o meio, descrições de paisagens, situações e lugares, disputas políticas, dentre outras possibilidades. Por esses aspectos, o RPG possui um grande potencial como linguagem para o ensino, não só de Geografia, mas também, de outras áreas do conhecimento.

Vale aqui ressaltar o que entendemos por linguagem, e qual significado queremos dar quando utilizamos tal termo no texto. Trazemos aqui o significado mais amplo, em que a linguagem consiste em um meio para comunicar algo a alguém, seja de forma verbal ou não verbal. Corroborando o que foi dito, Clark (2000, p. 49) diz que, "O uso da linguagem, portanto, incorpora tanto processos individuais quanto processos sociais. Falantes e ouvintes, escritores e leitores, devem executar ações na capacidade de indivíduos se quiserem ter sucesso em seu uso da linguagem." Ou seja, a linguagem possui intencionalidade.

É importante situar o leitor que este trabalho é um fragmento da dissertação de mestrado do autor. Tal recorte contém a mesma estrutura da dissertação, mas com algumas especificidades, sendo uma delas a limitação à análise de somente um conceito geográfico, o território. Outra, é o caráter preliminar dos resultados, pois a parte prática da proposta ainda não foi aplicada.

O presente trabalho objetiva analisar as potencialidades do ensino e aprendizagem de Geografia por meio do Role Playing Game (RPG). Para tal, abordaremos o conceito de “jogo” e seu papel cultural; o funcionamento do RPG; as possibilidades de diálogo entre ele e a Geografia escolar; a elaboração de uma proposta didática a partir de sua ludicidade, utilizando o conceito de território; e uma avaliação das aprendizagens desenvolvidas com os sujeitos participantes da pesquisa, jogando o RPG.

A pesquisa possui caráter qualitativo fundamentado em Creswell; Creswell (2021), logo, a escolha deu-se devido às características de nosso objeto de estudo, uma vez que, por meio dela, podemos explorar e analisar de maneira subjetiva as possibilidades do RPG, bem como suas potencialidades para o ensino e aprendizagem de Geografia.

O local escolhido para sua aplicação é o Colégio Municipal Pelotense (CMP), uma escola localizada na área central da cidade de Pelotas-RS. A prática será realizada com alunos a partir do 9º ano do ensino fundamental e ocorrerá no primeiro semestre de 2024, com duração de um semestre.

A utilização de jogos como linguagem para o ensino e aprendizagem na Geografia escolar já vem sendo foco de nossas pesquisas há algum tempo, começando na graduação e caminhando por oficinas, projetos e em trabalhos de conclusão de cursos. Nesse trajeto percorrido, fomos maturando a ideia da utilização do RPG. Por meio de simulações feitas em sala de aula, em grupos de estudos e oficinas, conseguimos realizar pré-testes sobre o tema, estes com resultados promissores.

METODOLOGIA

A abordagem metodológica leva em consideração dois momentos, sendo o primeiro, um levantamento bibliográfico, realizado a partir de livros e artigos científicos. Esse momento se estenderá durante toda a construção da pesquisa, com o intuito de manter atualizada as fontes utilizadas na construção do trabalho. Os artigos científicos serão extraídos de revistas científicas da área do Ensino de Geografia e da Educação.

O segundo momento, será a construção de um projeto de ensino que consiste na parte prática da pesquisa, abrangendo a construção da proposta, a seleção dos espaços de intervenção, o público alvo, a duração e a coleta de resultados da ação.

Utilizaremos como local de execução o Colégio Municipal Pelotense (CMP), uma escola pública localizada no centro da cidade de Pelotas, que possui cerca de três mil alunos e dispõe de várias modalidades de ensino, desde o ensino fundamental, médio, ensino de jovens e adultos (EJA) e curso normal, sendo um espaço privilegiado para a aplicação da proposta.

A escolha desse local se deu por dois motivos: primeiro, a proximidade do autor com o CMP, sendo egresso desta instituição. O segundo motivo, são as características deste espaço, que recebe alunos de todos os locais da cidade e tem como tradição o vínculo de seus estudantes em projetos dos mais distintos, indo de xadrez a robótica, passando por dança, teatro e esportes.

A aproximação com a escola se dará em um primeiro momento com a apresentação de um projeto de ensino. Essa apresentação será feita para uma parte da equipe de coordenação (coordenação Geral, Ciências Humanas e do Ensino Médio), e a partir dessa apresentação será oficializado o diálogo com a instituição. O projeto de ensino não será estático, será apresentada uma estrutura enxuta, aberta a sugestões por parte da escola.

Devido a esse histórico da instituição, pensou-se em desenvolver um projeto em turno inverso, tendo o RPG como centro do projeto. O público alvo são os alunos dos 9º anos do ensino fundamental até o 3º ano do ensino médio, do turno da manhã. Pensou-se nessa faixa etária, pois a mesma é mais adequada para a proposta do jogo, uma vez que o RPG demanda uma maior abstração, raciocínio lógico e desenvolvimento cognitivo, estas, peças fundamentais para facilitar e tornar mais prazerosa a experiência do jogador. Além disso, a escolha de manter o público amplo deu-se por ser um projeto em turno inverso, onde os alunos terão que vir à tarde para participar dos encontros.

O RPG demanda muita atenção por parte do Mestre (mediador/aplicador), principalmente se for *mestrar*⁴ um grupo sem experiência no jogo, por esse motivo, pensamos em um número máximo de 15 participantes no projeto. Esse fator também corrobora para a execução da atividade em turno inverso. E mais, para que ocorra um melhor aproveitamento e sucesso com a proposta os participantes devem ser estimulados e receber atenção corretamente. Torna-se mais fácil obter ambas as coisas com um grupo reduzido.

⁴ Mediar, organizar, ditar as regras do jogo.

Outro ganho por ser um projeto e não uma prática com uma turma específica em sala de aula é a liberdade para pensar o jogo, não ficando preso a conteúdos programáticos, períodos fragmentados e a avaliações que ocorrem nos trimestres da escola. Por ser um projeto é possível trabalhar a partir de problemas e de conceitos da Geografia, estes que por sua vez dialogam naturalmente com os conteúdos, mas sem o engessamento que teriam em sala de aula.

A proposta de intervenção terá a duração de um semestre, entre observação e aplicação, com estimativa de início no primeiro semestre do ano de 2024. Optamos nessa duração para podermos nos aproximar do aluno e construir com eles a proposta, possibilitando assim protagonismo ao grupo. Pensamos em encontros semanais de aproximadamente 2h30min.

Utilizaremos como conceito geográfico central o território. No decorrer das práticas objetivamos que esses conceitos sejam entendidos e apropriados pelos participantes do projeto. O jogo será o cenário, o contextualizador da discussão, e a partir de sua dinâmica e narrativa traremos os conceitos já citados para serem explorados.

A avaliação será processual, individual por pareceres descritivos, analisando os avanços de cada participante. Cada uma das atividades será pensada com objetivos a serem alcançados, etapas a serem concluídas, fases a serem vencidas, utilizando uma dinâmica de jogo. A partir do sucesso ou não no decorrer do percurso será possível avaliar as facilidades e dificuldades dos alunos, tanto individualmente quanto em grupos.

Esperamos que ao término desta pesquisa tenhamos conseguido resultados positivos e contribuições para o ensino e aprendizagem de Geografia, principalmente na aprendizagem baseada em jogos, bem como desmistificar o senso comum de que não se pode aprender com jogos, assim como fomentar novas práticas que busquem aproximação com a realidade do educando e que possibilitem o encantamento pelo aprender.

REFERENCIAL TEÓRICO

Quando pensamos na Geografia escolar e na realidade da escola pública, fica evidente a importância das linguagens, pois através delas podemos nos aproximar dos alunos, suas realidades e formarmos vínculo, facilitando assim o ensino e aprendizagem, bem como a compreensão dos conceitos utilizados nas aulas.

Dentre as diferentes linguagens à disposição do professor de Geografia, podemos trazer como exemplos: cinema, música, literatura e jogos. Dentre essas possibilidades, os jogos foram

os escolhidos para essa discussão. Jogos são um tema deveras amplo, podendo se subdividir e nos levar a caminhos muito específicos e sinuosos, nos possibilitando pensá-los enquanto digitais ou analógicos, comerciais ou educativos, a construção de um jogo ou a reutilização de um já pronto.

O jogo escolhido, ou melhor, o gênero de jogo escolhido para exemplificar e representar a “categoria”, em suas potencialidades enquanto aliado do professor é o RPG – Role Playing Game ou, em tradução livre, jogo de interpretação de papéis - que será abordado no decorrer do texto.

O que é Jogo?

Ao pensarmos a partir da provocação “o jogo, é só jogo?”, muitas possibilidades nos vêm à mente mas, por todos os caminhos, para todas as direções que olhamos, chegamos sempre à mesma resposta: “o jogo não é somente jogo!”, nunca foi e nunca será somente jogo. Como ressalta Huizinga (2019), o jogo não depende da cultura, ambos andam juntos como linhas horizontais, por vezes cruzando e enredando, se mesclando e influenciando-se mutuamente.

Partindo da proximidade e relação do jogo com a cultura, podemos ressaltar que o mesmo está intimamente ligado às relações humanas e a organização social desde sua origem. Já no início de sua obra *Homo Ludens*, Johan Huizinga traz algumas teorias na tentativa de explicar o papel do jogo para o ser humano.

Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá; segundo outra, trata-se de exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como um desejo de dominar ou competir (HUIZINGA, 2019, p.2).

Ou seja, o jogo é algo natural e extintivo ao ser humano, que aparece naturalmente na sociedade. Dito isso, é importante ressaltar que dentre alguns termos que serão utilizados no decorrer desse texto de Huizinga (2019), o *Ludus* é o termo em latim que cobre toda amplitude do conceito jogo, diferente de outras vertentes linguísticas como o grego, o chinês ou germânico que possuem um repertório diversificado para o jogo, o brincar, jogar, no latim podemos utilizar o *Ludus* como um termo comum a todas essas ações. No texto, o ludus, o jogar e o brincar serão tratados como sinônimos.

Mas, o que é o jogo? Segundo Huizinga (2019) o jogo é um ato voluntário, com ordem, que transporta para uma realidade paralela, sujeito a regras, muitas vezes estas que só fazem sentido dentro do mesmo. Possui duração estabelecida e também um local delimitado previamente pelos jogadores e/ou envolvidos. Também é envolto por vários sentimentos como: alegria, satisfação, frustração, prazer, raiva, dentre outros, sentidos tanto pelos jogadores como pelos observadores (torcedores).

O jogo é subversivo e pode ser utópico, assim como diatópico, isso sendo influenciado pelos jogadores, visto que “O jogo mantém-se fora da antítese de sabedoria e loucura, ou das que opõem a verdade da falsidade, ou o bem e o mal... não desempenha função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude” (HUIZINGA, 2019, p. 9). O ludus teletransporta, leva para uma realidade específica pertencente àquele jogo, permite a mais profunda imersão, individual e coletiva. Uma fuga da realidade.

O Ludus enquanto Didática

Diante de tudo que já foi falado, pensamos que já é possível perceber o potencial do jogo dentro da sala de aula, mas antes de começar a divagar um pouco mais sobre isso, acreditamos ser importante destacar que o jogo é uma linguagem, dentre muitas outras, que pode ou não funcionar. Não há uma linguagem perfeita, salvadora e resolvidora de todos os problemas, mas sim, realidades diferentes. O perfil do grupo irá definir isso. Esclarecido isso, adiante.

Como podemos colocar, ou melhor, justificar os jogos em nossas aulas, começamos nos valendo deles com “meios de ensino” (LIBÂNEO, 2013), que consistem em recursos utilizados por professores e alunos na organização do processo de ensino e aprendizagem, não sendo diferentes de maquetes, filmes, músicas, dentre outras possibilidades.

Isso gera o que Libâneo (2013) trata por processo de “[...] assimilação ativa ou apropriação de conhecimentos e habilidades no processo de percepção, compreensão, reflexão e aplicação” (2013, p.89). Tal processo permite “[...] entender que o ato de aprender é um ato de conhecimento pelo qual assimilamos mentalmente os fatos, fenômenos e relações do mundo, da natureza e da sociedade” (2013, p.89).

O jogo promove o protagonismo dos alunos. Lima (2015) destaca que é possível aprender jogando e tal processo desperta maior participação e protagonismo dos alunos por se

tratar de um assunto de interesse deles, ou pelo menos por tratar-se de algo próximo a sua realidade. Gee (2019) pontua que bons jogos podem sim, gerar boas aprendizagens.

O ludus, enquanto provedor de autonomia, caminha na contramão do “ensino bancário” criticado e dessecado por Paulo Freire (2019) em sua obra. Os jogos possuem muitos princípios de aprendizagem em sua gênese, como os indicados por Gee (2019): identidade, interação, produção, risco, customização, boa ordenação de problemas, desafio e consolidação, frustração prazerosa, pensamento sistêmico, dentre outros.

A utilização de jogos para o ensino já se provou de grande valia. “O uso de jogo como estratégia didática para o processo de ensino-aprendizagem é muito utilizado na sala de aula, pois permite despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa” (BREDA, 2018, p. 56). O RPG possui esse potencial de aprendizado de forma prazerosa.

RPG, um universo paralelo

O Role-Playing Game (RPG) surgiu na década de 1970 nos Estados Unidos. Em tradução livre, significa “jogo de interpretação de papéis” ou “jogo de representações”. É um jogo que cria narrativas, estimula a criatividade e o raciocínio lógico, prima pelo coletivo, mas valoriza as individualidades. A construção de narrativas possui grande potencial na sala de aula, como aponta Aguiar:

Jogos de representação ou, como são conhecidos, os R.P.G (Role Playing Games). Tais jogos, como os demais aqui mencionados, foram criados para diversão, mas, devido ao potencial pedagógico neles contido passaram a fazer parte da sala de aula. Nesses jogos, é criada uma situação, uma aventura ou uma história, por uma pessoa do grupo, intitulada mestre, que pode ser o próprio professor ou um aluno. A função do mestre é a de apresentar a aventura aos demais jogadores, como também a de coordená-la. O jogo deverá ter situações que exijam descrições e escolhas por parte dos jogadores que assumirem o papel de personagem da aventura, que envolva desafios, perigos, enigmas, e os jogadores deveram imaginar-se na busca de solução (AGUIAR, 1999, p. 10).

Há aproximação com os alunos e a possibilidade de discutir temas importantes de maneira profunda e de um modo sutil. O jogo não serve somente para trabalhar os conteúdos, mas também temas do cotidiano como: intolerância, racismo, ética, moral, análise do discurso, dentre outros. O RPG age como um construtor de criticidade, ajudando na percepção do certo e errado, nos pontos de vista, além de ajudar na autoestima do jogador. Como nos traz Aguiar

(1999), o jogo possibilita o desenvolvimento da criatividade e imaginação dos jogadores e, por outro lado, incentiva a pesquisa para que se interessem nos contextos propostos pelas aventuras.

O RPG, dentre suas várias faces, tem a pesquisa como parte importante de sua organização para o mestre, com a busca de novas histórias, conhecimentos, fatos, entre outras questões, para acrescentar em suas narrativas e aventuras, buscando estar preparado para adversidades que possam ocorrer durante o jogo, como questionamentos dos jogadores. Já para o jogador, a pesquisa serve como “dever de casa” ao preparar-se para as situações-problema que possam surgir durante o jogo, como por exemplo a escolha de equipamentos de acordo com as características geográficas do local da aventura: se for ir a montanhas, há equipamentos próprios para a mesma, já em desertos há outros facilitadores que devem ser levados em consideração. A busca por estar preparado para enfrentar as adversidades da aventura faz com que os jogadores busquem informações e pesquisem sobre o tema.

O que é preciso para poder jogar o RPG? Como regra somente criatividade, dados, papéis e lápis. Mas ele permite adereços, como construção de cenários, caracterização de personagens, etc.

Para se jogar o RPG é necessário: uma aventura (geralmente roteiro de um livro de RPG ou adaptação de obras literárias), fichas individuais caracterizando cada personagem, conjunto de seis dados que serão jogados em algumas passagens preestabelecidas no livro, adereços e roupas especiais: opcionais. Pode ser jogado por um grupo variável de participantes dependendo da experiência do narrador, da ambientação escolhida, do tipo de aventura e da estratégia da narração. (ANDRADES, CARNEIRO, p.3, 2007)

Com as informações básicas apresentadas até aqui sobre o RPG, percebemos que com pouco se pode fazer muito. Assim, podemos divagar sobre o *tal* universo paralelo que o jogo, nesse caso o RPG, pode nos teletransportar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pensar na Geografia escolar e nos desafios que a mesma apresenta nos dias de hoje nos faz buscar novas formas de pensar a prática docente, bem como mecanismos para o ensino e aprendizagem dos discentes. Pensando nos jogos a partir disso, Breda (2018, p. 27) ressalta que “O uso do jogo, como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem, torna-se um material atrativo, pois permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa”.

O jogo é imersivo e requer atenção e entrega. Após isso, ele tem o poder de arrebatá-lo, e ao sermos arrebatados, somos teletransportados para outro lugar. Pois isso, o RPG possibilita esse vislumbre, pois nele criamos um novo mundo, uma nova identidade que é nossa personagem, nele é permitido sermos algo que não somos - tal afirmação no melhor sentido possível, opondo-se por exemplo as mazelas de nossa sociedade, o racismo, dentre outras possibilidades. O ser algo que não somos, nesse contexto, é sermos algo ou alguém que não existe, que transcende a realidade. Nos permite criar um *outro eu* e um *outro mundo*.

Na criação do *outro eu*, o jogo vai permitir escolhermos nosso gênero, raça (existentes ou não, por exemplo elfos, monstros, etc.), de onde queremos ser nesse novo mundo, nossa profissão, história, objetivos, nossa personalidade, entre outras coisas. Um brincar de imaginar.

Na criação do *outro mundo* podemos viajar na Geografia, história, desconstruir paradigmas e verdades, escolher formas novas de poder, sermos utópicos ou distópicos, relativizar ao extremo, nos inspirar na realidade ou não, refazer linhas do tempo, ter magia e fantasia, criar novas leis e regras.

Toda essa construção, discussão e interação requer foco: não cabe aqui a ideia de multitarefas; não se cria o *outro eu* e o *outro mundo* fazendo qualquer outra coisa simultânea. O comprometimento deve ser total, assim como a voluntariedade. Mais uma vez o jogo sendo um agente de imersão. Por isso possibilita a aprendizagem, pois necessita de foco.

Trazemos, como exemplo para argumentar sobre o potencial de pensar o RPG como linguagem de ensino e aprendizagem de Geografia, um trabalho de conclusão de curso que em um primeiro momento é teórico, mas após ser defendido foi possível colocá-lo em prática no CMP, em formato de oficina. Traremos recortes dessa monografia para discutir o conceito de território e traçar paralelos com o RPG, corroborando e permitindo pontuar e projetar os resultados esperados com a prática.

O trabalho de conclusão de curso⁵ que inspirou e solidificou a ideia dessa pesquisa, trabalhava com o jogo digital Sid Meier's Civilization VI. Este possui dinâmicas similares ao RPG, ou seja, ambos os jogos possuem dinâmicas de jogabilidade semelhantes, são jogados em turnos, são de multijogadores, as ações geram reações a curto e longo prazo, são estimuladores do raciocínio lógico, de interações com os sujeitos e nos permite discutir o conceito de território.

⁵ Intitulado "O ensino e aprendizagem de Geografia por meio de jogos digitais: Uma análise sobre as potencialidades do Sid Meier's Civilization VI".

A principal diferença entre os dois é que um é digital e o outro (nesse caso, pois possuem diferentes vertentes) é analógico e presencial.

O território: paralelos entre *Civilization VI* e o RPG

Assim como já comentado, o conceito geográfico de território é um dos mais presentes dentro da franquia de jogos *Civilization*. Não diferente disso, no RPG o conceito se faz muito presente. Em seguida, apresentaremos algumas discussões deste conceito com o primeiro jogo e como podemos fazer comparações e relações entre ambos.

Dito isso, começamos com uma breve caracterização do Jogo *Sid Meier's Civilization VI*. Um ponto importante do jogo é que sua estrutura possui um caráter anacrônico, ou seja, civilizações que não coexistiram historicamente estão juntas no jogo.

O jogo *Civilization VI* é o mais recente de sua franquia, lançado em 2016, a série já possui 30 anos de atividade. Seu ancestral foi lançado em 1991, pensado e idealizado pelo designer de jogos Sid Meier. No decorrer de sua história a franquia evoluiu em jogabilidade, gráficos, opções de jogo, mas, sempre mantendo algumas dinâmicas que são sua identidade.

Os jogos da franquia *Civilization* são de estratégia baseados em turnos⁶, onde o jogador cria um império capaz de resistir ao tempo. Torna-se um governante que deve guiar sua nação ao longo da história, nascendo na Idade da Pedra e caminhando até a Era da Informação travando guerras, praticando diplomacia, avançando sua cultura e estabelecendo comércio. O jogo simula o nascimento e crescimento de um império passando pelas eras históricas, replicando elementos culturais e avanços tecnológicos, científicos e religiosos de diversas culturas.

Segundo o site oficial do *Civilization VI*⁷, “o mesmo oferece novas formas de interagir com seu mundo: as cidades agora se expandem facilmente pelo mapa, pesquisas ativas em tecnologias e cultura desbloqueiam novos potenciais”. O jogo está mais inteligente, simulando melhor a realidade.

Podemos jogá-lo de duas formas, individual, ou seja, contra a máquina, e com multijogadores, onde enfrentamos outras pessoas. Dentro dessas modalidades surgem outras possibilidades, que ao criarmos a partida podemos alterar, como dificuldade, velocidade de

⁶ O jogador faz seus movimentos apenas em sua vez, só retorna a fazê-los após todos os outros jogarem.

⁷ <https://civilization.com/pt-BR/>



jogo, mapas, civilizações inimigas, regras de jogo, entre outras. Essa caracterização inicial já nos torna perceptível as proximidades entre ambos os jogos aqui discutidos.

Dentre os conceitos geográficos, o mais presente na franquia Civilization é o território. Segundo Raffestin (1993, p. 143)

O território se forma a partir do espaço, é resultado de uma ação conduzida por um ator signatário (ator que realiza um programa) em qualquer nível. Ao se apropriar de um espaço concreta ou abstratamente (por exemplo, pela representação) o ator “territorializa o espaço”.

O território é definido e consolidado pelas relações de poder. Para além do senso comum que paira esse conceito, envolvendo estado nação, país, dominação, mas não são somente isso. Territórios surgem e desaparecem, sofrem alterações das mais distintas escalas, alterações estas, tensas, truculentas e envoltas em conflitos. Tais escalas, podem ir de disputas de um território do bairro por gangues, até guerra civil. Os conflitos ocorrem, só que em escalas diferentes.

O jogo nos permite visualizar essas nuances, bem como suas causas e efeitos. Trazemos duas figuras para ilustrar o que foi dito. Por se passar em turno, o Civilization permite que observemos as mudanças que ocorrem no território. As figuras 1 e 2 possuem uma diferença de 129 turnos dentro do jogo. Retratam a expansão de um território e o encontro com outro, criando assim uma fronteira. A cor roxa simboliza a área da cidade de Roma. Tudo dentro dela está sob sua influência e comando. Já o azul, refere-se ao território da cidade de Paris.



Figura 1 – Expansão do território de Roma. Turno 1.
Fonte: Organizado pelo autor com base no jogo Civilization VI, 2022.



Figura 2 – Expansão do território de Roma. Turno 129.

Fonte: Organizado pelo autor com base no jogo Civilization VI, 2022.

As ações e interações dos jogadores influenciam e moldam o território. Não diferente do que é falado por Saquet (2009, p. 79) “O território é produzido por atores através da energia e da informação, ou seja, da efetivação, no espaço”. O recorte apresentado aqui e as relações com o território são correlatas no RPG: a apropriação, interação e os confrontos são inerentes a ambos os jogos.

Foi constatado pela pesquisa e execução de oficinas que o jogo *Sid Meier's Civilization VI*, ao ser jogado com aluno, facilitou a discussão de conceitos geográficos, em específico o de território, mas também permitiu que os alunos interagissem com um espaço, percebendo seus elementos físicos, culturais e territoriais. Possibilitou a compreensão do que são regiões, fronteiras, expansionismo, diplomacia, formas de relevo, leitura e apropriação de mapas e seus elementos, entre outros aspectos geográficos.

Uma das discussões que surgiram durante a aplicação da oficina foi a guerra da Ucrânia. Durante o jogo, nos foi possível simular ações de ataque e defesa, bem como suas causas e efeitos. Também foi possível analisar os aspectos físicos e ambientais e como isso influencia e impacta nas ações humanas.

Essa experiência reforça o potencial do jogo, seja ele digital ou não, no processo de envolvimento do aluno com o saber. Como já citado, o jogo transporta para outra realidade, é imersivo e por isso nos permite discutir os mais distintos temas, por vezes com generalizações, mas sem perder o compromisso teórico e conceitual.

Não diferente do já apresentado, o RPG, permite as mesmas simulações. Podemos simular conflitos, nos relacionar no território observando, descrevendo e analisando os elementos que compõem e dão vida a este espaço. A construção de cenários e narrativas, estes inerentes ao RPG, permitem que o jogador vá além do que é possível no Civilization VI, não apenas administrando um local, mas sim defendendo-o, com ideais, discursos e ideologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo sem podermos nos aprofundar muito nesse texto, acreditamos que conseguimos expressar o teor de nossa proposta e também o seu potencial. A necessidade de encontrar e trabalhar com novas linguagens que se aproximem cada vez mais dos alunos e que permitam aprender de forma leve e com protagonismo são cruciais para a realidade da escola brasileira.

Por meio de uma experiência prévia com o *Sid Meier's Civilization VI* feita de maneira teórica e prática, podemos lapidar e organizar a proposta da pesquisa atual com o RPG. As potencialidades e singularidades dessa linguagem se mostraram positivas. Consideramos que não há linguagem de ensino perfeita, mas sim, a que melhor atende uma demanda específica. Por isso, acreditamos no potencial do jogo e mais precisamente do RPG como um aliado do professor na sala de aula.

Ressaltamos também, a maior versatilidade do RPG, enquanto o Civilization VI, possui uma estrutura mais rígida, elementos pré-programados dentro do jogo, o RPG, vai de encontro a isso, permitindo uma flexibilidade muito maior, tendo como limite as regras organizadas pelo mestre (tanto monocráticas, quando criadas em conjunto com os jogadores). Outro ponto, é a estrutura para poder jogar o RPG, o mesmo não precisa de aparatos tecnológicos, ou materiais específicos, basta lápis, borracha e papel. Ele permite o *muito* com *muito pouco*.

Por fim, compreendemos que com o RPG poderemos propiciar uma aprendizagem crítica, prazerosa e imersiva, com protagonismo discente, conforme constatamos na oficina que nos serviu como pré-teste e amadurecimento da proposta. A partir dessa experiência podemos colher resultados positivos e, por isso, defendemos o potencial do RPG.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, V. T. B. de. Jogos de Simulação no Ensino de Geografia. **Ensino em Re-Vista**, [S. l.], 2010. [v.7, n.1, \(jul./jun. 1998/1999\)](#)



ANDRADES, Maria Regina Domingues de. CARNEIRO, Cleverson Ribas. **A utilização do RPG – Role Playing Game como instrumento pedagógico para a prática de leitura, oralidade e escrita.** 2007.

BREDA, Thiara Vichiato. Jogando com a Geografia: possibilidades para um ensino divertido. **Viramundo**, Rio de Janeiro, V.5, N. 9, P.55-63, Jan./Jun, 2018.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula.** 1.ed. Curitiba: Appris, 2018.
CLARK, Herbert H. O uso da Linguagem. Trad. Nelson de Oliveira Azevedo e Pedro M. Garcez. **Cadernos de Tradução**, Porto Alegre, n°.9, p. 49-71, jan-mar, 2000.

CRESWELL, Johs W. CRESWELL J. David. **Projeto de pesquisa:** métodos qualitativos, quantitativos e mistos. Trad: Sandra Maria Mallmann da Rosa; Revisão técnica: Dirceu da Silva. ed.5. Porto Alegre: Penso, 2021.

CRIZEL, Guilherme. **O ensino e aprendizagem de Geografia por meio de jogos digitais:** Uma análise sobre as potencialidades do Sid Meier's Civilization VI. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Geografia) – Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, p. 51. 2022. Disponível em:
<https://seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/7844>. Acesso em: 30 jun. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 58. ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da Cultura. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LIBANÊO, José Carlos. **Didática.** 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. Videogame e ensino: A Geografia nos Games. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v.2, n.3, p.79-86, jan./jun. 2015.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma Geografia do Poder.** São Paulo: Ática, 1993.

SAQUET, Marcos Aurelio. Por uma abordagem territorial. In: SAQUET, Marcos Aurelio. SPOSITO, Eliseu Savériu. (org). **Territórios e territorialidades:** teorias, processos e conflitos. 1. ed. São Paulo: Expresso Popular, 2009. p. 73-94.

Sid Meier's Civilization VI. Versão: 1.0.12.9. 1 jogo digital.

SILVA, Danilo Félix da. Et. al. **Crônicas brasileiros:** o uso do RPG na escola. Cabedelo – PB: editora IESP, 2019.