



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

## **O RPG COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO NO PROJETO GEOPARQUE QUARTA COLÔNIA/ RS**

Adriano Severo Figueiró <sup>(a)</sup>, Vinicius Lenz Motta <sup>(b)</sup>, João Henrique Quoos <sup>(c)</sup>, Matheus Cardoso Viero <sup>(d)</sup>, Thainara Dalmazo Brunhauser <sup>(e)</sup>.

<sup>(a)</sup> Geociências/UFSM, Universidade Federal de Santa Maria, [adriano.figueiro@ufsm.br](mailto:adriano.figueiro@ufsm.br)

<sup>(b)</sup> Geociências/UFSM, Universidade Federal de Santa Maria, [viniciusmottaufsm@gmail.com](mailto:viniciusmottaufsm@gmail.com)

<sup>(c)</sup> Geociências/UFSM, Universidade Federal de Santa Maria, [joao.quoos@ifsc.edu.br](mailto:joao.quoos@ifsc.edu.br)

<sup>(d)</sup> Artes Visuais/UFSM, Universidade Federal de Santa Maria, [matheus.viero@gmail.com](mailto:matheus.viero@gmail.com)

<sup>(e)</sup> Geociências/UFSM, Universidade Federal de Santa Maria, [tbunhauser@yahoo.com.br](mailto:tbunhauser@yahoo.com.br)

**Eixo:** Metodologias para o ensino da geografia física no ambiente escolar

### **Resumo**

Jogos tem o poder de ensinar de uma forma interativa, agradável e lúdica. Desta forma, esta metodologia se transforma em uma ferramenta essencial ao ensino da geoconservação. Com o intuito de explorar o potencial didático dos geossítios da Quarta Colônia de Imigração Italiana – RS, este trabalho se propôs a criar um jogo de Role Playing Game (RPG) que fosse capaz de contemplar este objetivo e ainda servir como base metodológica para o desenvolvimento de atividades com o mesmo foco. Foram desenvolvidos um mapa e narrativa próprios voltados para os geopatrimônios transformando estes em elementos essenciais para o desenvolvimento da atividade, resultando em uma ferramenta didática de aplicação simples e imersiva.

**Palavras chave:** Jogo, Ensino, Geoconservação.



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

## 1. Introdução

A área que compreende os municípios de Agudo, Dona Francisca, Faxinal do Soturno, Ivorá, Nova Palma, Pinhal Grande, Restinga Seca, São João do Polêsine e Silveira Martins constitui uma das mais promissoras propostas de geoparque no sul do Brasil. Com uma geodiversidade singular e complexa, um já reconhecido potencial arqueológico e também riquezas histórico-culturais tanto tangíveis quanto intangíveis o geoparque quarta colônia busca, assim como os outros geoparques já reconhecidos pela UNESCO, conservar o patrimônio natural da região, assim como criar novas possibilidades de desenvolvimento econômico de forma ambientalmente sustentável.

Conforme o Índice de desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) dos municípios que constituem a região do geoparque, estas se encontram pouco acima da média estadual, todavia um ensino formal que não contemple propostas a respeito da conservação do patrimônio natural, não sensibiliza a respeito das questões ambientais. Conforme Borba (2011), um desenvolvimento econômico e humano fraco, principalmente na área da educação colabora diretamente no desconhecimento da população acerca da importância da geodiversidade do local.

Neste contexto, se destacam atividades lúdico-didáticas que abordem o assunto em questão de forma prazerosa e dinâmica, fomentando a discussão e a resolução de problemas. Ainda, desenvolve o senso de autonomia no participante, já que o mesmo é responsável pelas suas jogadas, sendo assim, gratificante encontrar a solução para as situações criadas no jogo.

Os jogos de RPG fornecem todos os aspectos destacados acima, pois consistem em jogos de interpretação ou representação de personagens com roteiros criados colaborativamente com ênfase no imaginário dos participantes.

## 2. Materiais e Métodos

Este trabalho consistiu em três etapas específicas, sendo estas: A elaboração do mapa onde o jogo se passará, na criação de uma réplica de um fóssil e a narrativa predeterminada.

(a) Mapa: O mapa que serve como referência visual durante o jogo foi desenvolvido com o programa de design gráfico Corel Draw em conjunto com ilustrações criadas especificadamente para o jogo. Como plano de fundo foi utilizado uma base cartográfica que apresenta toda a região da quarta colônia de



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

imigração italiana e os municípios das imediações; (b) Réplica fóssil: Elaborado a partir de prototipagem rápida (impressão 3D) uma réplica do fóssil do *Macrocollum Itaquii* com peças removíveis e encaixáveis. (c) Narrativa: Utilizando dados reais da região a narrativa foi desenvolvida visando citar os principais geossítios da região. Por meio da avaliação do potencial geoturístico realizado por Ziemann (2017) foram escolhidos os locais que apresentaram alto interesse didático e cultural. Ainda, os personagens foram inspirados em agentes relevantes ao projeto do geoparque, levando em consideração seus atributos e possíveis desenvolvimentos dentro do jogo.

### 3. Resultados e Discussões

Conforme o proposto, foi desenvolvido o jogo intitulado “Q.C. RPG” no qual conta com um mapa que representa a área de interesse. O método em que as localidades foram representadas se distinguem de duas formas, uma sendo a representação da realidade, imitando edificações, formações ou cenários de forma geral e outra representando simbolismos que poderiam ser associados com o local em particular.



Figura 1 – Representação C.A.P.P.A/UFSM

Ainda, conforme é apresentado na maioria dos jogos de RPG, foram criadas cartas utilizando como referência as cartas do jogo “Magic: The Gathering” (MTG) que contam com uma descrição rápida e uma imagem. Esta imagem tem como função ilustrar a localidade real ou os personagens que fazem parte da narrativa, como personagens dos jogadores e personagens não jogáveis.



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019



Figura 2 – Cartas do RPG.

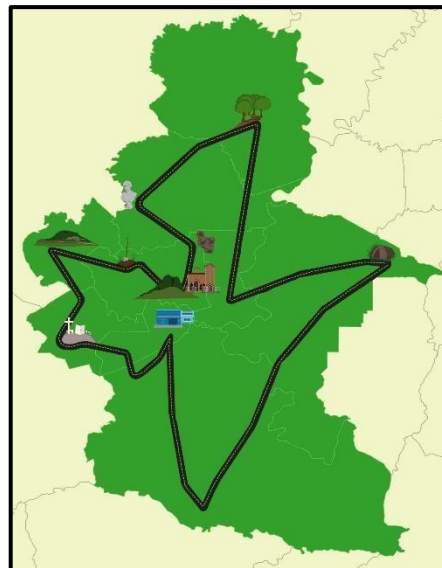


Figura 3 – Mapa de jogo.

A narrativa foi desenvolvida utilizando como sistema base o “Storytelling”, com uma narrativa predeterminada e desenvolvimento não linear baseado nas escolhas dos jogadores. Conforme o sistema determina, é utilizado um dado de dez faces chamado “D10” para determinar as chances de sucesso das ações dos jogadores. Um total de três personagens jogáveis foram selecionados de acordo com os agentes reais da proposta do geoparque, com atributos pertinentes as suas classes, como por exemplo

o



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

“Representante do Condesus”, sendo este a classe política com uma alta pontuação em persuasão e oratória. Os outros atributos possíveis são “Conhecimento” relacionado a classe “Geógrafo” e por fim “Energia” atributo da classe “Turista”, sendo esta última uma classe que pode ser selecionada por mais de um jogador.

#### **4. Considerações finais**

Conforme observado no produto final, o jogo consiste em uma ferramenta funcional e de simples aplicação, sendo necessário somente alguns poucos acessórios e dependendo exclusivamente da habilidade do narrador (mestre).

Como o público alvo selecionado para a atividade consiste em alunos de ensino fundamental e médio e que em uma hipotética aplicação será realizado durante o período de aula, que em média é de quarenta e cinco minutos, algumas alterações na narrativa e nas regras do jogo foram necessárias para um melhor desenvolvimento. De acordo com as nossas observações, atividades como estas deveriam ser mais frequentes em sala de aula, pois favorecem o conhecimento a partir de uma abordagem lúdica, divertida e cooperativa.

Referências:

BORBA, A. W. Geodiversidade e geopatrimônio como bases para estratégias de geoconservação: conceitos, abordagens, métodos de avaliação e aplicabilidade no contexto do estado do Rio Grande do Sul. Pesquisas em geociências, v.38, p. 3-14, 2011.

SILVA, J.; AQUINO, C. Ações geoeducativas para divulgação e valorização da geodiversidade e do geopatrimônio. Revista Geosaberes. Fortaleza. v.9, n. 17, p. 1-12, jan. /abr. 2018.

ZIEMANN, D.R. Levantamento preliminar do potencial geoturístico no território do projeto geoparque Quarta Colônia, RS. 2015. Disponível em:

<[https://www.researchgate.net/publication/282976362\\_levantamento\\_preliminar\\_do\\_potencial\\_geoturistico\\_no\\_territorio\\_do\\_projeto\\_geoparque\\_quarta\\_colonia\\_rs](https://www.researchgate.net/publication/282976362_levantamento_preliminar_do_potencial_geoturistico_no_territorio_do_projeto_geoparque_quarta_colonia_rs) > acesso em: 14 de jul. 2018.