



GT-08: Geografia e apropriação urbana: ensino de cidade e das comunidades tradicionais

**A Cidade de São Gonçalo na Perspectiva do Role Playing Game (RPG):
Possibilidades para Ensinar e Aprender Geografia.**

Autor (01): Bruno Victorino Pereira
Filiação institucional: UERJ - FFP
E-mail: victorino.geo96@gmail.com

Autor (02): Kaio Vinícius dos Santos Mendes
Filiação institucional: UERJ - FFP
E-mail: kmendesgeo@gmail.com

RESUMO: Este trabalho objetiva tratar a Geografia da cidade de São Gonçalo na perspectiva de um RPG (Role Playing Game). O RPG é um jogo de interpretação de personagens que gira em torno de uma narrativa de ficção científica, entretanto pode ser utilizado como ferramenta de ensino em múltiplas áreas científicas. Para abordar a cidade de São Gonçalo em um RPG, desenvolvemos uma narrativa: “A História não contada sobre São Gonçalo”, no qual o jogo explica as questões de formação territorial da cidade, aborda o espaço físico-natural, e por fim trata de questões sociais pertinentes desde os tempos coloniais até os dias de hoje, abordando resistências no município como os quilombos. Desenvolvemos a história como material didático de ensino de Geografia com base em uma metodologia ativa, visando desenvolver a autonomia e protagonismo do estudante em seu crescimento educativo.

Palavras-chave: Ensino de Geografia, RPG, São Gonçalo.

1. INTRODUÇÃO

São Gonçalo é uma das principais cidades da região metropolitana do Rio de Janeiro. Desde sua fundação, o território gonçalense conta com uma rica história para o Estado do Rio de Janeiro, do período colonial até os dias atuais. O foco deste artigo é compreender a formação territorial de São Gonçalo e suas territorialidades no período colonial por meio do RPG sendo cartografadas pelos alunos para aprender Geografia.

São Gonçalo no período colonial teve diversos engenhos, sendo os principais, o Engenho Novo, Engenho Pequeno, Engenho do Roçado e o principal engenho da cidade, a fazenda de engenho do Colubandê. Todos esses engenhos para ter funcionamento dependiam de mão de obra escrava, sendo os senhores de engenho, donos de terras escravistas, e mantinham os povos oriundos do continente africano escravizados. Além disso, os povos originários eram escravizados ou catequizados pelos portugueses, presentes no território, como evidencia Braga (2006).

Outras populações além de portugueses colonizadores, africanos e nativos, viviam no território do Rio de Janeiro, como populações de outros países, como é o caso dos franceses, que tentaram colonizar a cidade do Rio de Janeiro, mantendo uma ocupação militar, de 1555 a 1560, após perder em uma batalha contra portugueses e nativos da tribo Temiminó, como consequência desta batalha às margens da Baía de Guanabara, os franceses foram derrotados e a tribo dos Tamoios que ocupavam o território onde é a atual São Gonçalo fora massacrada pelos portugueses em conjunto com os Temiminós, liderados por Araribóia, segundo Amorin (2005).

É a partir da História e Geografia que envolve um período colonial sombrio, cheio de batalhas e de personagens marcantes na formação do Estado do Rio de Janeiro, sobretudo da cidade de São Gonçalo, que foi pensada essa proposta de ensino voltada para a metodologia ativa, utilizando o RPG, como ferramenta de ensino. O intuito é aprender jogando, observar e analisar a formação do território, cartografar objetos importantes dentro do espaço, analisar os recursos físicos naturais, observar a colonialidade, e criar um olhar crítico para decolonializar o Espaço, conforme evidencia Amorin (2005).

Para a construção deste trabalho foi utilizado um jogo de interpretação de personagens, no qual cada aluno participante irá interpretar um personagem criado por ele próprio. Sendo assim, o personagem diz muito sobre a personalidade do estudante. Ao longo da narrativa, os

jogadores se deslocarão pelo espaço dentro do jogo, aceitando desafios impostos pelo *Mestre* (personagem que articula a narrativa, também podendo ser chamado de *Narrador*) para compreender a formação do território e suas territorialidades, a partir das perspectivas de Moraes (2002) e Santos (1996), assim como o desenvolvimento do ensino de Geografia a partir da utilização do RPG, com base na tese de Guilherme Strapasson dos Santos, “Cartilha Para Jogadores de Primeira Viagem - Role Playing Game (Rpg) E O Ensino de Geografia” (2023).

O RPG pode ser uma ferramenta para combater o desinteresse dentro do âmbito escolar, trazendo consigo uma rica bagagem de elementos que podem ser tratados dentro da Geografia de uma forma geral, tais como: Paisagem, Território, Lugar, Clima, Vegetação, Cartografia, Geomorfologia e Educação Ambiental, além de trabalhar interdisciplinarmente com a História do local tratado. O RPG, neste sentido, como narrativa histórica é feita, traz consigo não só o viés da narrativa, mas procura dar ênfase às relações entre sociedade e natureza como um todo. A utilização do RPG e sua criação de narrativas, pode ser uma alternativa para construir o conhecimento geográfico com os alunos durante as aulas. Por se tratar de um jogo, o ensino de Geografia pode se aproximar dos interesses pessoais dos alunos, servindo como um material didático e seguindo os conteúdos propostos pela BNCC.

A proposta aqui apresentada é parte do Projeto de Pesquisa “Propostas e Materiais didáticos para professores de Geografia do estado do Rio de Janeiro” financiado pelo Apoio a Projetos Temáticos no estado do Rio de Janeiro (2022-2026) financiado pela FAPERJ e Projeto Universal financiado pelo CNPQ (2022-2025) e do projeto de iniciação à docência (ID) “Didática e mediação dos professores de Geografia no Município de São Gonçalo” – CETREINA-UERJ (2023-2025). Um dos objetivos da pesquisa é o desenvolvimento de criação de jogos lúdicos de Geografia, para dinamizar as relações de Ensino e Aprendizagem.

O texto inicia desenvolvendo o que é o RPG e seu uso como ferramenta didática, caracterizando os detalhes e como jogar o *Game* e sua relevância para o ensinar Geografia. Seguimos com um passo à passo de como criar um personagem a partir do sistema desenvolvido para essa história, abordando as peculiaridades, habilidades, história, gênero, religiosidade, espiritualidade, saberes, e quaisquer outros traços que auxiliem no desenvolvimento da história e dos personagens, garantindo mais profundidade ao processo de ensino-aprendizagem na narrativa. Após os jogadores criarem seus respectivos personagens, o *Mestre* do RPG vai apresentar uma narrativa, para que todos se ambientam dentro da história do município de São Gonçalo que foi desenvolvida. Por fim, desenvolvemos a relevância da utilização do RPG como

material didático para o ensino de Geografia, correlacionando a história do município de São Gonçalo e a importância de se ensinar essa história para compreensão da formação e desenvolvimento de seu território.

2. O QUE É RPG, E SEU USO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

O RPG é um jogo de interpretação de personagens no qual uma história é criada e narrada por um *Mestre* (ou Narrador), e os jogadores circulam e agem no espaço de acordo com as características criadas e desenvolvidas a partir da narração. A utilização do RPG como instrumento de representação do espaço acaba por ser uma ferramenta didática frutífera para a relação ensino-aprendizagem e, a partir da metodologia de ensino ativa, é possível proporcionar uma metodologia de ensino que seja constante a cada narrativa criada. Além disso, o RPG pode trazer um maior interesse dos alunos para o conteúdo de Geografia ensinado dentro da sala de aula – e até mesmo servindo para fora dela – fazendo com que as participações possam aumentar gradualmente durante suas campanhas, assim como evidenciado por Azevedo (2019).

2.1 Como Jogar RPG?

Ao criar uma narrativa, o *Mestre* deve apresentar aos jogadores, para contar com algumas tarefas durante o desenrolar do jogo. A cada passo a ambientação é apresentada, ou seja, a paisagem é narrada, contando com a imaginação do *Mestre*. Por exemplo, se uma narrativa começa em um reino distante em que a neve é intermitente durante todo o ano, logo os jogadores são induzidos a pensar em uma paisagem com neve, e isso serve em todas as fases percorridas do jogo. Não só a paisagem é explorada desta forma, mas os objetos, como trens, navios, barcos, vilas, casas, cidades e etc. Além da paisagem abordada é criada uma narrativa na qual pode ser uma aventura fantástica fictícia, como “O Senhor dos Anéis”(1954) de J.R.R. Tolkien, ou aventuras que trazem para próximo da realidade, com desafios reais, como superar adversidades sociais e políticas e resistir no território. Em si, o RPG é um jogo longo, quanto maior o número de personagens, aventuras e desafios, mais demorada e explorada pode ser uma campanha.

2.2 Criando um personagem

A criação de um personagem dentro do RPG, conta com uma ficha de atributos com diversas características para que o jogo funcione, como destreza, força, carisma, constituição, inteligência, sabedoria, etc.

Figura 1 - Ficha original de D&D 5e.

DUNGEONS & DRAGONS®

Petrus Trannyth
NOME DO PERSONAGEM

Clérigo 1 CLASSE E NÍVEL	Acólito ANTECEDENTE	Johny Robert NOME DO JOGADOR
Humano RAÇA	Caótico e Bom TENDÊNCIA	Pontos de Experiência

FORÇA 15 (+2)
DESTREZA 13 (+1)
CONSTITUIÇÃO 14 (+2)
INTELIGÊNCIA 9 (-1)
SABEDORIA 16 (+5)

INSPIRAÇÃO +2
BÔNUS DE PROFICIÊNCIA +2

TESTES DE RESISTÊNCIA

- +2 Força
- +1 Destreza
- +2 Constituição
- 1 Inteligência
- +5 Sabedoria
- +2 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- +1 Acrobacia (Des)
- 1 Arcanismo (Int)
- +2 Atletismo (For)
- +0 Boleia (Car)
- +0 Boleia (Car)
- +1 Furtividade (Des)
- 1 História (Int)
- +0 Intimidação (Car)
- +5 Intuição (Sab)
- 1 Investigação (Int)

CLASSE ARMADA 17
INICIATIVA +1
DESLOC. 9 m

PV Totais 10
PONTOS DE VIDA ATUAIS
PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 1d8
DADOS DE VIDA

SUCESSOS
FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEIAS

LIGAÇÕES

DEFEITOS

Magias de cura curam +2 pv.

Nome Maça **Bônus** +4 **Dano/Tipo** 1d6+2 con
Nome Besta leve **Bônus** +3 **Dano/Tipo** 1d8+1 per

Fonte: Meu Blog de RPG, no WordPress.com, (2014)

A ficha do RPG tradicional conta com uma extensa lista de características de criação de personagem, por conta da diversidade de classes e raças, quando um RPG voltado ao mundo real é criado, deve se criar uma nova ficha, com características mais simplificadas, facilitando a compreensão de quem joga, e assim, a narrativa flui com mais facilidade.

A ficha criada para levar às salas de aula foi desenvolvida na perspectiva do D&D 5e, contando com algumas modificações e a inserção de um novo sistema desenvolvido pelos autores deste texto. As mudanças seguiram no sentido de simplificar a ficha, mantendo atributos e perícias. Foi criado para a narrativa um sistema de peso, no qual o jogador terá uma mochila no qual o peso suportado máximo é de 75 kg. Para utilizar a mochila os jogadores terão de usar objetos encontrados na narrativa, cada um contando com um peso diferente. Como também foi disponibilizada uma lista de objetos desde armas, como arco e flecha, arma de fogo, espada, escudo e etc., desde itens de localização como mapas, itens musicais como viola e berimbau,

itens para facilitar a visibilidade em caso de ações noturnas, como tochas e lamparinas, itens para comprar ou contratar serviços dentro do jogo como ouro, e por fim itens para sobreviver dentro do jogo, como água e comida. Cada item tem um peso específico, os itens são fundamentais para as ações dentro do RPG, desde o modo de agir e se localizar dentro do território abordado, de combater dentro da narrativa e de sobreviver no espaço predefinido pela narrativa.

Além da criação de um sistema de peso, os autores focaram, em uma área na ficha voltada para desenvolver as informações pessoais dos jogadores, no qual busca explicar a origem do personagem. Nestas informações é possível encontrar o nome do personagem, a idade, peso, altura, cor dos olhos, pele, cabelo e idioma que se fala, além das informações uma lacuna fica em branco, para que os jogadores possam representar seu personagem através de desenhos. Essas especificidades foram pensadas para caracterizar povos e raças distintas e suas diferenças e peculiaridades culturais e territoriais, como evidenciadas por Ribeiro.

Figura 2 - Ficha criada para o nosso RPG.

<table><tr><th colspan="2">Personagem</th></tr><tr><td>Nome</td><td></td></tr><tr><td>Origem</td><td></td></tr><tr><td>Classe</td><td></td></tr><tr><td>Nível</td><td></td></tr><tr><td>Tendência</td><td></td></tr></table>	Personagem		Nome		Origem		Classe		Nível		Tendência		<table><tr><th colspan="2">Informações pessoais</th></tr><tr><td colspan="2">Breve antecedente/ De onde veio/ Idéia/ Vínculo/Deito</td></tr><tr><td colspan="2"> </td></tr><tr><td>Idade</td><td></td></tr><tr><td>Altura</td><td></td></tr><tr><td>Peso</td><td></td></tr><tr><td>Pele</td><td></td></tr><tr><td>Olhos</td><td></td></tr><tr><td>Cabelo</td><td></td></tr><tr><td>Idiomas</td><td></td></tr></table>	Informações pessoais		Breve antecedente/ De onde veio/ Idéia/ Vínculo/Deito				Idade		Altura		Peso		Pele		Olhos		Cabelo		Idiomas		<table><tr><td> </td><td> </td></tr><tr><td>XP</td><td></td></tr><tr><th colspan="2">Perícias</th></tr><tr><td>()</td><td>Acrobacia (DES)</td></tr><tr><td>()</td><td>Arcanismo (INT)</td></tr><tr><td>()</td><td>Atletismo (For)</td></tr><tr><td>()</td><td>Atuação (CAR)</td></tr><tr><td>()</td><td>Enagação (CAR)</td></tr><tr><td>()</td><td>Furtividade (DES)</td></tr><tr><td>()</td><td>História (INT)</td></tr><tr><td>()</td><td>Intimidação (CAR)</td></tr><tr><td>()</td><td>Intuição (Sab)</td></tr><tr><td>()</td><td>Investigação (INT)</td></tr><tr><td>()</td><td>Medicina (SAB)</td></tr><tr><td>()</td><td>Natureza (INT)</td></tr><tr><td>()</td><td>Percepção (SAB)</td></tr><tr><td>()</td><td>Persuasão (CAR)</td></tr><tr><td>()</td><td>Prestidigitação (DES)</td></tr><tr><td>()</td><td>Religião (INT)</td></tr><tr><td>()</td><td>Sobrevivência (SAB)</td></tr></table>			XP		Perícias		()	Acrobacia (DES)	()	Arcanismo (INT)	()	Atletismo (For)	()	Atuação (CAR)	()	Enagação (CAR)	()	Furtividade (DES)	()	História (INT)	()	Intimidação (CAR)	()	Intuição (Sab)	()	Investigação (INT)	()	Medicina (SAB)	()	Natureza (INT)	()	Percepção (SAB)	()	Persuasão (CAR)	()	Prestidigitação (DES)	()	Religião (INT)	()	Sobrevivência (SAB)																							
Personagem																																																																																																	
Nome																																																																																																	
Origem																																																																																																	
Classe																																																																																																	
Nível																																																																																																	
Tendência																																																																																																	
Informações pessoais																																																																																																	
Breve antecedente/ De onde veio/ Idéia/ Vínculo/Deito																																																																																																	
Idade																																																																																																	
Altura																																																																																																	
Peso																																																																																																	
Pele																																																																																																	
Olhos																																																																																																	
Cabelo																																																																																																	
Idiomas																																																																																																	
XP																																																																																																	
Perícias																																																																																																	
()	Acrobacia (DES)																																																																																																
()	Arcanismo (INT)																																																																																																
()	Atletismo (For)																																																																																																
()	Atuação (CAR)																																																																																																
()	Enagação (CAR)																																																																																																
()	Furtividade (DES)																																																																																																
()	História (INT)																																																																																																
()	Intimidação (CAR)																																																																																																
()	Intuição (Sab)																																																																																																
()	Investigação (INT)																																																																																																
()	Medicina (SAB)																																																																																																
()	Natureza (INT)																																																																																																
()	Percepção (SAB)																																																																																																
()	Persuasão (CAR)																																																																																																
()	Prestidigitação (DES)																																																																																																
()	Religião (INT)																																																																																																
()	Sobrevivência (SAB)																																																																																																
<table><tr><th colspan="2">Atributos</th></tr><tr><td>Força</td><td></td></tr><tr><td>Destreza</td><td></td></tr><tr><td>Constituição</td><td></td></tr><tr><td>Inteligência</td><td></td></tr><tr><td>Sabedoria</td><td></td></tr><tr><td>Carisma</td><td></td></tr></table> <table><tr><th colspan="2">Bônus de Proficiência</th></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <table><tr><th colspan="2">Teste de Resistência</th></tr><tr><td>()</td><td>Força</td></tr><tr><td>()</td><td>Destre.</td></tr><tr><td>()</td><td>Const.</td></tr><tr><td>()</td><td>InteL</td></tr><tr><td>()</td><td>Sabe.</td></tr><tr><td>()</td><td>Carisma</td></tr></table>	Atributos		Força		Destreza		Constituição		Inteligência		Sabedoria		Carisma		Bônus de Proficiência				Teste de Resistência		()	Força	()	Destre.	()	Const.	()	InteL	()	Sabe.	()	Carisma	<table><tr><th colspan="3">Lista de Objetos</th></tr><tr><td>Erva medicinal</td><td>peso</td><td>Sem peso</td></tr><tr><td>Arco</td><td>peso</td><td>2 quilos</td></tr><tr><td>Besta</td><td>peso</td><td>1,5 quilos</td></tr><tr><td>Arma de fogo</td><td>peso</td><td>1 quilo</td></tr><tr><td>Espada</td><td>peso</td><td>5,0 quilos</td></tr><tr><td>Escudo</td><td>peso</td><td>5,0 quilos</td></tr><tr><td>Lamparina</td><td>peso</td><td>2,5 quilos</td></tr><tr><td>Tocha</td><td>peso</td><td>1,0 quilos</td></tr><tr><td>Mapa</td><td>peso</td><td>sem peso</td></tr><tr><td>Comida</td><td>peso</td><td>5,0 quilos</td></tr><tr><td>Água</td><td>peso</td><td>2,0 litros</td></tr><tr><td>Ouro</td><td>peso</td><td>5,0 quilos</td></tr><tr><td>Beribol</td><td>peso</td><td>1,0 quilos</td></tr><tr><td>Viola</td><td>peso</td><td>1,0 quilos</td></tr></table> <table><tr><th colspan="2">Magias</th></tr><tr><td></td><td>Az</td></tr><tr><td></td><td>Terra</td></tr><tr><td></td><td>Fogo</td></tr><tr><td></td><td>Água</td></tr><tr><td></td><td>Música</td></tr><tr><td></td><td>Animais</td></tr></table> <table><tr><th colspan="2">Mochila</th></tr><tr><td colspan="2">peso total 75 quilos</td></tr></table>	Lista de Objetos			Erva medicinal	peso	Sem peso	Arco	peso	2 quilos	Besta	peso	1,5 quilos	Arma de fogo	peso	1 quilo	Espada	peso	5,0 quilos	Escudo	peso	5,0 quilos	Lamparina	peso	2,5 quilos	Tocha	peso	1,0 quilos	Mapa	peso	sem peso	Comida	peso	5,0 quilos	Água	peso	2,0 litros	Ouro	peso	5,0 quilos	Beribol	peso	1,0 quilos	Viola	peso	1,0 quilos	Magias			Az		Terra		Fogo		Água		Música		Animais	Mochila		peso total 75 quilos		FACULDADE DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES U E R J RPGeo
Atributos																																																																																																	
Força																																																																																																	
Destreza																																																																																																	
Constituição																																																																																																	
Inteligência																																																																																																	
Sabedoria																																																																																																	
Carisma																																																																																																	
Bônus de Proficiência																																																																																																	
Teste de Resistência																																																																																																	
()	Força																																																																																																
()	Destre.																																																																																																
()	Const.																																																																																																
()	InteL																																																																																																
()	Sabe.																																																																																																
()	Carisma																																																																																																
Lista de Objetos																																																																																																	
Erva medicinal	peso	Sem peso																																																																																															
Arco	peso	2 quilos																																																																																															
Besta	peso	1,5 quilos																																																																																															
Arma de fogo	peso	1 quilo																																																																																															
Espada	peso	5,0 quilos																																																																																															
Escudo	peso	5,0 quilos																																																																																															
Lamparina	peso	2,5 quilos																																																																																															
Tocha	peso	1,0 quilos																																																																																															
Mapa	peso	sem peso																																																																																															
Comida	peso	5,0 quilos																																																																																															
Água	peso	2,0 litros																																																																																															
Ouro	peso	5,0 quilos																																																																																															
Beribol	peso	1,0 quilos																																																																																															
Viola	peso	1,0 quilos																																																																																															
Magias																																																																																																	
	Az																																																																																																
	Terra																																																																																																
	Fogo																																																																																																
	Água																																																																																																
	Música																																																																																																
	Animais																																																																																																
Mochila																																																																																																	
peso total 75 quilos																																																																																																	

Fonte: Autoria Própria, (2024)

Cada jogador deve criar um personagem com esses atributos, distribuindo em pontos, por exemplo, o jogador para criar um personagem começa com 20 pontos de atributo, então vai dele distribuí-los entre diferentes categorias, tal como, (10) de força, (5) de destreza (1) de carisma, (1) de inteligência, (1) de sabedoria e etc. Além disto, para criar um personagem, deve

ser considerada a raça, o gênero, profissão, aparência, religião e história do personagem, por exemplo:

“Nome do personagem: Manaué.

Raça: Humano.

Gênero: Masculino.

Profissão: Arqueiro.

Religião: inexistente.

Aparência: Pele vermelha, alto, musculoso com cicatrizes pelo corpo, cabelos negros como a noite, escorridos pelos ombros.

História: Manaué vem de uma família tamoio, e há muito tempo dedica seus dias na sua aldeia. Ele trabalha com caça, pesca e ajuda seu pai nos projetos de carpintaria para fortalecer as muralhas que os tamoios constroem para se defender de outras tribos e de invasores portugueses. Além disso, ele é um excelente arqueiro, seu corpo tem várias marcas deixadas por batalhas na qual ele participou como arqueiro, e foi constantemente atingido pela artilharia portuguesa, porém nunca sofreu muito dano além de cortes e arranhões.”

Deve ser levado em consideração que cada ponto de atributo distribuído na formação do personagem vai impactar diretamente na trajetória dentro da história. O exemplo citado acima põe um personagem desbalanceado, podendo ser muito forte e assertivo em combate, e por outro lado acaba perdendo em outras tarefas do jogo, como se enturmar. O baixo atributo em carisma pode ser determinante para formar um ciclo social dentro da narrativa, e assim funciona com todos os outros atributos. Para criar um personagem dentro de um RPG na sala de aula, uma ficha tradicional pode ser extensa e confusa para quem nunca jogou um sistema D&D de RPG. Então criar uma ficha técnica simplificada foi a ideia adotada para otimizar o tempo da criação de personagens e dar continuidade com a narrativa.

2.3 Raças, Profissões e Classes no RPG.

As raças no RPG tradicional variam entre ficção e fantasia, desde Anões, Hobbits, Elfos, Dark-Elfos, Goblins, Draconatos, Gnomos, Meio-Elfo, Meio-Humano e dentre outros. Eles têm

uma variedade enorme de raças que podem ser utilizadas dentro de um contexto fantasioso. Por outro lado, podemos trabalhar com a diversidade que vivemos em nossa sociedade, sobretudo em grandes cidades, para mostrar características distintas de personagens, sendo uma perspectiva para compreendermos o quão complexa é a formação urbana e suas peculiaridades, na qual pessoas de diferentes cidades são influenciadas por culturas completamente distintas umas das outras. Tal quais as diferentes culturas encontradas nos estados brasileiros, tornando os povos do país distintos uns dos outros em relações étnico-culturais, ou como diria Darcy Ribeiro, os povos dos “*Brasis*” (1995).

Entretanto, quando o jogo é baseado diretamente no mundo real, só uma raça dentre as disponíveis na história de fantasia medieval de D&D pode ser utilizada, o ser humano, uma vez que iremos explorar um cenário histórico real. Para fazer um RPG baseado em um acontecimento histórico real, é de extrema importância tomar cuidado com dois erros clássicos dentro do desenvolvimento da história:

O primeiro é o Anacronismo, a História narrada deve estar bem amarrada com o contexto do lugar e tempo, ou seja, as fontes históricas devem se alinhar com a narrativa, um exemplo de um erro anacrônico é fazer uma narrativa baseada com a formação histórica da cidade de São Gonçalo, com elementos de outras épocas, tal como um tanque de guerra soviético da Segunda Guerra Mundial sendo utilizado para abrir caminho pelos manguezais da Baía de Guanabara. O segundo é o Racismo, deve se tomar cuidado com o racismo reproduzido dentro de uma narrativa, geralmente em jogos de fantasia como o RPG, algumas raças são superestimadas, principalmente os Elfos, com sua beleza estonteante, porém quando o jogo é baseado no mundo real, é importante sempre se atentar que raça humana é única.

O que difere um personagem do outro são suas características físicas distintas, como a cor da pele, a cor do cabelo, o tamanho, a língua que se fala e etc. Em um RPG baseado no período colonial brasileiro, deve-se tomar o cuidado de não produzir, ou reproduzir, o racismo.

O racismo no jogo pode ser caracterizado quando os jogadores deixam de escolher personagens de etnias indígenas e africanas, e foca em personagens europeus, lembrando que não há problemas em escolher personagens de origens europeias, desde que o grupo de pessoas que estão jogando, escolha de forma diversificada, a origem dos seus personagens balanceando o jogo e causando uma interação em diferentes escalas.

Para ter ênfase em diferentes culturas que habitavam o leito da Baía de Guanabara no século XVI, segundo Amorin (2005). O autor criou uma série de classes que poderiam se encaixar para dinamizar o jogo. As classes possuem características e atributos inspirados no “Livro do Jogador de Dungeons and Dragons, Edição 5” (D&D 5e), de Gary Gygax e Dave Arneson (2016).

As Classes que poderão ser utilizadas no jogo são:

- **Bárbaro:** Um feroz guerreiro, que entra em fúria durante as batalhas, sua habilidade primária é a força.

Dado de vida é o d12 (dado de 12 lados) suas proficiências em (resistência é força e constituição), sua proficiência em armas e armaduras (armaduras leves e médias, escudos, armas simples ou marciais.)

- **Druída:** Um sacerdote da crença antiga, detentores dos poderes da natureza – luz da lua, e crescimento das plantas, fogo e relâmpagos – capaz de adotar formas animais.

Dado de vida d8 (dado de 8 lados), habilidades primárias (Sabedoria), proficiência em (Inteligência e sabedoria), proficiência em armas e armaduras (Armaduras leves e médias não metálicas, escudos não metálicos, clavas, adagas, dardos, azagaias, maças, bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças.

- **Bardo:** Um místico inspirador que possui poderes que ecoam a música da criação.

Dado de vida é o d8 (dado de 8 lados) habilidades primárias (carisma) proficiência em resistência (destreza e carisma), proficiência em armas e armaduras (armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas.

- **Clérigo:** Um campeão sacerdotal que empunha magia divina a serviço do poder maior.

Dado de vida é o d8 (dado de 8 lados) habilidades primárias (sabedoria), proficiência em resistência (sabedoria e carisma), proficiência em armas e armaduras (armaduras leves e médias, escudo simples, armas simples).

- **Ladino:** Um trapaceiro que utiliza de furtividade e astúcia para sobrepujar os obstáculos e inimigos.

Dado de vida é o d8 (dado de 8 lados) habilidades primárias (destreza), proficiência em resistência (destreza e inteligência), proficiência em armas e armaduras (armaduras leves, armas simples, besta de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas).

- **Guerreiro:** Um mestre do combate, perito em uma vasta gama de armas e armaduras.

Dado de vida é o d10 (dado de 10 lados) habilidades primárias (força ou destreza), proficiência em resistência (força e constituição), proficiência em armas e armaduras (Todas as armaduras, armas simples e marciais).

- **Monge:** Um mestre das artes marciais, utilizando o poder corporal para atingir a perfeição física e espiritual.

Dado de vida é o d8 (dado de 8 lados) habilidades primárias (força e sabedoria), proficiência em resistência (força e destreza), proficiência em armas e armaduras (armas simples e espadas curtas).

3. NARRATIVA; UMA HISTÓRIA NÃO CONTADA SOBRE SÃO GONÇALO E O DIÁLOGO ENTRE ENSINO E O RPG: “A LIBERTAÇÃO DOS POVOS NEGROS E INDÍGENAS OPRIMIDOS EM SÃO GONÇALO, UMA AVENTURA VAI COMEÇAR PARA A DESTRUÇÃO DA MÁQUINA COLONIAL OPRESSORA.”

Nossa história fictícia – porém com fortes ligações à realidade, a partir da leitura de Oliveira (2014) – começa a ser contada em um período colonial, no qual Portugal e Espanha foram responsáveis pela colonização da América Latina. Com o aumento de suas influências, uma expansão de territórios se deu por marcas obscuras, e para expandir suas fronteiras, Portugal e Espanha usaram o trabalho escravo para conseguir explorar o máximo dos recursos de suas novas terras. Em um primeiro momento, a coroa portuguesa usou como mão de obra escrava os povos originários que já habitavam o Brasil, e, posteriormente, buscaram o comércio de escravos do continente africano, criando um verdadeiro pandemônio com a exploração de todos os tipos sobre as pessoas escravizadas, conforme evidencia Braga (2006).

É nesse contexto da História que uma aventura começa... mais precisamente em São Gonçalo, às margens da baía de Guanabara, lar do povo Tamoio. Um grupo do povo Tamoio após uma tentativa frustrada de se rebelar contra a coroa portuguesa é capturado e jogado em

uma cela dentro de um navio. Nesta cela, havia cerca de 40 pessoas, pessoas estranhas e diferentes, até que um estranho que falava seu idioma começou a explicar o que era aquela cela:

– “Nesta cela estão as pessoas que se rebelaram contra a ordem, aqui temos pessoas do continente africano, franceses e povos indígenas de diferentes tribos”.

Após a breve explicação do que estava se passando, outra pessoa se aproximou do grupo e propôs uma ideia, talvez uma forma de se libertar...

– “Há um padre alemão neste navio, e ele está farto do que vem acontecendo conosco. Ele nunca havia visto tanta crueldade, seja aqui dentro ou lá fora, nos engenhos... Ele me concedeu uma carta e a chave para sairmos daqui... não vai ser nada fácil, pois temos que criar um grupo, o último que tentou escapar sozinho... Enfim, precisamos de um grupo. Ele me deu uma chave que abre a cela e passou uma coordenada em que lugar as armas são guardadas dentro do navio, e a carta, tem algo na carta que não consigo ler.”

Após o estranho contar-lhe sobre a possível saída do fundo úmido e fedorento do navio, um grupo se reuniu. Mas ninguém sabia ler a carta de fato, até que uma pessoa chegou perto e disse:

– “eu posso ler essa carta.”

– *“Cuidado, esta carta tem informações que se cair em mãos erradas podem custar a minha e a sua cabeça. A coroa portuguesa está passando de todos os limites da humanidade, eles tratam todos aqui como animais! Meu Deus, isso tem que acabar! Há uma fazenda de engenho que eu visitei na semana passada, na qual vi pelo menos quatro pessoas sendo chicoteadas até a morte por tentar fugir. Há locais onde os fugitivos se organizam e acolhem os outros, mas a coroa tem informações sobre esses locais, no qual as pessoas do continente africano chamam de Quilombo... Ouvei dizer que os Quilombos tentam reunir pessoas para destruir as fazendas de engenho, mas não conseguem. Sei que as pessoas que estão presas aí embaixo geraram problemas maiores que simples tentativas de fuga, roubos, etc. mas reúna pessoas que possam quebrar estes engenhos, antes que seja tarde demais para outras pessoas.”* - Padre Doussodorf.

Após a leitura da carta, os prisioneiros, cansados de ver terríveis barbáries contra os povos explorados, além de alguns franceses presos, começam a elaborar um plano de fuga.

O jogo se passa em quatro fases, nas quais o espaço geográfico de São Gonçalo deve ser abordado com ênfase aos meios naturais, e marcas de um período colonial, desde as

construções coloniais, como Igrejas e fazendas de engenho, desde os recursos físicos naturais da cidade, como rios, morros e etc.

Fase 1 - A fuga do navio. Nesta primeira fase, o *Mestre* deverá apresentar desafios para sair do navio, como aberturas de portas, explorar o navio até encontrar armas, ouro ou objetos que auxiliem na aventura, essa fase deverá ter um Boss, o almirante do navio, um homem cruel que trata a todos com indiferença e não se vê problemas em esfolar pessoas por puro prazer.

Fase 2 - Após a fuga, rumo ao Quilombo. Após fugir do navio na Baía de Guanabara, o grupo parte a nado ou em um bote que fica junto ao navio, para as margens de praia da Luz, um ambiente vasto de manguezais e uma vasta mata é o que separam eles do caminho ao Quilombo, ao passar por esse ambiente, o grupo encontra a estrada real, que também está repleta de desafios, ladrões, guardas da coroa portuguesa, cabe ao grupo roubar cavalos preso a um estábulo para fugir para mais próximo do Quilombo. A ida ao Quilombo deve contar com uma paisagem em que construções coloniais são expostas, como pequenas fazendas, casarões e igrejas, sobretudo a Igreja Matriz de São Gonçalo. Após chegar ao Quilombo, um descanso deve ser feito, para recuperar forças e seguir com o plano escrito na carta.

Fase 3 - Destrua a fazenda de Engenho. Após o descanso no Quilombo, o grupo deverá montar uma tática para destruir a fazenda de Engenho, onde haverá a figura de alguns personagens, como capitães do mato e os senhores de engenho, para serem destruídos, após a luta contra esses vilões, será feita uma fuga, para que o grupo não seja massacrado por um exército português. Fica claro que nesta etapa, do jogo, caso a campanha falhe, o ciclo da história segue normal. Caso a fazenda de engenho seja destruída e os povos escravizados fujam dela, um novo quilombo pode ser formado, modificando a territorialidade local.

Fase 4 - A Fuga. Após um destruir a fazenda de engenho, o grupo foge até as margens do rio Alcântara, onde um pequeno navio vai ser utilizado para fugir, nas margens do rio enquanto a fuga está acontecendo, muitos guardas reais atiram contra o navio, e o grupo terá que resistir até chegar ao destino mais próximo do maciço de Itaúna, local em que irão se abrigar e se proteger. Finalizando a história.

Há duas perspectivas para essa história: a primeira é o caso do grupo não conseguir ir até o final da história. Tudo será lembrado como é hoje, um território que foi dominado, ocupado e massacrado.

A segunda vai gerar um movimento em que um grupo de heróis aventureiros ganhou o apoio popular, Igrejas foram pichadas contando como a coroa portuguesa foi vencida por um pequeno grupo que lhe causou um enorme estrago, e possíveis mudanças poderiam se desenvolver ao longo da história gonçalense.

4. A RELEVÂNCIA DO TEMA COMO UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

A narrativa vai trazer a História de São Gonçalo por outra perspectiva. O que vai ter ênfase na formação do espaço, formação da cidade e a utilização dos elementos naturais como recurso didático dentro do RPG. As fases do RPG passam por diferentes paisagens dentro da Geografia de São Gonçalo, desde a primeira etapa da Baía de Guanabara, até o alto do maciço de Itaúna. É através da exposição desses locais que aspectos físicos e sociais são abordados.

Os aspectos físicos naturais, vão contar com biomas encontrados no município de São Gonçalo, sobretudo na primeira tarefa do jogo, em que os jogadores terão interações com as dinâmicas físicas da Geografia, sendo elas: Os manguezais, as praias e o relevo em torno da História, sendo utilizado como pontos de referências dentro do jogo. Além das características físicas na primeira etapa, a interação com jogadores de outras culturas realçam a parte cultural e social da Geografia. Os saberes tradicionais dentro do jogo realçam a importância das relações entre sociedade e natureza, pois é a partir da maneira que se vive de um determinado povo sobre a natureza, e ou, em conjunto com elementos naturais que se constitui a “geograficidade” local, a partir do que trabalha Porto-Gonçalves (2017).

Utilizar um espaço lúdico de uma história, ou até mesmo adaptar um espaço real à narrativa, como o trabalho feito neste RPG, pode ser de grande valia para o estudo dos conceitos geográficos e suas características físico-naturais, humanas e culturais e econômicas, fatores estes que podem ser abordados dentro de uma narrativa criada para tal, como a nossa narrativa da cidade de São Gonçalo e diversas outras, como mostra Araújo e Falcão (2019).

Compreender as dinâmicas de formação da cidade e sua história são grande valia para desenvolvimento cidadão, entendendo o que é aquele território e sua história, indo além de um território estático, evidenciando seus processos históricos de formação que deixaram importantes marcas que se contrapõem à paisagem da cidade até os dias atuais. Entender o

território – e suas peculiaridades – em que se vive para além do território visto é fundamental para a compreensão da formação e desenvolvimento do território, assim como para que possamos desenvolver um olhar crítico sobre a paisagem, observando as diferentes funções e suas mudanças na formação do território, desde o início da história e formação, até dias atuais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção dos autores é trazer uma perspectiva de ensino voltada para a metodologia ativa de ensino, através do RPG. O RPG se mostrou uma ferramenta útil e eficaz desde os testes e a organização para aplicação em sala de aula, no qual este material didático pode ser útil para o ensino de Geografia por apresentar uma forma interativa e distinta do ensino convencional de sala de aula, colaborando na alfabetização científica dos alunos, no entanto apenas o *RPGEIO I*, foi levado para as salas de aula, o *RPGEIO II “ Uma História não contada sobre São Gonçalo ”* ainda passa por testes e revisões e já pretendemos começar as atividades práticas em sala de aula muito em breve, através de disciplinas de estágio e grupos de pesquisa e prática em salas de aula de escolas da própria rede municipal de São Gonçalo.

Para além da utilização dos recursos e materiais didáticos padrões de ensino, como quadro branco e ou negro, livro didático e slides, se faz de grande valia a utilização de metodologias e materiais didáticos que fujam do convencional utilizado em salas de aulas. As metodologias e materiais didáticos que escapam do convencional necessariamente não rompem com o ensino tradicional. Por isso, traz um novo horizonte sobre o ensino, no qual a relação ensino e aprendizagem é fortalecida através da interação de alunos e professores.

Compreendemos que o uso de jogos como material didático na prática escolar exige constante planejamento para os docentes que forem os utilizar no currículo de ensino de Geografia e na BNCC, assim como também se apresenta a dificuldade de organizar a prática do RPG com turmas grandes de 30 ou até mais de 40 alunos. Entretanto, esse problema pode ser contornado mediando a relação entre professor e aluno pelo saber, organização e desenvolvimento, com o educador elegendo alguns alunos para se tornarem *Mestres*, fazendo com que seja possível dividir vários pequenos grupos e que o centro da aprendizagem deixe de ser o professor, mas passe ser a relação entre professor-aluno e até mesmo entre aluno-aluno,

sendo de grande valia para a construção e desenvolvimento geográfico e cognitivo, como nos esclarece Pacheco (2019).

Referências Bibliográficas:

AMORIN, Bruno Abrantes. Temiminós e Lusitanos na Conquista da Guanabara. In: ANPUH – XXIII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA. **Anais do XXIII Simpósio Nacional de História – História: guerra e paz**. Londrina: ANPUH, 2005. – 7pg.

ARAÚJO, Daniel Victor Martins ; FALCÃO, Cleire Lima da Costa ; Utilizando o Role Playing Game (RPG) como um recurso didático no ensino de geografia física. **Revista da Casa da Geografia de Sobral**, Sobral/CE, v. 21, n. 2, Dossiê: Estudos da Geografia Física do Nordeste brasileiro, p. 1289-1299, Set. 2019.

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.

BRAGA, Maria Nelma Carvalho. **O município de São Gonçalo e sua história**. Niterói: Edição Independente, 2006.

GYGAX, Ernest Gary ; ARNESON, Dave. Dungeons And Dragons: Livro de Jogador. USA: Wizards of the Coast, 2016.

MORAES, Antonio Carlos Robert. **Território e história no Brasil**. São Paulo: Hucitec/Anna Blume, 2002.

_____. **Bases da formação territorial do Brasil: o território colonial brasileiro no “longo” século XVI**. São Paulo: Hucitec, 2000.

MORAES, Jerusa Vilhena ; SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos. Jogos e situações problemas no Ensino de Geografia. Rio de Janeiro: **Anais 9º ENPEG**, 2007.

OLIVEIRA, Raiane. **O mundo dos fundos: O Barão de São Gonçalo e seus escravos**. 2014. 111 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

PACHECO, José. **Inovar é assumir um compromisso ético com a educação.** Petrópolis. RJ, Vozes, 2019.

PORTO-GONÇALVES, Carlos Walter. **A Globalização da Natureza e a Natureza da Globalização.** 7 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro. A formação e o sentido do Brasil.** Edição brasileira (1ª. e 2ª.): Companhia das Letras, São Paulo, 1995.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço:** Técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 1996.