

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE GEOGRAFIA
CURSO DE GEOGRAFIA**

NATHANNAEL RODRIGUES BEZERRA

**MAPAS TEMÁTICOS PARA JOGOS VIRTUAIS:
Metodologias ativa no processo de construção do saber pelo seu aluno**

**CAJAZEIRAS/PB
2019**

NATHANNAEL RODRIGUES BEZERRA

**MAPAS TEMÁTICOS PARA JOGOS VIRTUAIS:
Metodologias ativa no processo de construção do saber pelo seu aluno**

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Geografia, da Unidade Acadêmica de Geografia, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande - Campus de Cajazeiras/PB, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Prof^ª Dra. Alexsandra Bezerra da Rocha.

**CAJAZEIRAS/PB
2019**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764
Cajazeiras - Paraíba

B574m Bezerra, Nathanael Rodrigues.
Mapas temáticos para jogos virtuais: metodologias ativa no processo de construção do saber pelo seu aluno / Nathanael Rodrigues Bezerra. - Cajazeiras, 2019.
47f.: il.
Bibliografia.


Orientadora: Profa. Dra. Alexandra Bezerra da Rocha.
Monografia (Licenciatura em Geografia) UFCG/CFP, 2019.

1. Cartografia escolar. 2. Geografia - ensino. 3. Jogos virtuais. 4. Mapas temáticos. I. Rocha, Alexandra Bezerra da. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

**MAPAS TEMÁTICOS PARA JOGOS VIRTUAIS:
Metodologias ativas no processo de construção do saber pelo seu aluno**

Aprovada em ____/____/____


Banca Examinadora



Prof^a Dra. Alexandra Bezerra da Rocha
(ORIENTADORA – UNAGEO/CFP/UFCG)



Profa. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa – (UNAGEO/CFP/UFCG)



Profa. Ms Micaelle Amancio da Silva (IFPB- CAJAZEIRAS)

AGRADECIMENTOS

Quero a agradecer a todos que contribuíram para a realização desse sonho, apesar das dificuldades que surgiram ao longo do caminho.

Obrigado a todos colegas que me acompanharam direta ou indiretamente tornando o caminho mais fácil.

Agradeço primeiramente a Deus, que encaminhou tudo da maneira mais ajustada possível;

Aos meus pais, por me apoiarem e que embarcaram juntos comigo nesse sonho, pelos bons exemplos com que me educaram;

À minha amada namorada, que sempre me apoiou, e me deu força para seguir, sempre incentivando, mesmo diante de todas as adversidades;

Aos amigos antigos e aqueles que conquistei na universidade;

A todos os professores que contribuíram com a minha formação, em especial a professora e orientadora Prof^a Dr^a Alexandra Bezerra Da Rocha, que desde as primeiras orientações, me possibilitou sonhar ir além, pelas vezes que me escutou sem nenhum questionamento, pelas palavras certas no momento certo e por toda paciência com que conduziu essa orientação, tornando real as possibilidades de finalização da monografia;

Cada um de vocês foi essencialmente importante para que cada momento acontecesse e a cada um de vocês o meu, mais sincero, agradecimento e gratidão.

*"Faça ou não faça. A tentativa não existe.
Que a Força esteja com você"*

Frases atribuídas ao personagem
Mestre Yoda (Filmes Star Wars)

RESUMO

Este estudo foi desenvolvido na Escola Municipal Padre Manuel Pereira, na cidade de Umari-CE, no período de junho-outubro de 2019, descreve a utilização do Software RPG Maker MV nas aulas de geografia do 7 ano. O objetivo da ação era a elaboração e o desenvolvimento de mapas temáticos para jogos eletrônicos em ambiente virtual, utilizando conteúdo do livro didático. A metodologia utilizada foi o desenvolvimento de 6 oficinas pedagógicas com alunos previamente selecionados, para elaboração de um projeto de cartografia escolar e serviu para apresentar metodologias ativas no processo de construção do saber dos alunos, e sua significância no estudo de conhecimentos cartográficos. Ao final do projeto foram elaborados pelos alunos um conjunto de 5 mapas em ambiente virtual, utilizando conteúdos voltados para a temática do sertão nordestino e suas características geográficas. O que chamou atenção foi que os alunos acabaram representando também suas realidades econômicas e sociais.

Palavras-chave: Cartografia Escolar. Jogos Virtuais. Mapas temáticos.

ABSTRACT

This study was developed at Padre Manuel Pereira Municipal School, in the city of Umari-CE, from June to October 2019, describes the use of RPG Maker MV Software in 7-year geography classes. The objective of the action was the elaboration and development of thematic maps for electronic games in virtual environment, using textbook content. The methodology used was the development of 6 pedagogical workshops with previously selected students, for, elaboration of a project of school cartography and served to present active methodologies in the process of construction of the knowledge of the students, and its significance in the study of cartographic knowledge. At the end of the project, a set of 5 maps were created by the students in a virtual environment, using contents focused on the theme of the northeastern backcountry and its geographical characteristics. What was striking was that the students also ended up representing their economic and social realities.

Keywords: School Cartography. Virtual games. Thematic maps.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	Objetivos específicos:	11
2	OS JOGOS COMO METODOLOGIA NA GEOGRAFIA ESCOLAR.....	11
2.1	Conhecendo o RPG (Role Playing Game)	14
2.2	Mapa temático como metodologias ativa no processo de construção do saber pelo seu aluno para a narrativa de jogos virtuais.....	16
2.3	O RPG maker mv como ferramenta para a geografia escolar.....	17
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS OFICINAS.....	22
4	RESULTADOS.....	28
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
6	REFERENCIAS	34
	APÊNDICES	35

1 INTRODUÇÃO

A geografia escolar busca refletir e questionar a sociedade, para entender a existência do ser humano na construção do espaço. Segundo Pereira (2012, p.21) "Contribui significativamente para a formação de um cidadão crítico em relação a compreensão da realidade".

Mesmo diante de toda relevância, uma das maiores dificuldades enfrentadas pelo professor de geografia é a desmotivação dos alunos com relação aos conteúdos trabalhados pela disciplina, que é geralmente apresentada como uma ciência baseada na reprodução de ideologias e repetição de conhecimentos, limitada a descrições e localizações, tornando-se algo monótono, muitas vezes confuso e sem nenhuma aplicação no cotidiano, o desafio para os professores em geral é quebrar esse paradigma e fazer com que os alunos assimilem a importância da geografia em sua vida, e parem de se restringir apenas as obrigações escolares.

Este estudo consiste em abordar questões teóricas práticas sobre o uso de jogos no ensino de geografia, e apresentar uma proposta alternativa para os professores, isto é, o uso de jogos de interpretação como recurso pedagógico em sala de aula, evidenciando os jogos de RPG (*role-playing game*) gênero no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários em um mundo fictício, onde o trabalho em equipe é essencial.

E na Geografia? Ele pode ser utilizado apenas como uma ferramenta? Tem outras potencialidades? Pode atuar como elemento facilitador dos conteúdos da Geografia, como maquetes ou jogos em geral?

E é isto que propõe esta pesquisa: apresentar o RPG enquanto jogo, e suas diferentes maneiras de jogar, e se as mesmas, podem ser adaptadas ao conteúdo curricular de geografia, e por meio de uma fundamentação teórica direcionada, permitir ao aluno exercer seu senso crítico e conduzi-lo para analisar o espaço.

O professor de geografia é levado, constantemente, a refletir sobre sua prática docente dentro do processo de ensino-aprendizagem, ou seja, qual a forma mais eficaz para efetivação da aprendizagem. Questiona-se como se aprende geografia hoje, uma vez que o contexto dos alunos passa por grandes mudanças científicas e tecnológicas.

Questiona-se, portanto, a geografia ensinada em sala de aula e as concepções de ensino e aprendizagem. Assim, faz-se necessário repensar as novas formas de ensinar e aprender. Com base nesses questionamentos acredita-se que aliar jogos eletrônicos à resolução de situações no contexto do ensino da geografia proporciona um ambiente de aprendizagem. Assim, o aluno pode questionar e ousar propondo soluções aos problemas encontrados num clima de

investigação, onde a construção de estratégias e de conhecimentos geográfico está em evidência.

Este trabalho além da introdução, divide-se em 4 partes, a saber: Fundamentação teórica; Metodologia, resultados e considerações finais.

Como Objetivo Geral tem-se: Compreender acerca da utilização de mapas temáticos para jogos virtuais, como metodologia ativa no processo de construção do saber pelo seu aluno.

1.1 Objetivos específicos:

- Utilizar o RPG maker MV na elaboração de mapas temáticos para jogos virtuais;
- Criar mapas temáticos virtuais a partir do conteúdo trabalhado nas aulas de geografia;
- Analisar o aprendizado dos alunos durante as oficinas pedagógicas de elaboração de mapas temáticos para jogos.

2 OS JOGOS COMO METODOLOGIA NA GEOGRAFIA ESCOLAR

Esse estudo é fruto da minha própria história de vida, enquanto expectador, de uma época marcada pelo desenvolvimento tecnológico e sua influência no nosso modo de viver.

Nossos alunos vivem os vídeos games e os jogos virtuais nas mais diversas facetas, o vídeo game teve influência para mim como ferramenta de descobrimento, e com base nas minhas experiências pessoais, fez-me refletir sobre metodologias ativas em sala de aula, na qual decidir propor uma nova abordagem sobre o uso de jogos virtuais na escola.

Alguns autores já destacaram a importância de jogos virtuais em ambiente escolar, mas não trazer conteúdo de livros didático de geografia e também não há destaque, a cartografia escolar, a saber:

- Josimar de Medonça, no seu trabalho *“JOGOS VIRTUAIS: UM CAMINHO PARA A APRENDIZAGEM DO ENSINO DE HISTÓRIA”* promoveu uma reflexão mais cuidadosa sobre a aprendizagem do ensino de História que se faz presente nos jogos virtuais.
- Carlos Felipe Medeiros Faruolo e Felipe Pimentel de Aguiar, com o *“Geração procedural de mapas para jogos de plataforma” com a ideia de gerar terrenos virtuais de formato e disposições sempre distintas, tomando por inspiração um cenário que se assemelha à natureza.*

Essas leituras foram essências no processo de gênese do projeto, pois assim pude perceber que os jogos virtuais podem atuar como ferramenta reguladora no desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Segundo Almeida (1998), pensar, descobrir, recriar, refletir, analisar, comparar, juntar, separar, localizar, diferenciar, definir, ordenar, observar, situar, resolver são algumas ações do pensamento que auxiliam no processo de aprendizagem dos saberes geográficos e na formulação de conceitos.

Vale ressaltar que o professor tem a função de favorecer a aquisição de uma aprendizagem significativa dos alunos, uma vez que considera professor-aluno-saber como um tripé que não pode ser desvinculado no processo de aprendizagem do aluno, ou seja, todos os membros envolvidos nesse processo assumem uma responsabilidade para que, de fato, ocorra a aprendizagem.

Nessa perspectiva, quando uma metodologia não está atendendo às necessidades intelectuais dos alunos, há uma ruptura no processo, como medida estratégica de mudança, por todos os envolvidos no processo, para um novo plano de ensino. Assim, o professor que, embora não seja o único responsável no processo de ensino-aprendizagem, mas sendo ele o condutor nesse andamento, de acordo com Aranão, (1997) pode desvincular-se do comodismo que traz um livro didático e mergulhar no maravilhoso mundo que cerca a criança, na sua realidade, aproveitando cada oportunidade a fim de sugerir atividades para que o desenvolvimento seja efetivo e prazeroso.

Aprender e ensinar geografia são processos amplamente ligados, ou melhor, são processos que não podem ser separados para obter-se resultados significativos para os alunos. Assim devem ser constituídos essencialmente, partindo da forma como o aluno tem melhores condições de se apropriar desses saberes. Portanto, práticas mais dinamizadas de mediar o conhecimento devem estar ligadas à prática de ensino ministrado em sala de aula. A aprendizagem da geografia deve ser, no contexto vigente, uma preocupação extremamente importante dos docentes.

As consequências são diretas na relação do aluno com aprendizagem geográfica tanto no que se refere aos conteúdos aplicados em sala de aula como na resolução prática de problemas na vida social.

Há, na visão de educadores geográficos, a necessidade urgente de uma resignificação na prática de ensino da disciplina, de estabelecer um sentido a aprendizagem da geografia. O ponto de partida e chegada para a transformação positiva na consciência de ensinar e aprender “trata-se de um saber ligado a uma forma didática que serve para apresentar o saber ao aluno”.

(MACHADO, 2002, p.23). O professor, não necessita somente de ter o conhecimento pedagógico do conteúdo, mas ter as técnicas para disponibilizá-las aos alunos.

A partir de observações e de muitas leituras de como se trabalhar geografia de uma forma dinâmica, o professor, mesmo com poucos recursos, pode desenvolver uma metodologia dinâmica com jogos que envolvam os alunos e despertem neles o prazer de aprender e, dessa forma possam, alunos e professores, se envolverem como sujeitos participantes do processo de aprendizagem. Mas vale ressaltar que mesmo sendo aulas lúdicas e dinâmicas devem ter uma justificativa e metodologia desenvolvida pelo professor. Pois, o jogo como puro divertimento não é ruim para a criança, mas não traz uma aprendizagem significativa.

Os jogos são elementos muito importantes para a renovação do ensino. A necessidade de uma nova postura didática emerge de um contexto social amplamente modificado, rodeado de recursos e ainda a presença marcante das novas tecnologias. Sendo, ao mesmo tempo um desafio e uma oportunidade de mediação do conhecimento geográfico de forma mais prazerosa. E ainda as melhores condições, que o professor tem, de ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem.

Os jogos de inteligência (resolução de problemas e resoluções criativas) possibilitam ao aluno o desenvolvimento de suas faculdades intelectuais, bem como flexibilidade para estabelecer relações com seu meio, seu contexto e sua vida. Possibilitam aos alunos a superação do senso comum para uma adequação mais criativa no meio em que vivem. (ALMEIDA, 1998).

Os jogos são vistos, na concepção mais tradicional do ensino, como uma brincadeira e diversão para o aluno e, até como uma perda de tempo, uma vez que o professor poderia está aplicando conteúdo. Porém, essa concepção torna-se uma ofensa diante do contexto atual.

O uso dos jogos, na visão de Borin (1998) faz o aluno desenvolver uma postura mais crítica para resolver problemas da vida real, pois os jogos oferecem diversas possibilidades de compreender os diversos ângulos de uma mesma situação. Quando aplicamos essa possibilidade à resolução de situações, apresentamos ao aluno uma metodologia ativa no estudo da disciplina.

Cada hipótese levantada em um jogo desperta no aluno uma série de questionamentos, desencadeia inúmeras possibilidades de jogadas possíveis. Compreender que existem diversas alternativas para resolver uma mesma jogada possibilita ao aluno uma reflexão acerca das divergências nos pontos de vistas e sobre as diferentes maneiras de chegar a um resultado. Segundo Borin, 1998:

Essa metodologia representa, em sua essência, uma mudança de postura em relação ao que é ensinar, ou seja, ao adotá-la, o professor será um espectador do processo de construção do saber pelo seu aluno, e só irá interferir ao final do mesmo, quando isso se fizer necessário através de questionamentos, por exemplo, que levem os alunos a mudanças de hipóteses, apresentando situações que forcem a reflexão ou para a socialização das descobertas dos grupos, mas nunca para dar a resposta certa ao aluno, de acordo com essa visão, caberá o papel daquele que busca e constrói o seu saber através da análise das situações que se apresentam no decorrer do processo (BORIN, 1998, p.10-11).

O que torna o jogo ainda mais interessante é que os alunos desenvolvem novas técnicas de resolução de problemas naturalmente quando começam a jogar, embora nem conheçam o jogo. Borin (1998, p.11) destaca, “a tentativa e erro, redução a um problema mais simples; resolução de um problema de trás para frente; representação do problema através de desenhos, gráficos ou tabelas, analogia a problemas semelhantes”.

É importante que um jogo não seja realizado somente uma vez, pois quando o aluno se familiariza, aprende as regras e cria novas possibilidades de jogadas, e assim, obtém o conhecimento acerca da proposta didática contida no jogo. Além das estratégias e da apropriação do conhecimento, ainda é possível propiciar momentos de interação, socialização, trocas de experiências, discussões entre os alunos e professores, tornando as aulas mais interessantes e prazerosas. Dentre as metodologias apresenta-se no próximo tópico o RPG.

2.1 Conhecendo o RPG (Role Playing Game)

Os jogos de interpretação de papéis se apresentam como alternativa interessante na concepção de novas ideias para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Aguiar (2010) são modelos simples de espaços reais ou possíveis, onde o grupo de indivíduos envolvidos necessitam tomar iniciativas e apontar resoluções para os problemas apresentados, para atingir os objetivos didáticos é necessário que todo o enredo esteja diretamente relacionado com os temas apresentados na aula, não se limitando apenas a diversão.

No ponto de vista comercial existe hoje muitos jogos que podem ser utilizados como recurso nas aulas de geografia, entretanto, por conta do preço e da falta de recursos financeiros podem se tornar uma opção inviável, mas existe outra alternativa, o docente pode criar seus próprios jogos mediante os assuntos ministrados nas aulas e a necessidade dos seus alunos, e também o processo de capacitação do docente.

Nesse aspecto de concepção de jogos criado pelo professor, o RPG se apresenta como um caminho a se seguir. Horta (2012) destaca no RPG a sua habilidade de promover uma prática cooperativa e não competitiva entre seus participantes. O que o torna diferente este gênero de

jogo dos demais é que usualmente a história não tem final. O gênero RPG foi desenvolvido pelos Americanos Dave Arneson e Gary Gygax no ano 1970 com o aclamado Dungeons & Dragons.

A jogabilidade é centralizada na evolução do herói e narrativa visando otimizar o papel de cada um no jogo. Os jogadores podem customizar a aparência do personagem, escolher suas habilidades iniciais, conseqüentemente, o mais importante para esse gênero é a criatividade do narrador.

Nesse tipo de jogo, uma pessoa da equipe, chamada de mestre, cria um cenário onde vai se passar aventura ou narrativa, que pode ser o professor. E sua função é apresentar a história aos demais jogadores e controlar eventos que serão submetidos a eles, pois uma das exigências dos jogos é fazer com que os desafiados tomem decisões, façam escolhas, e busquem soluções para os desafios e enigmas que envolvem a história, permitindo que a criança estimule sua imaginação e seu lado criativo, e introduza a pesquisa como ferramenta para o entendimento dos conteúdos. Para Cruz (2013; p.8):

É uma atividade onde a criança solta sua imaginação criativa e narra histórias conforme interage com o computador. O jogo em si, tem papel coadjuvante, o destaque fica com a viabilidade que ele apresenta, ou seja, o desenvolvimento de roteiros, especialmente a narrativa, onde o professor pode utilizar desta prática para adaptar os conteúdos da aula a história do jogo, quanto para o aluno exercer sua criatividade a partir dos recursos oferecidos pelo RPG em questão, quebrando a monotonia diária e tornando a aula mais divertida.

Ao longo das etapas iniciais da vida, os jogos desempenham função central e são alvo de toda nossa atenção e lazer, além de contribuir significativamente para a formação das nossas aptidões pessoais.

É essencial que os professores revejam suas metodologias e proponham mudanças para que as aulas de geografia se tornem mais significativa, mais dinâmica e menos monótona.

O RPG como metodologia ativa em sala de aula é um recurso novo e que nem todos os professores estarão capacitados para desenvolver, necessitando, portanto, de cursos de desenvolvimento desta metodologia.

2.2 Mapa temático como metodologias ativa no processo de construção do saber pelo seu aluno para a narrativa de jogos virtuais

A cartografia escolar no Brasil atua em 3 frentes, a saber: Metodologia de ensino, teorias da aprendizagem e técnicas de comunicação cartográficas. Neste trabalho desenvolveu-se a primeira linha de pesquisa metodologias de ensino para elaboração de mapas temáticos para jogos virtuais, mas também usando as referências compostas na linha 3 uma vez que houve o desenvolvimento de técnicas de interpretação e análise dos mapas elaborados pelos alunos. E para o professor permitiu uma aproximação com a cartografia, e rompeu paradigma com relação a dificuldade de trabalhar os conteúdos em sala de aula.

Para dá conta deste conteúdo tratou-se das metodologias ativas como processo de aprendizagem, para Paiva (2016, p.147) “A questão do ensino não se limita à habilidade de dar aulas, também envolve a efetivação de levar ao aprender.”, ou seja, a concretização do ensino decorre da forma que aprendizagem acontece, e esta depende das ações desenvolvidas no ensino para ganhar significância, estabelecendo uma simbiose entre os processos de ensino e aprendizagem, onde o conhecimento prévio do aluno é essencial, pois atua como “âncora” para a construção do novo saber, rompendo com o saber mecânico e acrítico.

“A aprendizagem torna-se uma pesquisa em que o aluno passa de uma visão ‘sincrética’ ou global do problema a uma visão ‘analítica’ do mesmo – através de sua teorização – para chegar a uma ‘síntese’ provisória, que equivale à compreensão.” (Bordenave e Pereira, 2001, p.10) a dinâmica de resolver situação problemas reque a atuação cooperativa entre docentes e discentes durante todo o procedimento, é assim o conhecimento será construído.

A cartografia nos jogos eletrônicos pode despertar atenção de muitos alunos, promovendo a alfabetização e o letramento cartográfico¹.

A leitura espacial, melhora a visão do mundo. De acordo, com Castrogiovanni (2016, p.5) “Para a leitura de um mundo, cada vez mais globalizado, é fundamental a compreensão dos mapas, instrumentos que traduzem o espaço em forma de síntese.”

A representação espacial é muito mais complexa do que a simples observação de um mapa ou de uma carta topográfica, é uma análise processual da realidade, que está suscetível a alterações de acordo com a visão própria do observador.

¹ O letramento cartográfico diz respeito a leitura do mapa e a alfabetização cartográfica trata o conhecimento das simbologias, ou seja, do conjunto de pontos, linhas e áreas e também a relação das cores, verde para vegetação, azul para água. Para o desenvolvimento de trabalho nesta linha tem-se (ALMEIDA, PASSINI, 1994) E Matinnelle (1991, 1992)

Segundo Almeida (2003, p. 17):

O indivíduo que não consegue usar um mapa está impedido de pensar sobre aspectos do território que não estejam registrados em sua memória. Está limitado apenas aos registros de imagens do espaço vivido, o que o impossibilita de realizar a operação elementar de situar localidades desconhecidas.

Normalmente os mapas possuem informações específicas, por isso a necessidade de saber analisá-los. Mas, ao compreender esses dados, o aluno ficará confortável e conseguirá assimilar e se dar conta da importância da cartografia e sua aplicação no cotidiano.

Segundo Almeida e Passini (1994, p.22):

A ação para que o aluno possa entender a linguagem cartográfica não está em pintar ou copiar contornos, mas em “fazer o mapa” para que, acompanhando metodologicamente cada passo do processo – reduzir proporcionalmente, estabelecer um sistema de signos ordenados, obedecer a um sistema de projeções para que haja coordenação de pontos de vista (descentralização espacial) -, familiarize-se com a linguagem cartográfica.

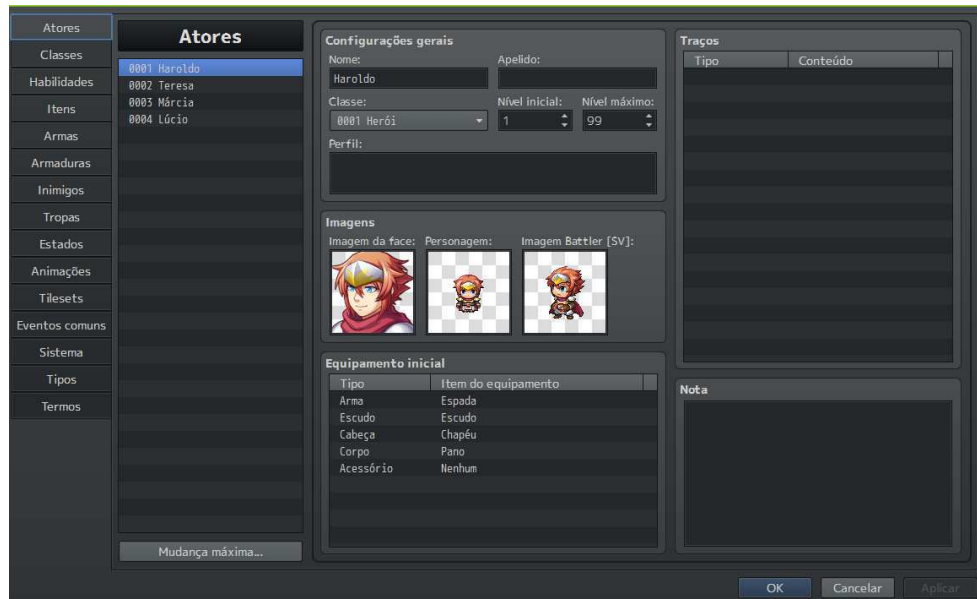
O uso do mapa temático otimiza a vida diária do homem desde de tempos remotos, com a finalidade de localizar a posição do indivíduo no globo, evidência a relação entre as manifestações e acontecimentos distribuídos pelo espaço, que afetam a sociedade de forma direta ou indiretamente. Contudo, entender a sua posição no meio geográfico é algo necessário para todo ser humano. Aperfeiçoar essa capacidade natural é um dos deveres da geografia escolar.

Os adeptos de jogos, utilizam o conceito de mapa de duas maneiras: a primeira refere-se a um cenário específico do game, não sendo mapas de verdade, são o espaço real e não apenas sua representação; já o segundo representa o espaço onde o jogo acontece de maneira reduzida, possibilitando ensinar as crianças a desenvolverem as noções de orientação e localização. Instigando a criatividade e a fantasia atrelada a interpretação e o uso das práticas cartográficas.

O mapa não atua somente como guia geográfico, ele é um componente da narrativa pois, apresenta uma visão própria de determinado cenário e dependendo da circunstância, determina a forma como os jogadores irão abordar as informações contidas naquele cenário. E nele deve estar incluso as instruções sobre qual arco narrativo que os personagens devem percorrer, mesmo de maneira subjetiva, é importante que os alunos percebam a importância do mapa como uma ferramenta útil tanto na sua jornada quanto na sua vida.

2.3 O RPG maker mv como ferramenta para a geografia escolar

Figura 2: Configurações gerais para a criação dos mapas temáticos no jogo de RPG



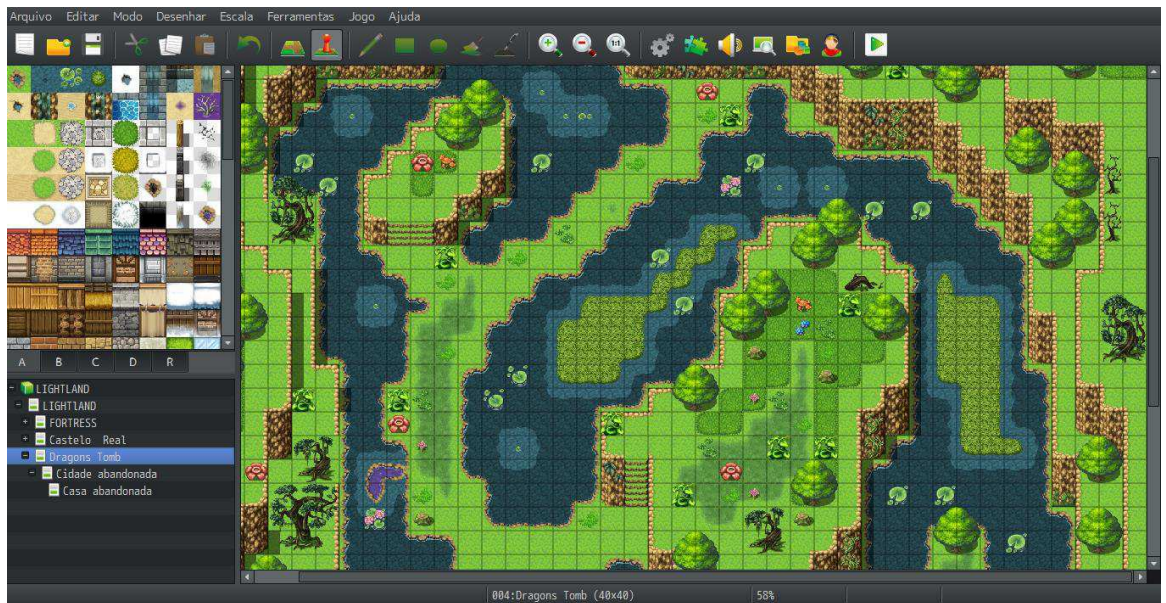
Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

A proposta é apresentar todas as potencialidades do RPG maker MV de forma simplificada e dar oportunidade de construir um jogo eletrônico de maneira simples a partir dos recursos oferecidos pelo software, possibilitando aos alunos já nas aulas iniciais uma pré-visualização do seu jogo sendo executado.

No universo do RPG conhecer e dominar habilidades cartográficas, ou seja, o conjunto de símbolos é muito importante para a criação dos mapas temáticos.

Os mapas temáticos próprios no RPG podem melhorar consideravelmente a jogabilidade. A exemplo da Figura 3 que mostra um mapa temático de um ambiente com bastante vegetação, hortas, com árvores espaçadas de diferentes portes e corpos hídricos.

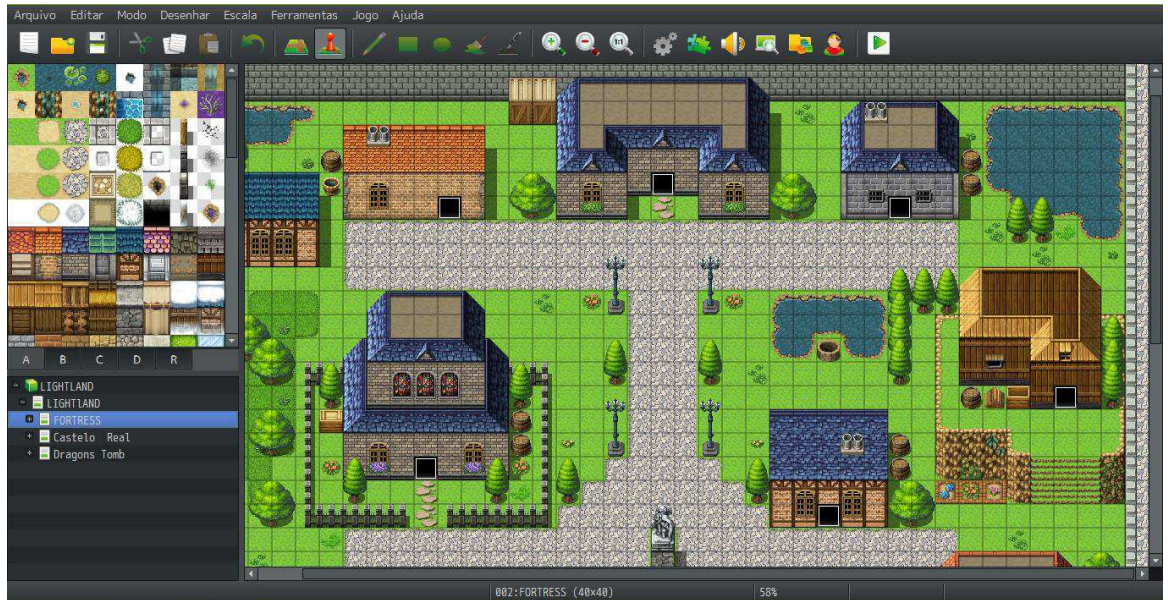
Figura 3: Modelo de um mapa temático no jogo de RPG



Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

Para a produção do mapa temático em ambiente virtual têm-se um acervo variado de recursos, onde são utilizados tilesets (imagens prontas) para compor o mapa. A Ambientação é diversa, vários modelos medievais até cidades futuristas. A confecção dos mapas é simplista e de fácil domínio, os temas a serem espacializados são um pouco mais complexos e exigem uma certa lógica, pois são eles que determinam a interação com o mapa e os alunos jogadores, e determinam qualquer ação realizada pelos personagens e NPCs. Exemplifica-se na figura 4 o mapa temático representando uma unidade territorial urbana, com um conjunto de infraestrutura.

Figura 4: Mapa temático de um ambiente urbano no jogo de RPG

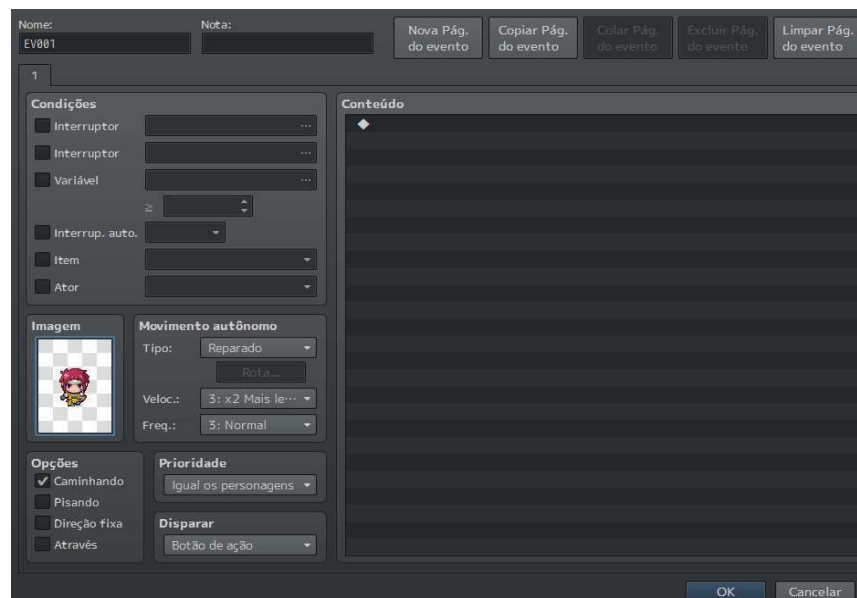


Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

Os interruptores (Figura 5) funcionam como ativadores para os eventos, que podem mudá-lo ou gerar novos eventos, por exemplo mudar o clima em um determinado cenário, criar uma porta em um lugar específico, criar inimigos para os personagens, entre outros.

È através dos interruptores que o jogador controla todas ações que acontece no mapa, e talvez venham a ser a parte mais difícil do projeto pois exige uma certa complexidade e é necessário seguir algumas etapas para concretiza-lo.

Figura 5: Configuração das condições para montagem dos mapas temáticos no jogo de RPG



Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

Este trabalho busca observar e estudar as propostas e os resultados que serão obtidos de uma série de seis oficinas de produção e desenvolvimento de mapas temáticos para jogos eletrônicos.

Os métodos que serão usados nas oficinas consistiram em duas etapas:

- I. Etapa conceitual: utilização de questionários com vários tópicos sobre o jogo, que será utilizado como guia na produção da narrativa, no qual os alunos respondem de acordo com as características dos mapas para os jogos que vão criar; com a finalidade de desenvolver o texto base de acordo com o conteúdo geográfico trabalhado pelo professor.
- II. Etapa prática: período para os alunos desenvolverem no programa, os mapas temáticos idealizados com conteúdo geográfico para o seu jogo.

1º Oficina

Foi realizada no dia 20 de julho de 2019, o primeiro momento se iniciou com explicação sobre o projeto e sobre as atividades que serão realizadas ao longo das oficinas, fez-se uma abordagem sobre o conceito de RPG e sua influência cultural no nosso cotidiano, logo depois distribuiu-se um questionário (Apêndice A) com o objetivo de caracterizar o seu perfil pessoal e avaliar o seu conhecimento prévio acerca do gênero do jogo abordado para o melhor direcionamento na construção do enredo, uma vez que a história é parte fundamental, e os alunos escolherem temas de seu convívio a escrita se torna mais fácil.

Para a construção dos mapas temáticos para os jogos virtuais trabalhamos com os conteúdos de geografia relacionados a realidade do aluno, para isso utilizamos o livro Expedições Geográficas 7º ano (Sergio Adas e Melhem Adas, 2011) especificamente o capítulo 19: O sertão e o capítulo 6 introdução a cartografia.

No segundo momento da oficina se iniciou com uma aula expositiva dialogada (Apêndice B). Acerca do sertão: seu posicionamento geográfico e suas condições naturais, dando ênfase na sua localização, no clima, nas suas áreas úmidas, hidrografia, vegetação e relevo. É necessário que esses conceitos fiquem bem compreendidos entre os alunos pois serão informações essenciais para o processo de criação do enredo do jogo, uma vez que o mundo fictício deve apresentar características similares a essa sub-região nordestina, ao final da aula foi aplicado um segundo questionário de fixação sobre os conteúdos abordados (Apêndice C).

2º Oficina

Aconteceu no dia 02 de agosto de 2019, iniciamos o processo de concepção da história que servirá de base criativa para o desenvolvimento dos mapas temáticos para o jogo, os alunos foram separados em dois grupos, foi apresentada uma história modelo juntamente com um roteiro para criação (Apêndice D), os alunos ficaram livres para criar suas próprias narrativas, tendo apenas uma única exigência que o mapa temático para seu mundo fictício apresenta-se características naturais semelhantes ao sertão nordestino, pois o ponto de partida para criação de qualquer RPG é o cenário, sendo possível apenas assimilar alguns aspectos dessa sub-região, uma vez que a reprodução fiel ou parcial do ambiente real é impossível devido as limitações do software.

Toda história deve apresentar um clímax, depois dos cenários criados partimos para o conflito principal da narrativa, durante as discussões sobre os desfechos, eles imaginaram diversas situações como: disputa por território, exploração de recursos naturais e humanos e disputa por água.

Para a criação do personagem principal da história distribuí algumas fichas de criação de personagens (Apêndices E, F) para facilitar o processo criativo, ao final da oficina apliquei um terceiro questionário (Apêndice G) referente a criação da narrativa para ajudar na execução prática do projeto.

3º Oficina

A terceira oficina aconteceu no dia 09 de agosto de 2019, foi a primeira oficina prática, inicialmente apresentei o software e as ferramentas de criação, o primeiro passo foi mudar o layout do programa e aumentar a área do tabuleiro de criação do mapa temático, com o enredo da narrativa já criada, iniciamos a confecção do personagem principal, escolhendo sua classe e características físicas.

Figura 7: Exemplo de personagem criado pelos alunos.



Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

Cada aluno criou um personagem para sua história, usando o banco de dados do RPG Maker MV, os alunos foram divididos em dois grupos de 3 alunos e a oficina aconteceu em dois horários devido a quantidade limitada de computadores, ao final da aula prática, cada grupo respondeu um quarto questionário (Apêndice H- para etapa prática, foi usando o mesmo questionário em todas as oficinas de composição de mapas e cenários). Neste como perguntas relacionadas ao conhecimento anterior do jogo, se teriam capacidade de repassar esse conhecimento e pontos positivos ou negativos.

4º Oficina

A quarta oficina aconteceu no dia 16 de agosto de 2019, que teve como objetivo a criação do cenário do mapa temático inicial da história, exigiu uma atenção especial para esta etapa, pois é nele que deve estar contido as ilustrações e os objetos que irá caracterizar os eventos da narrativa.

Usaram o papel de fundo e as ilustrações a partir da biblioteca do RPG Maker, eles estavam sempre atentos tentando relacionar algum elemento do jogo ao recorte espacial real estudado e a temática do sertão. A Figura 8 traz a ilustração da habitação rural, muito presente no cotidiano do grupo de alunos, no qual resolveram frisar criticamente as condições de grandes dificuldades em que vivem.

Figura 8: Exemplo do primeiro mapa temático criado pelos alunos.



Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

5º Oficina

Aconteceu no dia 22 de agosto de 2019, os alunos concluíram a criação dos mapas temáticos com cenários principais de seus respectivos jogos, ao final responderam o quarto questionário referente a oficina 4 (Apêndice H- para etapa pratica, foi usando o mesmo questionário em todas as oficinas de composição de mapas e cenários).

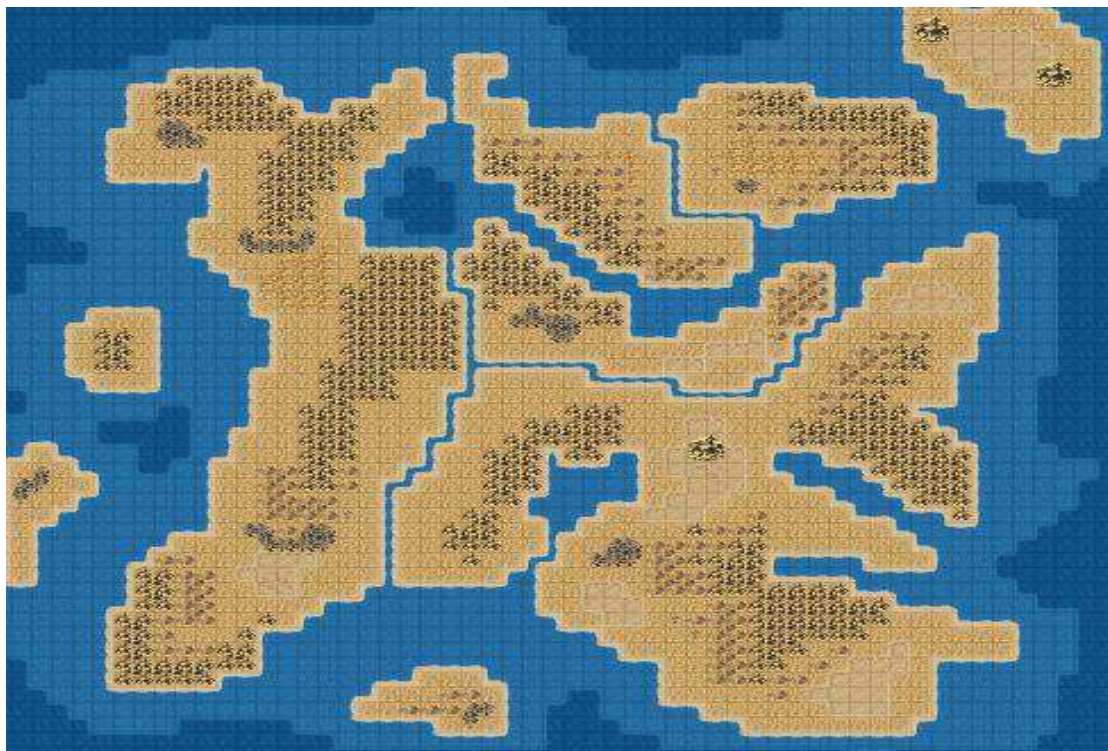
A próxima etapa foi a produção do mapa mundi do jogo, verificou-se a partir das respostas dos questionários que os alunos ainda tinham dúvidas sobre o que é o mapa e seus elementos principais, então ministrei uma aula sobre leitura e interpretação de mapas (Apêndice I), dando ênfase nos seus principais elementos e transcrevendo a linguagem para elaboração de cenários temáticos para jogos virtuais.

6º Oficina

Aconteceu no dia 29 de agosto de 2019, após as explicações sobre mapas temáticos iniciaram o desenvolvimento do mapa mundi (Figura 9), este mapa serve para o desenvolvimento e representação de todas as narrativas, daí a necessidade de uma escala mais genérica, do que a usada nos cenários anteriores, porém o nível de detalhamento foi reduzido.

Mapa baseado no sertão nordestino no período de estiagem onde a vegetação perde a folhagem, e de temperaturas elevadas, mudando drasticamente a configuração da paisagem.

Figura 9: Exemplo mapa mundi criado pelos alunos.



Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

A Escola Municipal Padre Manuel Pereira onde foi realizada a pesquisa funciona, atualmente, em três turnos, pela manhã, com 05 (cinco) turmas de 1º ao 4º ano, no período da tarde, com 05 (cinco) turmas do 5º ao 9º ano e no período da noite funcionam duas salas do EJA (Educação para Jovens e Adultos), uma com as turmas do 6º e 7º ano e a outra 8º e 9º ano.

A instituição é um prédio Público Municipal, criado exclusivamente, para esse fim, situado na Zona Urbana, na sua estrutura física 01(uma) sala de computação.

A equipe administrativa da Escola é composta por um diretor; uma coordenadora do 1º ao 5º ano; uma coordenadora do 6º ao 9º ano, incluindo, também o EJA e a coordenadora do Projeto Mais Educação.

O corpo pedagógico da Escola é formado por 29 docentes. O corpo administrativo é formado por 01 secretária geral, uma auxiliar de secretaria, 03 auxiliares de serviços gerais, 04 merendeiras e 03 vigias.

Na parte inicial do processo de intervenção ocorreu problemas de teor estrutural por parte da escola Padre Manuel Pereira, ocasionando um retardamento no cronograma do projeto. Porém com início das oficinas, a realização tornou-se fácil devido o empenho e participação dos alunos.

O RPG foi adaptado de acordo com os conteúdos de geografia estudado pela turma, no caso o Sertão que foi adequado dentro das características do jogo em questão.

As atividades desenvolvidas nas oficinas tiveram objetivo de propor aos alunos experiências que facilitassem a assimilação do conceito de mapa temático a partir de ações práticas usando sua realidade como elemento facilitador, mediante essa perspectiva, direcionamos o foco do projeto para o sertão, pois Umari está localizado na Mesorregião do Centro-Sul Cearense, então todos os elementos discutidos no livro são do conhecimento comum dos alunos, pois fazem parte do seu cotidiano e contexto social, no plano de aula (APÊNDICE B), mostra-se como desenvolver esta aula para o 7 ano do ensino fundamental.

4 RESULTADOS

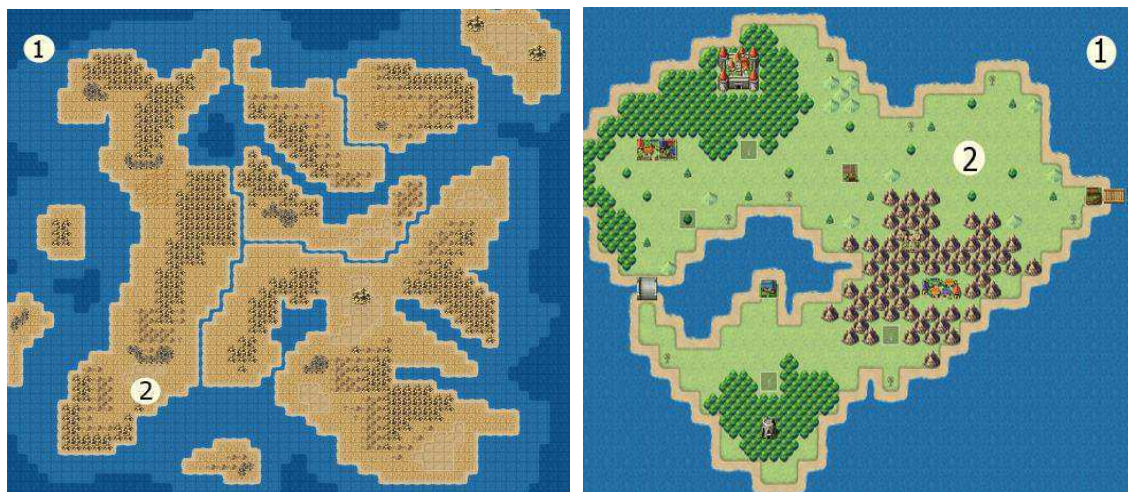
O processo de criação dos mapas temáticos aconteceu de maneira espontânea e descomplicada, pois por meio do RPG Maker MV, os alunos clicavam na palheta para escolher os objetos que ia compor o cenário e colocavam de acordo com sua posição desejada no tabuleiro, tornando o processo prazeroso e instrutivo. De acordo com os alunos: “A gente joga e aprende, tudo ao mesmo tempo.”

No Mapa 1 e 2 abaixo estão alguns exemplos dos mapas temáticos criados pelos alunos e algumas descrições extraídas das narrativas, evidenciando sua importância no processo criativo, a narrativa atua como planejamento e o mapa em si é a execução da ideia.

Para a produção do mapa mundi partimos das seguintes concepções geográficas:

- 1- **Localização:** Representação local da sub-região mais extensa do Nordeste, localiza-se entre o agreste e o Meio Norte e é cercado pelo Oceano atlântico;
- 2- **Clima:** Predomina o clima tropical semiárido com 6 a 8 meses secos por ano, com chuvas escassas, irregulares e mal distribuídas no decorrer do ano, vale ressaltar que quando a chuva cai, a natureza responde depressa. O verde atinge a paisagem e as folhas começam a brotar nos galhos secos.

Mapa 1 e 2: Mapas Mundi - Exemplos de mapas criados pelos alunos.



Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

No mapa 1 os números dentro do mapa representam os objetos elaborados pelos alunos: 1 representa água, 2 representa areia; já no mapa 2, 1 representa água e 2 representa vegetação.

Nesta fase todo o processo foi documentado e os comentários e realizações durante a atividades foram anotados:

A narrativa do primeiro jogo, de acordo com os alunos trata-se de *“Um Continente de Lightland reino prospero cercado por florestas e montanhas, com praias de águas azuis e sol o ano inteiro”*. *“Ele é grande. Quente. Há enormes dunas de areia branca. Finas nuvens de areia se formam com o vento, que é ao mesmo tempo forte e suave, você sente o calor queimante do sol quando toca sua pele.”*

Uma das exigências do projeto era que os mapas produzidos deviam conter alguns elementos que representassem mesmo que de maneira superficial o sertão nordestino.

A narrativa do jogo no mapa 3 *“Uma área onde o chão é rachado pelo sol, a terra é negra por causa das queimadas, as árvores são cortadas para plantar, o único verde é o Juazeiro que insisti em resistir”*.

No mapa 3: O número 1 representa dunas brancas, 2 Vegetação de Juazeiro, 3 água; 4 árvores cortadas e a cor preta representa as queimadas. Então a ideia da narrativa do jogo é o foco com as queimadas e com o desmatamento, uma narrativa para ser trabalhado conscientização ecológica, educação ambiental e assim como condições diferenciadas em ambiente litorâneo com dunas moveis e uma pequena parcela de dunas fixas. Além da presença de aquíferos naturais.

Mapa 3: Exemplo de cenário criado pelos alunos.

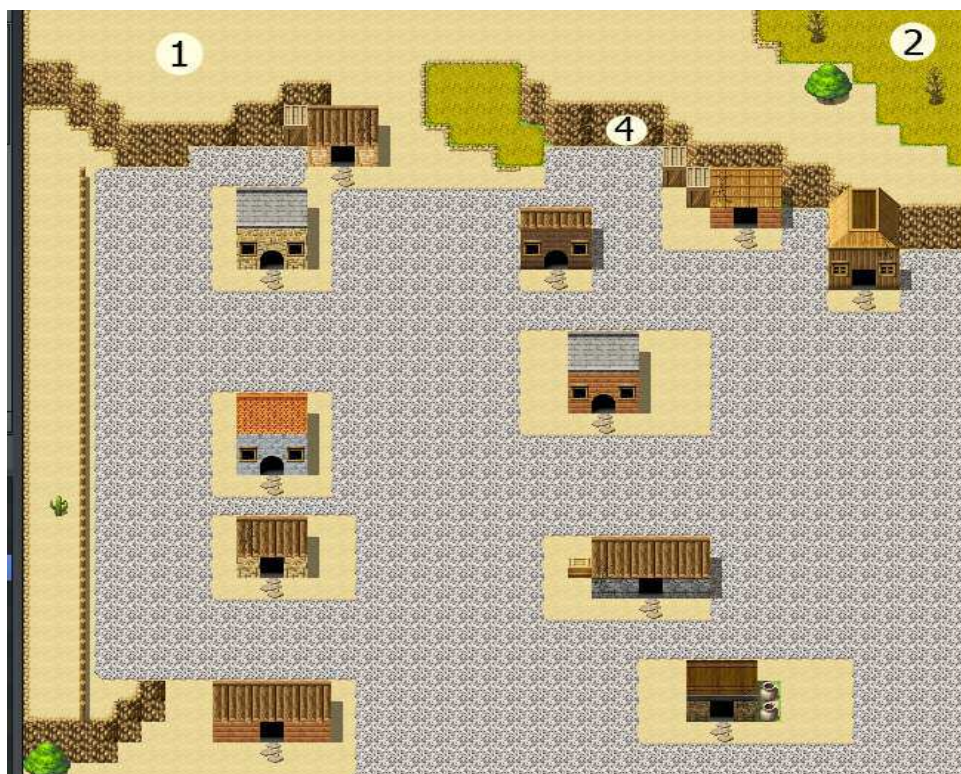


Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

O interessante é que todos os elementos da geografia na paisagem apareceram em todos os mapas, mesmo em ambiente virtual de RPG que é um pouco limitado para simbolizar alguns elementos. Uma outra característica é que os alunos relacionaram as narrativas dos mapas com seu cotidiano, deixando inclusive o jogo um pouco limitado, e esquecendo alguns elementos fundamentais na construção da narrativa de escolha de cores e localização de elementos.

O mapa 4 foi o mais representativo no que diz respeito ao cotidiano dos alunos é um cenário que indica as dificuldades das famílias em terras secas e semiáridas, sem acesso a água potável, a vegetação ou possibilidade de boas plantações e com a presença de vegetação rasteiras e cactáceas. O detalhe do padrão das casas também chama atenção casas mais simples, casas com alguns detalhes diferenciados e casas mais modernas.

Mapa 4: Exemplo de cenário criado pelos alunos



Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

Os alunos seguiram as recomendações propostas na 1ª e 2ª oficina, onde foi apresentado conceitos e caracterização do sertão nordestino, para elaboração dos cenários utilizamos principalmente os aspectos físicos do sertão nordestinos como base criativa para composição dos mapas temáticos:

- 1- **Solos** : Tem solo de embasamento cristalino com baixa capacidade de infiltração, mas em outros locais, nas bacias sedimentares, os solos são mais profundos permitindo uma maior infiltração e um melhor suprimento de água;
- 2- **Vegetação**: Vegetação nativa Caatinga marcada pela forte presença de arbustos com galhos retorcidos e com raízes profunda;
- 3- **Hidrografia**: maior parte dos cursos de água que atravessam o Sertão são intermitentes, isto é, não correm o ano todo, secando com as estiagens prolongadas;
- 4- **Relevo**: Apresenta diversas altitudes, com chapadas e depressões sertanejas, como a do rio São Francisco. O grande rio perene que atravessa o sertão.

5- Paisagem: Consiste em tudo aquilo que é perceptível através de nossos sentidos. Seja ela Paisagem natural, cultural e humanizada.

No contexto Geoecológico o sertão apresenta áreas de exceção, com uma maior biodiversidade na fauna e na flora, são os brejos de altitudes sertanejos, e para criar o cenário abaixo, usamos o Cariri como referencia.

A narrativa do mapa 5 elaborado pelos alunos “*É a representação de um vilarejo élfico situada em algum lugar do Cariri e é murada para proteger sua fonte de água limpa dos ataques dos “homens da cidade”*”. As representações utilizadas pelos alunos no mapa 5 mostram um dos cenários mais completos e um dos mais elaborados. Na visão dos alunos uma área tão privilegiada com bastante umidade e vegetação, precisaria ser murada. O número 1 dentro do mapa representa as muralhas e 2 representa a água limpa.

Mapa 5: Exemplo cenário criado pelos alunos.



Fonte: Dados gerados para esta pesquisa

- 1- **Áreas Úmidas:** O Cariri principal brejo do sertão, localizado no sul do Ceará, na base da encosta norte da Chapada do Araripe;
- 2- **Hidrografia:** O cariri possui fontes de água que formam riachos permanentes e possibilitam o desenvolvimento da agricultura.

. Esta atividade possibilitou também a participação deles no processo criativo de mapas temáticos para jogos virtuais desde o planejamento até a execução, tornando o sujeito ativo na construção do saber cartográfico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As oficinas integraram um estudo que teve como meta elaborar mapas temáticos a partir de jogos eletrônicos para serem usados nas aulas de geografia, visando contribuir com o processo de ensino e aprendizagem. Dando ênfase na forma como os discentes se relacionam e contam as narrativas criadas a partir do jogo, assim como as competências, e as novas práticas de ensinar e aprender adquiridas a partir destes ensaios.

A longo do projeto surgiram muitas adversidades como, o número limitado de computadores, a falta de um ambiente apropriado para o desenvolvimento das ações, as longas horas de atividades contraturno e a sobrecarga de conteúdo extras, mais ao final todas foram superadas e a laboração dos mapas temáticos pelos alunos trouxe surpresas, pois mesmo uma atividade que não teve muitos encontros, os alunos superaram as expectativas criando cenários de acordo com as solicitações e com o conteúdo trabalhado em sala de aula.

Nesta etapa da monografia foi possível apenas desenvolver os mapas temáticos, mais o projeto é a longo prazo, o objetivo é criar um jogo totalmente completo e funcional, com um universo próprio baseado nas características geográficas do sertão nordestino, e que venha a ser utilizado como ferramenta de aprendizagem para os futuros alunos da escola Padre Manuel Pereira.

É necessário evidenciar que a finalidade deste trabalho não foi determinar o nível intelectual dos alunos e nem estimar o quanto eles aprenderam com o projeto, até porque é uma proposta que está sendo testada e não é possível universalizar os dados obtidos, a proposta consiste em apontar novas direções na maneira de como utilizar geotecnologias em sala de aula, interagindo com o conteúdo do livro didático.

E o mais importante este trabalho não foi para avaliar o professor se ele sabe ou não cartografia, elementos e símbolos de mapas temáticos, alfabetização e letramento cartográfico. O foco neste processo são os alunos, como eles reagem na elaboração dos mapas a partir do conteúdo do livro didático, e como foram capazes de desenvolver os mapas em ambiente virtual no formato de mapas.

6 REFERENCIAS

- ADAS, Melhem. ADAS, Sergio: **Expedições Geográficas. Geografia 7º ano.** Editora Moderna, 1 ed., São Paulo, 2011.
- AGUIAR, V. T. B. de. (2010). Jogos de Simulação no Ensino de Geografia. Ensino Em Revista. Recuperado de <http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/7844>
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo, SP, 1998.
- ALMEIDA, Rosângela Doin. **Do desenho ao mapa: iniciação cartográfica na escola.** 2. ed. são Paulo: Contexto, 2003. – (Caminhos da geografia)
- ALMEIDA, Rosângela Doin; PASSINI, Elza Yasuko. **O espaço geográfico: ensino e representação.** 5. ed. são Paulo: Contexto, 1994. – (Repensando o ensino)
- ARANÃO, Ivana Valeria Denófrío. **A matemática através de brincadeira e jogos.** campinas, são paulo: papyrus, 1997.
- Bordenave JD, Pereira AM. **Estratégias de ensino aprendizagem.** 16. ed. Petrópolis (RJ): Vozes; 1995.
- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática.** 3.ed. São Paulo: IME/USP, 1998.
- CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos, and Roselane Zordan COSTELLA. **Brincar e cartografar com os diferentes mundos geográfico: a alfabetização espacial.** EDIPUCRS, 2006.
- CRUZ, Dulce Márcia; DE ALBUQUERQUE, Rafael Marques. Letramento digital através de criação de jogos eletrônicos: ensaio comparativo sobre dois contextos escolares. Revista NUPEM, v. 5, n. 8, p. 123-143, 2013.
- DE MENDONÇA, Josimar. Jogos virtuais: um caminho para a aprendizagem do Ensino de História. 2016.
- FARUOLO, Carlos Felipe Medeiros; AGUIAR, Felipe Pimentel De. **GERAÇÃO PROCEDURAL DE MAPAS PARA JOGOS DE PLATAFORMA.** 2014. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em informática) - Universidade federal de rio de janeiro, Rio de janeiro, 2014.
- HORTA, Alberto S.; ALMEIDA, LF de. Projeto Alius Educare: RPG para educação e conscientização ambiental. **SBC-Proceedings of SBGames. Brasília-DF-Brazil,** 2012.
- MACHADO, Silvia Dias Alcântara. **Engenharia Didática.** In: MACHADO, Silvia Dias A. **Educação Matemática: uma introdução.** 2ª ed. São Paulo: EDUC, 2002.
- PEREIRA, Robson da Silva, **Geografia / Robson da Silva Pereira: Marcio Rogerio de Oliveira Cano, Coordenador.** —São Paulo: Bluncher, 2012. – (Coleção a Reflexão e a pratica no ensino,7

APÊNDICES

APÊNDICE A



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



QUESTIONÁRIO DE CARACTERIZAÇÃO

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO:

Nome _____

Endereço: _____

Data de Nascimento: _____ / _____ / _____ Idade: _____

Nome da Mãe: _____

Nome do Pai: _____

- 1- *Qual seria a aventura mais incrível de viver?*
- 2- *Quem são os seus heróis?*
- 3- *Qual o melhor livro que você já leu?*
- 4- *Quais Filmes e seriados você gosta de assistir?*
- 5- *Qual habilidade você mais gostaria de dominar?*
- 6- *Qual as suas características mais marcantes?*
- 7- *Qual o seu jogo favorito?*

APÊNDICE B



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



PLANO DE AULA - Percurso 19: O Sertão

Escola: Padre Manuel Pereira
Professor: Nathanael Rodrigues
Disciplina: Geografia
Duração: 50 min
Série: 7º ano
Turma: A
Período: Tarde
Data: 20/06/2019

Sertão: Localização e condições naturais

É a sub-região mais extensa do Nordeste. Localiza-se entre o Agreste e o Meio-Norte e se estende até a área o litoral setentrional do Nordeste. Litoral de solo arenoso, o cajueiro, cuja exploração mantém muitas famílias, encontra seu habitat.

Objetivo geral:

- Buscar compreender as características geográficas do sertão nordestino.

Objetivos específicos:

- Localizar sua distribuição no território no território brasileiro;
- Caracterizar a dinâmica dos componentes físico naturais da sub-região.

Conteúdo:

- Localização;
- Clima;
- Áreas úmidas;
- Vegetação;
- Relevo;
- Hidrografia

Metodologia:

Aula expositiva dialogada.

Recursos didáticos:

- Quadro;
- Pincel;
- Notebook
- Retroprojektor
- Livro didático

Avaliação:

Solução perguntas-problema ao final da aula, discussão acerca dos temas abordados.

Referência: ADAS, Melhem: expedições geográficas/Melhem Adas, Sergio Adas. -2.ed-São Paulo: moderna 2015.

APÊNDICE C



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



QUESTIONÁRIO DE INVESTIGAÇÃO DA AULA TEÓRICA

Eu fui capaz de ...		
... Compreender o conceito de sub-região?	SIM ()	NÃO ()
... Localizar sua distribuição em um mapa?	SIM ()	NÃO ()
... Entender as características naturais do sertão?	SIM ()	NÃO ()
...Diferenciar a caatinga dos demais bioma brasileiro?	SIM ()	NÃO ()
... Identificar as principais características ambientais do semiárido?	SIM ()	NÃO ()
... Perceber a importância do rio São Francisco para a população?	SIM ()	NÃO ()
... Sugerir soluções para o problema da seca?	SIM ()	NÃO ()

APÊNDICE D



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



ROTEIRO DE CRIAÇÃO DOS MAPAS TEMÁTICOS NO RPG BASEADO NO SITE: <https://pt.wikihow.com/Criar-um-Jogo-de-RPG-no-Papel>

Criando o cenário

1- Escreva a história por trás do jogo.

Ela vai ajudar a dar um contexto e servir de base para a criação de personagens, conflitos e soluções. Faça um resumo da história, da mitologia e da cultura do mundo onde seu RPG se passa. Assim, o jogo ganhará profundidade e se tornará mais realista.

- Por exemplo, o jogo pode se passar em uma cidade grande no ano 2600, logo após uma guerra ou no meio de uma revolta. Essa seria uma boa base para a criação de conflitos e objetivos.
- Leia a história do jogo em voz alta para todos os jogadores antes de uma partida. Se houver alguma informação específica que os jogadores precisem saber ao longo da partida, escreva-a em uma folha de papel separada que possa ser usada como referência.

2-Determine o conflito principal do RPG.

Esse conflito pode ser uma pessoa, como um vilão, ou um evento, como um desastre natural ou uma epidemia. O conflito vai ajudar a determinar o objetivo do jogo. Por exemplo, se ele for um tsunami, o objetivo pode ser chegar a um local mais alto.

- Se precisar de inspiração, use a história do mundo para ter ideias. Pesquise sobre guerras, revoltas, surtos de doenças e desastres naturais.

3-Desenhe um mapa do mundo onde o jogo se passa.

Ele ajudará a fazer com que o RPG pareça mais realista. Anote no mapa o nome das cidades principais e os locais centrais para obter recursos. Não se preocupe se você não for nenhum artista nato: use formas simples e anotações para criar o mapa.

- Você pode desenhar esse mapa em uma folha de papel A3 para que fique grande o suficiente para ser visto por todos os jogadores.
- Se estiver se sentindo criativo, desenhe vários mapas. Por exemplo, o primeiro pode ser uma visão geral do país ou continente, e o segundo, uma visão detalhada da cidade onde os jogadores moram.
- Se o jogo tiver uma arena de lutas, desenhe-a no mapa.

4-Decida que moeda será usada no RPG. A maioria dos jogos oferece uma recompensa financeira pela resolução de um conflito ou pela localização de recursos. Essa moeda pode ser trocada com outros personagens ou na loja por itens, aprimoramentos ou serviços. Se estiver se sentindo criativo o bastante, crie um dinheiro físico para entregar aos jogadores.

- Algumas moedas populares em RPGs são ouro, prata, diamantes e vidas.
- Anote no livro de regras como a moeda será obtida e como poderá ser negociada.

Criando os personagens

1- Determine os atributos e as características principais de cada jogador.

Estes, por sua vez, determinam os pontos fortes de cada um e indicam como eles agirão no jogo. Força, altura, inteligência, carisma, saúde e velocidade são atributos populares para personagens. Decida se cada um vai começar com os mesmos valores de base para os atributos ou se cada jogador será exclusivo.

- Se você decidir que cada personagem será exclusivo, faça a distribuição dos pontos dos atributos com antecedência ou deixe que cada jogador os escolha usando determinado número de pontos. Por exemplo, se cada jogador tiver 100 pontos para usar, um deles pode atribuir 70 para força, 20 para inteligência e 10 para carisma.
- Um personagem muito forte, mas com pouca velocidade seria um bom atacante, mas lento para escapar dos inimigos.

2- Escolha os acessórios de cada personagem.

Selecione armas e artefatos mágicos com os quais cada um vai começar e decida quanto poder cada arma tem para curar os aliados ou ferir os inimigos. Por exemplo, decida se um veneno pode deixar o personagem doente ou se ele é letal.

- Armas, remédios, poções mágicas e armaduras são acessórios populares.
- Pense no cenário do jogo para ter ideias. Por exemplo, uma espada laser e um escudo de plasma seriam um ótimo equipamento de ficção científica. Se o jogo se passar no Velho Oeste, você pode dar a cada jogador um revólver com seis tiros e uma armadura de placas de aço.

3- Faça uma ficha para cada jogador.

Assim, eles poderão consultar facilmente seus atributos, traços e acessórios. Deixe espaço na ficha para que o jogador atualize os atributos e os acessórios conforme o jogo progredir. Assim, será mais fácil acompanhar a força de cada jogador e evitar trapaças.

- Se quiser usar a criatividade, desenhe cada personagem na ficha.
- Para deixar o jogo mais realista, anote a biografia de cada personagem, com informações como a idade deles, o grau de instrução, a religião e os interesses.



APÊNDICE F

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



Guia De Ficha De Criação De Personagem

CRÔNICAS
RPG

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Nome: Deve ser apropriado ao cenário escolhido.

Raça/Povo: Opções disponibilizadas na Ficha de Crônica. As espécies podem oferecer modificadores nos Atributos.

Ocupação: Atividade escolhida pelo jogador entre os Arquétipos oferecidos na Ficha de Crônica.

Aparência: Adjetivo que melhor descreve o personagem.

Posição Social: Definida pelo narrador a partir da Ocupação. Miserável 0, Escravo 0, Artista 1, Vassalo 2, Comerciante 2, Guerreiro 2, Sacerdote 3, Comandante 3, Nobre 4, Lorde 5 e Monarca 6 (ver *Reputação*).

Morada: Comunidade ou região onde vive atualmente, onde os locais o conhecem e existem laços que o prendem ali.

Patrão: Personagem que governa a Morada, a quem se deve respeito e obediência. Definido pelo narrador.

Lealdade: Indivíduo, organização ou instituição a quem se tem um compromisso de confiança.

Devoção: Divindade, instituição ou organização religiosa a qual o personagem está alinhado no começo da crônica.

Idade: Faixa etária do personagem no começo da crônica. Define XP, Elã e algumas Fraquezas iniciais.

- Criança (até 10 anos): 50 XP + Elã 6 + Fedelho e Infantil.
- Adolescente (11 a 14 anos): 150 XP + Elã 5 + Fedelho.
- Jovem (15 a 20 anos): 250 XP + Elã 4.
- Adulto (21 a 30 anos): 300 XP + Elã 3.
- Meia Idade (31 a 40 anos): 350 XP + Elã 2 + Decrepitude 2.
- Velho (41 a 60 anos): 400 XP + Elã 1 + Decrepitude 4.
- Venerável (61+ anos): 450 XP + Elã 0 + Decrepitude 8 e Matusalém.

Investimentos em XP: O jogador deve separar os pontos que já foram investidos dos que ainda não foram gastos.

XP Inicial: Criança 50, Adolescente 150, Jovem 250, Adulto 300, Meia Idade 350, Velho 400 e Venerável 450.

Bônus de Crônica: Dramática +30XP, Heroica +60XP ou Épica +90 XP (Não aplicado aos figurantes).

Gastando XP: Os custos abaixo são para a criação e o desenvolvimento de personagens, inclusive no meio de uma sessão

Atributos: O valor inicial de todo Atributo é 2, e cada +1 num Atributo custa 30 XP.

Especializações: O valor inicial de toda Especialização é zero, e cada +1 custa 10 XP, sem jamais ultrapassar +2 por 20 XP.

Restrições: O narrador pode proibir os jogadores de investir XP em certos atributos/especializações com pouca ou nenhuma relação com a ocupação ou origem do personagem; para isso será preciso encontrar um mentor ou tutor que o ensine no jogo. Os atributos (e especializações) mais restritos: Conhecimento (*Arcano, Estudo, [Profissão]* e *[Religião]*), Cura (*Diagnose e Tratar Males*), Força (*[Ofício]*), Inteligência (*Administração*) e Ladinagem (*Arrombamento e Operar Mecanismos*).

Limite de Dados: O limite de investimento de XP nas combinações Atributo + Especialização varia com a crônica.

- Dramática: Só uma combinação Atributo + Especialização pode ser 5, todas as outras não podem ser maiores que 4.
- Heroica: Toda combinação Atributo + Especialização não pode ser maior que 5.
- Épica: Só uma combinação Atributo + Especialização pode ser 6, todas as outras não podem ser maiores que 5.

Bônus e penalidades fixas de Raças, Virtudes e Fraquezas (especialmente *Decrepitude*) são aplicados diretamente nos Atributos e Especializações

Narrativa: Antagonistas e coadjuvantes podem começar com mais ou menos Elã e XP que os heróis.

Armadura: Se há Penalidade (*indicar em Combate ou Poses*), marque um asterisco (*) em Agilidade, Força e Furtividade.

Comportamento: Cinco tratos de personalidade escolhidos pelo jogador, mas ao menos dois deles devem ser negativos.

Histórico: Define sua identidade, passado e personalidade. Uma frase para cada Nível de Idade.

Combate: Os valores (*In/Def/Ab/Vi*) seguem abaixo.

Físico (Escaramuça)

- Iniciativa Física: Agilidade
- Defesa Física: [Agilidade + Manejo] / 3*
- Absorção Física: Armadura
- Vigor Físico: Resistência

Mental (Jogo)

- Iniciativa Mental: Inteligência
- Defesa Mental: [Inteligência + Conhecimento] / 3*
- Absorção Mental: Conhecimento
- Vigor Mental: Vontade

Social (Negociação)

- Iniciativa Social: Lâbia
- Defesa Social: [Blefe + Lâbia] / 3*
- Absorção Social: Status
- Vigor Social: Liderança

*Esses valores são sempre arredondados para baixo, num mínimo de 1 (*sm*).

Reputação: Os pontos iniciais de Elã são definidos pela Idade e os de Recursos e Status pela Posição Social.

Virtudes: Cada uma pode ser comprada por um ponto queimado de Elã, mas ainda será preciso que o narrador aprove. Das Virtudes Únicas, cada protagonista só pode ter uma vantagem dessas e nenhum outro herói pode ter a mesma.

Fraquezas: O jogador pode escolher até duas Fraquezas, sempre ganhando um ponto de Elã para cada defeito, mas o narrador pode sugerir outras além deste limite. As Fraquezas Exclusivas só podem ser adquiridas se oferecidas pelo narrador.

3

APÊNDICE G



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



Questionário Guia para criação da narrativa

História e Família

- Qual o nome dele e a qual família ele pertence?
- Quando, onde e como foi o nascimento dele? Quantos anos ele realmente tem?
- Conheceu seus familiares – pai, mãe, irmãos? O que ele sente quanto a eles?
- Ele constituiu família? Ainda vive com eles? Tem filhos?
- Ainda conhece ou fala com algum amigo (a) de infância? Por quê?
- O que ele faz para viver? Como, quando e porque ele aprendeu a fazer isso?
- Como ele é fisicamente e qual a característica mais marcante quando olham para ele?

Objetivo e Motivação

- Qual o motivo que faz ele ser um aventureiro e estar viajando por lugares assim?
- Até que ponto ele seria capaz de chegar para manter essa motivação? E se não conseguir, o que ele pretende fazer?
- Se ele tem algo que gostaria de mudar, o que seria e o que ele faria para mudar?
- Qual o maior medo que ele tem? Por que disso?
- Ele tem algum ídolo? E por que essa pessoa é tão especial para ele?

Personalidade e Formação

- Ele tem a personalidade forte, podendo ser chamado de cabeça dura?
- O que as pessoas costumam falar do seu personagem?
- Como ele costuma se comportar em lugares cheios? Em locais com pessoas desconhecidas? Em Bailes e jantares?
- Ele tem algum preconceito? Ele é a favor de grupos separatistas? Faz parte de algum grupo minoritário?
- Ele possui algum tique? TOC, mania de limpeza, piscar os olhos, gaguejo?
- Ele é estudioso ou tem conhecimentos formais?

Gostos e Preferências

- O que ele costuma fazer quando não está se aventurando?
- Qual o estilo e cores de roupa que ele prefere usar?

- O que ele mais gosta de comer, beber, assistir?
- Ele gosta de animais? Tem algum animal?
- Ele é viciado em alguma coisa? Jogos, bebida, chocolates, leitura?
- Com que tipo de pessoa ele mais gosta de se relacionar?

Ambientação e Moradia

- Ele prefere locais frios ou quentes? Montanhas, planícies, florestas?
- Prefere locais urbanos ou “interiores”?
- Qual, como e onde é o local que ele mora atualmente?
- Por que ele mora lá? Algum impedimento ou motivo em especial?
- O que ele tem de fazer quando está por lá? Qual a sua rotina?
- Se ele pudesse, qual seria a rotina diária dele?
- Como é a casa dele? Ele está satisfeito com ela? Quer algo diferente?

APÊNDICE H



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



QUESTIONÁRIO SOBRE A PARENDIZAGEM DOS ALUNOS DEPOIS DAS OFICINAS

1- A oficina:

- () *Oportunizou reflexões sobre o conteúdo trabalhado;*
 () *Apresentou elementos que contribuíram para ampliar sua compreensão sobre a criação de personagens usando o Rpg Maker;*
 () *não acrescentou em nada.*

2- O que você considerou mais relevante na oficina?

3- Você já tinha tido algum contato com essa ferramenta?

4- Depois desta oficina você seria capaz de ensinar o que aprendeu para um grupo de alunos da sua turma?

5- Cite questões que podem ser melhor trabalhadas em atividades futuras.

6- Na sua opinião, relacionar o conteúdo ao jogo trouxe algum acréscimo ao seu conhecimento?

7- Quais os pontos positivos e negativos da oficina

a) Positivos

b) Negativos

APÊNDICE I



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



PLANO DE AULA - Percurso 6: Introdução a Cartografia

Escola: Padre Manuel Pereira
Professor: Nathanael Rodrigues
Disciplina: Geografia
Duração: 50 min
Série: 7º ano
Turma: A
Período: Tarde
Data: 20/06/2019

A cartografia: Do desenho ao mapa

Esta habilidade se refere ao desenvolvimento e aprofundamento da leitura e interpretação de mapas cartográficos, focando na análise e compreensão de seus principais elementos: título, tema, convenções cartográficas e legenda.

Objetivo geral:

- Buscar compreender as características geográficas do sertão nordestino.

Objetivos específicos:

- Identificar as diferenças entre mapa e carta;
- Comparar os tipos de mapas e escalas existentes.

Conteúdo:

- - Cartografia;
- - Mapa;
- - Tipos de mapas.

Metodologia:

Aula expositiva dialogada.

Recursos didáticos:

- Quadro;
- Pincel;
- Notebook
- Retroprojeter
- Livro didático

Avaliação:

Solução perguntas-problema ao final da aula, discussão acerca dos temas abordados.

Referência: ADAS, Melhem: expedições geográficas/Melhem Adas, Sergio Adas. -2.ed.-São Paulo: moderna 2015.

