

RPG GEOGRÁFICO – GERENCIANDO E PLANEJANDO UMA CIDADE

AUTOR:

Eduardo Emilio Ricieri
Acadêmico em Geografia – eduricieri@gmail.com

ORIENTADORA:

Elaine de Cacia de Lima Frick
Professora do Curso de Geografia da UFPR – elaineclfrick@gmail.com

REVISORA:

Aline Nikosheli Nepomuceno
Geógrafa e professora do Curso de Geografia da UTP e da Rede Estadual de Ensino/PR - aline.nepomuceno@gmail.com

TEMAS ABORDADOS:

Preservação ambiental; Planejamento; Cidades; Recursos naturais.

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

Multidisciplinar: Geografia; Biologia; História.

TIPO DE LICENÇA:

Este produto está licenciado com uma Licença *Creative Commons* Atribuição 4.0.



Podendo o produto ser reutilizado, remixado, revisado e redistribuído desde que cite devidamente a fonte (indicando o autor, ano, fornecendo o link de onde baixou e indicando alterações feitas no material). O autor pode revogar essas liberdades se os termos não forem cumpridos ou for atribuído uma utilização inadequada do material.

Referência: RPG GEOGRÁFICO – GERENCIANDO E PLANEJANDO UMA CIDADE de Eduardo Emílio Ricieri está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional.

Baseado no trabalho disponível em <http://dSPACE.c3sl.ufpr.br:8080/dSPACE/handle/1884/35989>. 2018.

RESUMO:

A busca por novas formas de ensinar Geografia se encontra como uma necessidade do ensino. Neste sentido, o uso de ferramenta lúdica, como a construção de um RPG (*Role Playing Games*) pelos alunos, faz com que utilizem de sua imaginação e conhecimentos de mundo para praticar a solução de problemas ambientais e a gestão dos recursos na cidade. Utilizando a imaginação, os alunos retirarão o nome e o mapa ficcional da cidade ao qual trabalharão, já para a prática do planejamento e gestão, lhes serão dadas uma série de problemas com valores variáveis de gasto de recursos naturais (conforme o tamanho da turma e o tempo do professor). Cabe ao professor, no fechamento da atividade, fazer o *feedback* com os alunos e as correlações com os conteúdos de exemplos no mundo real.

RPG GEOGRÁFICO – GERENCIANDO E PLANEJANDO UMA CIDADE

Elaboração: Eduardo Emilio Ricieri.

Materiais necessários: Cartões, calculadora, folha sulfite, lápis de cor e canetas

Esquema de funcionamento:

1º Passo : Alunos divididos em grupos

2º Passo : Cada grupo deverá criar um nome para a sua cidade (ou município)

3º Passo : O professor deverá explicar que cada grupo deve encontrar 2 (duas) soluções para problemas que ele sorteará. Cada problema gastará um valor dos recursos abaixo (entre parênteses está a notação dos recursos nas fichas com os problemas):

-Verba (V)

-População (P)

-Vegetação Natural (Veg)

-Rios e Lagos (RL)

-Minérios (M)

-Tempo (T)

Cada problema deverá ter uma quantidade **previamente calculada pelo professor** baseado no número de grupos, o tempo de execução da atividade e o tempo por rodada, este último, fixado em 10 min. Assim, em uma sala de 30 alunos divididos em 5 grupos com 50 min de aula teremos:

5 grupos x 1 problema por 10 min = 5 problemas por rodada;

50 min de aula / 10 min por rodada = 5 rodadas;

5 problemas por rodada x 5 rodadas = 25 problemas na partida

A fórmula geral é:

Nº de grupos x 1 = nº de problemas por rodada

Tempo da aula / 10 min = nº de rodadas

Nº de problemas por rodada x nº de rodadas = nº de problemas na partida

4º Passo : Cada grupo terá 10 min para solucionar o problema dado dando duas opções e reduzindo os valores gastos para cada solução, através dos cartões com os **recursos da cidade**.

Os recursos da cidade devem ser calculados para que haja em ao menos dois grupos, falta de algum recurso, para que assim possam interagir com a turma ou professor. O valor máximo de cada recurso deve ser calculado a partir do tempo de aula disponível para a partida e a quantidade de problemas (visto no 3º Passo).

5º Passo: Enquanto são realizadas as rodadas, uma parte dos alunos deverá representar a cidade em um mapa fictício que poderá ser exposto para a escola posteriormente.

6º Passo: Depois de realizada a partida, o professor deverá realizar um *feedback* com os alunos, trazendo cada grupo para apresentar seus problemas e soluções para a turma, além de contextualizá-los com casos do mundo real.

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, J.. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva. 2000.

RICIERI, E. E. **O uso da construção de RPG para Geografia Escolar**. Monografia. Departamento de Geografia:UFPR, 2014.

Lista de problemas sugeridos

Situações Problemas: Verba (V); População (P); Vegetação Natural (Veg); Minérios (M); Tempo (T)

1. Destruição de uma ponte que liga a capital ao interior;

V= P = Veg = M= T=

2. Queimadas na temporada de seca arriscando casas e plantações;

V= P = Veg = M= T=

3. Poluição de mananciais e os grandes rios dentro do Centro Urbano;

V= P = Veg = M= T=

4. Falta de hortaliças nos grandes centros;

V= P = Veg = M= T=

5. Deslizamento de encostas e morros em um bairro de periferia;

V= P = Veg = M= T=

6. Deslizamento de encostas em uma rodovia importante;

V= P = Veg = M= T=

7. Desaparecimento de espécies de pequenos e grandes mamíferos e aves;

V= P = Veg = M= T=

8. Aumento da extração ilegal de madeira que é a maior fonte de renda;

V= P = Veg = M= T=

9. Aumento de doenças ligadas à extração de minérios;

V= P = Veg = M= T=

10. Atraso no escoamento da produção agrícola devido à estradas esburacadas e mal-sinalizadas;

V= P = Veg = M= T=

11. Enchentes no Centro Urbano acima dos grandes rios;

V= P = Veg = M= T=

12. Aumento dos casos de doenças ligadas à ratos e insetos;

V= P = Veg = M= T=

13. Falta de mata ciliar entorno dos rios do Centro da cidade;

V= P = Veg = M= T=

14. Falta de áreas verdes em parques e praças nos Centros Urbanos;

V= P = Veg = M= T=

15. Poluição dos rios em áreas rurais por conta dos agrotóxicos;

V= P = Veg = M= T=

16. Erosão devido ao uso intensivo do solo em áreas rurais com pecuária;

V= P = Veg = M= T=

17. Assoreamento dos corpos hídricos que alimentam o abastecimento

V= P = Veg = M= T=

18. Poluição do ar em áreas industriais

V= P = Veg = M= T=

19. Poluição sonora em um bairro com grandes avenidas e baladas

V= P = Veg = M= T=

20. Deposição inadequada dos resíduos sólidos (lixão) causando vazamento de chorume

V= P = Veg = M= T=

21. Contaminação do lençol freático devido aos passivos ambientais das indústrias

V= P = Veg = M= T=

22. Extração mineral sem autorização e plano de manejo

V= P = Veg = M= T=

23. Extração mineral de calcário em cavernas

V= P = Veg = M= T=

24. Fragmentos de vegetação nas áreas rurais impedindo o trânsito de animais e plantas

V= P = Veg = M= T=

25. Solos urbanos impermeabilizados

V= P = Veg = M= T=

26. Formação de Ilhas de Calor no Centro da cidade

V= P = Veg = M= T=