

USO DO RPG NO ENSINO DE BIOLOGIA EM TURMAS DO ENSINO MÉDIO

Isaias de Souza Vieira ¹
Aline Emanuella Correia de Souza ²
Tatyane da Silva Moraes ³
Maria José Souza Pinho⁴

INTRODUÇÃO

Os RPGs (*Role Playing Game*) são jogos que envolvem a criação de personagens, interpretados por jogadores em um ambiente fantasioso ou não. Esses jogos podem ser utilizados em diferentes áreas educacionais, pois o aluno constrói o próprio conhecimento de forma lúdica, utilizando de forma prática os conteúdos abordados em aula, assim como afirma Ferreira-Costa (2006). Essa implementação pedagógica combina a ludicidade dos jogos que torna mais atrativo para os estudantes os conteúdos acadêmicos, proporcionando uma experiência educativa e dinâmica.

Assim como afirma Marcatto (1996), o RPG não é uma atividade competitiva, mas sim um exercício de diálogo cooperativo que fará os participantes trabalharem juntos nas tomadas de decisões para um melhor desfecho da aventura. Desse modo, desenvolvendo a cooperação entre os estudantes além de trazer algo novo para a sala de aula, inovando as formas de aprendizado, os alunos são expostos a situações onde precisam pensar como se estivessem em situações reais e acabam desenvolvendo senso crítico para aquelas situações.

Durante a realização de um RPG, os alunos têm a oportunidade de assumir diferentes papéis, como cientistas, pesquisadores ou até mesmo organismos biológicos, e vivenciar situações que simulam desafios reais da área, tendo dessa forma a imersão em histórias para estimular o aprendizado e a participação ativa dos estudantes. O RPG estimula o pensamento crítico e a resolução de problemas, habilidades fundamentais para o entendimento dos

¹ Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus VII - BA, isaisaias1313@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus VII - BA, alinneemanuella10@gmail.com

³ Mestra do Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus VII - BA, coautor2@email.com;

⁴ Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia(UFBA), mariajosesouzapinho66@gmail.com;

processos biológicos e para o desenvolvimento do pensamento científico. Durante um RPG os alunos podem, podem investigar epidemias, explorar ecossistemas complexos ou analisar o impacto de determinadas ações humanas no meio ambiente. Essa abordagem lúdica e contextualizada permite que os estudantes apliquem os conceitos biológicos aprendidos significativamente, tornando-se protagonistas ativos em sua própria aprendizagem.

Desta forma alterando a estrutura padrão de sala de aula onde os alunos vão apenas ouvir e armazenar informação, o RPG traz uma abordagem lúdica e interativa para sala, ainda sendo pouco utilizada, pois existe uma ideia em que apenas o lado cognitivo do aluno deve ser explorado no processo de aprendizagem. Consoante Fernandez (1991), as escolas dão muita importância aos conhecimentos matemáticos e científicos, deste modo acabam valorizando muito estas áreas e dando pouca atenção a expressões corporais e plásticas, caindo em uma mesma armadilha ao tentar aplicar novas matérias, pois não é modificado o espaço de aprendizagem. Que se aplicado da forma correta pode ser um espaço de liberdade e confiança para o aluno.

Reconhecendo os aspectos lúdicos no processo do aprender, passa-se a promover um ambiente atrativo, motivador e prazeroso para os estudantes, proporcionando diversos benefícios para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais dos estudantes, assim como afirma Silva (2013).

Através do ato de brincar, as crianças ultrapassam a realidade, transformando-a por meio da imaginação, expressando, assim, o que teriam dificuldades em realizar através do uso de palavras. Sendo assim, o brincar não é só uma atividade de lazer, mas uma forma de estabelecer relações, de produzir conhecimentos e construir explicações (SILVA, 2013, p. 11)

Além disso, a ludicidade também contribui para um ambiente de aprendizagem inclusivo, e assim cada aluno pode aprender em seu próprio ritmo sem a autocobrança de que precisar acompanhar os outros colegas que tenham mais desenvoltura para aprendizagem da forma tradicional, e assim explorando potencialidades e superando seus desafios. As atividades lúdicas permitem adaptação de forma que se adequam as necessidades de cada aluno.

O RPG pode ser aplicado como uma forma lúdica de ensino, ao trazer interatividade bem como auxiliar os alunos no processo de aprendizagem. De acordo com Kull (2010, p. 3) “ser lúdico significa utilizar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto, dar uma nova dimensão à sua existência humana baseado em novas crenças e valores que se fundamentam

em elementos que valorizam a criatividade”. Desta forma o uso do RPG pode ser aplicado de diversas formas lúdicas para instigar o aluno a usar a sua criatividade em problemas reais.

Analisando o RPG como aplicação do lúdico, podemos perceber que todos estes pontos positivos trabalham com o hemisfério direito do cérebro das pessoas, facilitando o encontro do equilíbrio dos hemisférios, assim, melhorando assim o aprendizado, a criação e a personalidade (KULL, 2010, p. 6)

No contexto das ciências biológicas, o uso de RPG permite aos estudantes explorar conceitos e fenômenos biológicos de forma prática e imersiva, engajando-se ativamente na construção do conhecimento, ao incorporar elementos de narrativa, personagens e interação. O RPG promove uma aprendizagem significativa, estimulando o interesse dos alunos pela disciplina de biologia e auxiliando-os na compreensão dos conceitos científicos.

A implementação do RPG no ensino de ciências biológicas requer uma abordagem pedagógica cuidadosa, com a definição de objetivos claros, a seleção de conteúdos relevantes e a estruturação de atividades que promovam a participação ativa dos alunos. Além disso, é importante o papel do professor como mediador, orientando e promovendo reflexões sobre os conhecimentos construídos durante as sessões de jogo.

METODOLOGIA

Inicia-se na elaboração do cenário, personagens (NPCs), mapas, fichas e um(a) história/roteiro, com base no assunto de protozoários que está sendo abordado nas turmas do ensino médio do CEEP (Centro Estadual de Educação Profissional Professor Paulo Batista Machado), onde será realizada a sessão. Será apresentada aos alunos a proposta de uma sessão de RPG, discutindo as regras básicas, comportamentos esperados durante a atividade e o cenário contextualizando-os sobre o ambiente escolhido.

Os estudantes serão divididos em grupos para a criação dos personagens e caracterização da função de cada um, sendo incentivados a aflorar a criatividade com a escolha de habilidades que irão ajudá-los durante a campanha. Após a criação dos personagens os estudantes serão divididos em pequenos grupos e cada grupo ficará responsável por uma função, iniciaremos a sessão conduzida pelo “Mestre”. O mestre guiará o grupo através do cenário, apresentando desafios, enigmas e situações que exigirão a

aplicação do conteúdo estudado dessa forma estimulando a participação ativa de todos os membros da equipe gerando discussão e debates ao longo da sessão.

Também serão utilizados recursos audiovisuais para melhor visualização do cenário. Ao final da sessão, será promovida uma discussão em grupo sobre as experiências vividas e as decisões tomadas de forma que os faça relacionar as experiências do jogo com o assunto abordado. Após a sessão será passado um questionário para os alunos com perguntas objetivas e discursivas, para investigar a experiência de cada um e se conseguiram assimilar o conteúdo abordado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi considerada as respostas abertas e fechadas para a análise do projeto, dessa forma compreendendo em quais partes a ferramenta se encaixa para aplicação em sala de aula. Os alunos que participaram da sessão foram mais participativos durante a aplicação da ferramenta, também foi observado a aplicação do trabalho em equipe para resolver os quebra-cabeças e solucionar problemas durante a campanha. A partir dos dados do questionário foi observado que 100% dos alunos entenderam o objetivo do RPG, apenas 5% teve dificuldades em entender a função do mestre (quem conduz a história), somente 5% dos alunos não tiveram certeza se o uso de RPG é uma forma interessante de aprendizado, 55% dos alunos concordaram totalmente que o RPG ajuda a desenvolver habilidades de trabalho em equipe e comunicação, os outros 45% concordaram parcialmente, 55% acham que o RPG pode ajudar os alunos a se envolverem mais nas aulas, os outros 45% acredita que depende da dinâmica da aula, nenhum dos alunos tiveram preocupações referentes à aplicação do projeto em sala. Todos os alunos sinalizaram pontos positivos e alguns além do esperado, como autocontrole.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Logo, conclui-se que o RPG como ferramenta de ensino aumenta o engajamento nas aulas, a compreensão mais aprofundada do assunto, pois os alunos passam pela experiência de vivenciar o conceito de forma prática e contextualizada dessa forma estimulando o

pensamento crítico e aprendendo de forma mais efetiva os temas abordados, dessa forma construindo de forma lúdica e ativa o próprio aprendizado.

Palavras-chave: RPG, Biologia, Ludicidade, Experiências, Criatividade, Simulação, Inclusivo.

REFERÊNCIAS

FERNANDEZ, A. **A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1991. 380p.

FERREIRA-COSTA. **O role playing game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental e médio.** São Paulo. UNESP, 2006.

KULL, E. **RPG Pedagógico: “o uso do lúdico no ensino de ciências”.** Brasília: XV Encontro Nacional de Ensino de Química, 2010.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game.** São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996. 185p.

SILVA. K. **Os benefícios do brincar para o desenvolvimento intelectual e social da criança.** João Pessoa: UFPB, 2013.