

( ) CTS ( ) CA ( ) EAM ( ) ENF (x) EAP ( ) EX ( ) FP ( ) HFS ( ) IDD ( ) LEQ ( ) MD ( ) PEQ ( ) TIC

## ROLE PLAYING GAME: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Edjan Menezes Silva Santos<sup>1</sup> (PG); Valmir Carlos Santos Silva<sup>2</sup> (PG); Yuji Nascimento Watanabe<sup>3</sup> (PQ)

<sup>1</sup>Lic. em Química, UFRB, edjanufrb@gmail.com

Palavras-Chave: RPG; ZDP; Ludicidade.

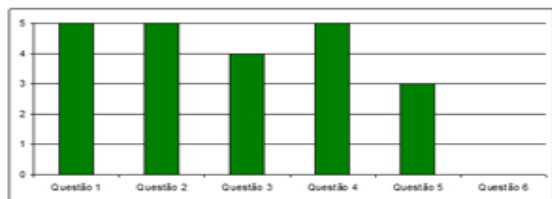
### Introdução

O Role Playing Game (RPG) é um jogo narrativo e cooperativo que pode ser adaptado ao ensino de Ciências, favorecendo motivação e cooperação (Luckesi, 2002). Na perspectiva de Vygotsky (1991), o aprendizado se desenvolve na interação social da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Este trabalho analisou a aplicação de um RPG fundamentado em conteúdos científicos com 5 estudantes do 3º ano do Ensino Médio em uma escola pública do interior da Bahia. O jogo ocorreu em duas sessões com problemas de Ciências (Lei dos Gases, Estados da Matéria, Propriedades Coligativas, Separação de Misturas, Reações Metabólicas e Trabalho de uma Força). Os instrumentos foram questionários pré e pós jogo, observações e grupo focal. Os dados quantitativos foram tratados descritivamente e os qualitativos pela Análise Textual Discursiva (ATD), com categorias a priori (Ludicidade; Interdisciplinaridade; RPG e ZDP) e subcategorias emergentes.

### Resultados e Discussão

Os questionários mostraram aumento no número de acertos no pós-teste, com maior elevação em itens sobre Lei dos Gases e Propriedades Coligativas, indicando ganhos conceituais após a intervenção como demonstra o Gráfico 1 abaixo.

Gráfico 1 - Quantidade de certos por questão depois das sessões de RPG



As observações e o grupo focal corroboraram maior engajamento e cooperação: trechos das transcrições apontam que “quando cada um dava sua opinião, ficava mais fácil resolver” e “ele tinha mais

conhecimento ajudando nas decisões”, evidenciando mediação social e apoio entre pares como a Quadro 1 demonstra abaixo.

Quadro 1- Percepções dos sujeitos em relação à participação do mediador

SUJEITO	FALA
A	Ajudou bastante, porque era um jogo que a gente não conhecia.
D	É, e ele tinha mais conhecimento do que a gente ajudando nas decisões.
X	Também acho que ele ajudou, por que ele tinha conhecimento, e eu não.

Esses achados alinham-se às discussões sobre ludicidade como motivador cognitivo (Luckesi, 2002) e à visão de que a aprendizagem significativa ocorre em contextos interativos (Amaral, 2008; Vygotsky, 1991). Assim, a convergência entre dados quantitativos e qualitativos sugere que o RPG favoreceu a construção coletiva de conceitos e a integração interdisciplinar.

### Considerações Finais

O RPG mostrou-se uma ferramenta lúdico-didática capaz de integrar conteúdos interdisciplinares e estimular a cooperação discente. Os resultados apontam que a aprendizagem se deu de forma colaborativa, em sintonia com a ZDP, reforçando o potencial do RPG como metodologia inovadora para o ensino de Ciências.

### Agradecimentos

Agradeço a CAPES – PROEB pelo investimento que culminou neste trabalho.

1. AMARAL, R. Uso do RPG pedagógico no ensino de Física. 2008. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2008.

2. LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Educação e Ludicidade: ensaios, Salvador: GEPEL/FACED/UFBA, n. 2, p. 22-60, 2002.

3. VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.