

VIII ENECIÊNCIAS 2024

Área do trabalho

Avaliação de um Livro-jogo como estratégia para educação em saúde voltada a alunos do curso de Ciências Biológicas

Rita de Cássia Ignácio M. de Souza¹ (IC)*, Paula Alvarez Abreu¹(PQ).

ritaignaciosouza@gmail.com

Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade - NUPEM, UFRJ - Macaé.

Palavras-Chave: Educação em Saúde, livro-jogo

Introdução

A ludicidade é uma importante estratégia de ensino-aprendizagem, por meio dela, conceitos abstratos podem ser consolidados de maneira significativa. No RPG (do inglês Role-Playing Game) ou jogo de interpretação de papéis se apresenta uma história contada pelo mestre, que guia os jogadores por cenários e desafios no decorrer da narrativa. Por este potencial lúdico, o RPG se torna uma importante ferramenta de aprendizagem, permitindo ao aluno acessar diferentes realidades e aprender os conteúdos por meio da experiência, com os erros, acertos e consequências das ações tomadas. Tendo em vista esse potencial, o livro-jogo autoral “Através das Águas” foi desenvolvido com o objetivo de promover a educação em saúde trabalhando temas como: controle de doenças infecciosas, formas de contágio e prevenção, relação saúde e meio ambiente, vacinas, Fake News, entre outros em um cenário no Rio de Janeiro em 1904.

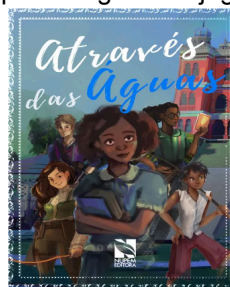
Resultados e Discussão

Inicialmente disponibilizamos o livro-jogo para estudantes do curso de Ciências Biológicas. O jogo aborda uma doença misteriosa que acomete o Vilarejo de Iparatinga e os jogadores com um dos 5 personagens jogáveis precisam desvendar qual é a doença e salvar o vilarejo. Para isso, tem a possibilidade de viajar para o Rio de Janeiro e pedir ajuda a um famoso cientista.

Após o jogo, os alunos responderam um questionário. As análises mostraram que a maioria dos alunos já haviam jogado RPG, todos concordaram que o jogo era divertido e que a temática era importante. Além disso, a maior parcela observou aplicação clara dos conceitos em situações reais. Por fim, tivemos as respostas dissertativas e nelas os participantes relataram suas emoções durante o jogo, que em suma foi curiosidade, quanto a doença misteriosa, alternativas e rotas que seriam possíveis no decorrer da história. Além do ímpeto de resolver a situação do Vilarejo. Ademais, como principal crítica tivemos um comentário quanto a mecânica de escolhas, que poderia permitir mais alternativas em

pontos específicos para não gerar uma ideia de linearidade e a possibilidade de explorar melhor algumas características dos personagens.

Figura 1. Capa do livro-jogo “Através das águas” e os personagens do jogo.



Considerações Finais

A elaboração de jogos de RPG educativos se apresenta como uma importante ferramenta para o Ensino de Ciências, podendo ensinar de maneira lúdica. Com base nas respostas obtidas, podemos concluir que a mecânica apresentada pelo livro-jogo, apresenta uma forma divertida de abordar os conceitos que, em conjunto com a narrativa e a história, despertam a curiosidade e facilitam a compreensão. Além disso, vale salientar a importância de ouvir as opiniões quanto à mecânica do jogo para possíveis melhoramentos e lapidações, buscando sempre o aprimoramento do material didático.

Agradecimentos

PIBIT, CNPq, FAPERJ, PROFAEX

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. **A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem.** Porto Alegre: PUCRS, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva S&A, 2000.

SPINELLI, Kelly de Lima Azevedo.; SILVA, Anderson Spinelli Valdevino da. Um estudo sobre o uso do jogo de RPG na Educação Matemática em anos iniciais do ensino fundamental. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática,** Ceará, v. 8, n. 23, p. 177–191, jun 2021.