

RPG: Mais um nada comum dia na escola

Estado: Pernambuco (PE)

Etapa de Ensino: [Ensino Médio](#)

Modalidade:

Disciplina: [Artes](#), [Biologia](#), [Educação Física](#), [Espanhol](#), [Filosofia](#), [Física](#), [Geografia](#), [História](#), [Inglês](#), [Língua Portuguesa](#), [Matemática](#), [Química](#), [Sociologia](#)

Formato: [Híbrido](#)

+ **Fleuriane Dantas Lira**

Possui graduação nos graus de Bacharelado (2016) e Licenciatura (2019) em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual da Paraíba, sendo a discente laureada na licenciatura. Atualmente é pesquisadora integrante do Laboratório de Ensino de Biologia - LEBio/UEPB, atuando nas áreas de: ensino, aprendizagem e avaliação no ensino de ciências e biologia; construção, avaliação e validação de jogos educacionais complexos; e divulgação científica.

Objetivos

O objetivo com esse RPG é apresentar um jogo educacional complexo, fundamentado teórico e metodologicamente, na forma de um RPG de livro de aventura solo, que trata a questão de gênero de uma forma próxima ao conhecimento prévio dos estudantes, possibilitando-o ser trabalhado em disciplina, sem a necessidade explícita da biologia.

O jogo aborda, como temas principais a orientação sexual, o bullying e a gravidez na adolescência. O jogo já passou por um primeiro ciclo de validação por pares (o qual junto com sua apresentação, foi submetido como artigo à uma revista). Atualmente, se encontra em um novo ciclo de validação por pares, com avaliadores diferentes e seguirá para o ciclo de validação por implementação com diferentes turmas, na forma de uma pesquisa de desenvolvimento, a qual avaliará a potencialidade do jogo com seu público-alvo.

Conteúdo

O jogo aborda, como temas principais a orientação sexual, o bullying e a gravidez na adolescência. É baseado na competência de tomada de decisão, envolvendo assuntos que podem ser comumente vivenciados por estudantes do ensino médio.

A aventura se passa no decorrer de um dia letivo em uma escola de tempo integral. Há mais de um

final, a depender das escolhas do participante. O importante deste jogo, que é dado como dica nas suas instruções, é que a saúde mental é fundamentalmente importante para qualquer pessoa.

Logo no início do livro, o jogador é aconselhado a ler os objetivos de aprendizagem deste jogo apenas quando acabar a primeira partida, que foi escrita como um apelo mais enfático para a reflexão de quem joga.

Metodologia

O livro-jogo foi desenhado para ser aplicado por um mediador, de forma que este tenha o controle de guiar as discussões em suas aulas da melhor forma possível para os principais conceitos de seu interesse e de suas turmas, podendo inclusive ser aplicado em intervenções únicas ou dentro de sequências didáticas.

Recursos Necessários

Um exemplar do livro impresso ou suportes tecnológicos (aparelhos celulares) para sua utilização de forma virtual.

Duração Prevista

A duração da aplicação dependerá da velocidade de leitura dos discentes. Como foi proposto para ser aplicado com um mediador, prevemos a necessidade de no mínimo uma aula a mais para que haja um debate sobre os passos tomados na estória, uma vez que o estudante A poderá ter uma experiência diferente quando comparado às tomadas de decisão do estudante B.

Sugerimos a aplicação em três momentos: 1. Aplicação do jogo; 2. Discussões a partir das questões norteadoras, do próprio jogo e/ou outras mais que o docente achar pertinente; e 3. apresentação de conteúdos que se relacionem com o que precisava ser reconstruído (ampliado ou modificado a partir do levantamento das concepções prévias + o que emergiu a partir da discussão do jogo).

Processo Avaliativo

Avaliação por meio de debates, nos quais seja possível a identificação da necessidade de que conceitos sejam reconstruídos (ampliados ou modificados) em virtude do foco que o docente/mediador escolher trabalhar com suas turmas.

Referências Bibliográficas

A ideia de escrever um livro-jogo de RPG surgiu em um componente curricular eletivo da graduação, cujo objetivo era desenvolver a competência de estudantes dos cursos de licenciatura e bacharelado em Ciências Biológicas a construir, de maneira eficaz, um jogo educacional complexo. O tema foi decidido com base em debates ocorridos em outras disciplinas da graduação da licenciatura, que discutiam o perfil discente das escolas de ensino básico e possíveis estratégias que pudessem despertar e conectar discentes com os conteúdos propostos.

Este jogo é caracterizado como trabalho qualitativo exploratório, ancorado na pesquisa de desenvolvimento conforme orientações da Design Research. Utilizamos o construtivismo e a construção de competência como norteadores dos objetivos de aprendizagem. Analisamos o discurso dos feedbacks na validação por pares, que apontou melhoras já feitas.

AMARAL, Ricardo Ribeiro; BASTOS, Heloisa Flora Brasil Nóbrega (2011). O Roleplaying Game na

sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. *Revista Brasileira De Pesquisa Em Educação Em Ciências*, 11(1), 103-122.

ANCINELO, Patrícia Refém; CALDEIRA, Leia Palma. O papel dos jogos lúdicos na educação contemporânea. *Jornada de Educação*, v. 12, 2006.

BRASIL, 1996. LEI Nº 9.394. Diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em , Acesso em 14/09/2020.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. Disponível em: . Acesso em: 12 novembro 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Proposta preliminar; segunda versão revista. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: . Acesso em: 12 novembro 2020.

CARVALHO, Fabiana Aparecida. Sexos, sexualidades e gêneros: uma contribuição das teorizações feministas para a discussão dos limites das explicações e categorizações biológicas. *REnBio - Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio*, vol. 13, n. 1, p. 223-242, 2020.

DOMINGOS, Diane Cristina Araújo; RECENA, Maria Celina Piazza. Elaboração de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem de química: a construção do conhecimento. *Ciências & Cognição*, v. 15, n. 1, 2010. pp. 272-281.

FIGUEIREDO, Roniel Santos; DE SOUZA, Marcos Lopes; BARBOSA, Ana Angélica Leal. Gênero e sexualidade na escola: uma experiência com o programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID). *Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio*, v. 12, n. 2, p. 168-187, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Brinquedo na Educação: Considerações históricas. *Ideias*, 1990. 7, 39-45.

MACÊNA-JÚNIOR, André Gonçalves; BOAS, Anderson Camatari Vilas; PASSOS, Marinez Meneghello. RPG pedagógico como ferramenta alternativa para o ensino de Física no Ensino Médio. *Caderno Brasileiro de Ensino de Física*, v. 34, n. 2, p. 372-403, 2017.

NOTHAFT, Simone Cristine dos Santos; ZANATTA, Elisangela Argenta; BRUMM, Maria Luiza Bevilaqua; GALLI, Kiciosan da Silva Bernardi; ERDTMANN, Bernadette Kreuz; BUSS, Eliana; SILVA, Pamela Roberta Rocha. Sexualidade do adolescente no discurso de educadores: possibilidades para práticas educativas. *Revista Mineira de Enfermagem*, v. 18, n. 2, p. 284-294, 2014.

OLIVEIRA, Antônio Alves; BENITE-RIBEIRO, Sandra Aparecida. Um modelo de role-playing game (rpg) para o ensino dos processos da digestão. *Itinerarius Reflectionis*, v. 8, n. 2, 2012.

PERRENOUD, Philippe. *Construire des compétences dès l'école*. Paris: ESF, 1997. 125p.

PERRENOUD, Philippe. *Quand l'école prétend préparer à la vie... Des compétences ou d'autres savoirs?* Paris: ESF éditeur, 2011. 221p.

PICCININI, Cláudia Lino; DE ANDRADE, Maria Carolina Pires. O ensino de Ciências da Natureza nas versões da Base Nacional Comum Curricular, mudanças, disputas e ofensiva liberal-conservadora. *Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio*, v. 11, n. 2, p. 34-50, 2018.

PLOMP, Tjeerd. Educational Design Research: an Introduction. In: Plomp, Tjeerd; Nieveen, Nienke. (Eds.) An introduction to educational design research: Proceedings of the Seminar Conducted at the East China Normal University [Z]. Shanghai: SLO-Netherlands Institute for Curriculum Development. 2007.

TALAMONI, Ana Carolina Biscalquini. Corpo, ciência e educação: representações do corpo junto a jovens estudantes e seus professores. 2007. 225 p. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências, Bauru, 2007.

TALAMONI, Ana Carolina Biscalquini.; BERTOLLI-FILHO, Claudio. Corpo e vida nas representações de estudantes do ensino fundamental. In: CALDEIRA, Ana Maria de Andrade. org. Ensino de ciências e matemática, II: temas sobre a formação de conceitos [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 287p.

YAMAZAKI, Sérgio Choiti; DE OLIVEIRA YAMAZAKI, Regiani Magalhães. Jogos para o Ensino de Física, Química e Biologia: elaboração e utilização espontânea ou método teoricamente fundamentado? Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, v. 7, n. 1, 2014.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.