

P01-107: Análise de conteúdo sobre o uso do Role Playing Game no ensino de biologia na educação básica a partir de um levantamento de literatura

João Matheus Albertoni Macedo, matheusalbertoni19@hotmail.com, Universidade Anhanguera Uniderp.

Luciana Paes de Andrade, luciana.andrade@cogna.com.br, Universidade Anhanguera Uniderp.

José Sabino, sabino-jose@uol.com.br, Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS.

RESUMO. Este trabalho teve como objetivo principal realizar uma análise de conteúdo, a partir de um levantamento de artigos científicos que discutem sobre o uso do Role Playing Game (RPG) no ensino de biologia. Foram encontrados 15 artigos, publicados entre os anos de 2016 e 2020, dos quais foram selecionados 5 artigos, após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão. Adotamos uma abordagem qualitativa, a análise de conteúdo de Bardin (2011) para analisar os artigos. Elaboramos 6 categorias de análise, o que nos permitiu concluir que o RPG é um jogo com múltiplas potencialidades que pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem na disciplina de biologia no Ensino Básico.

PALAVRAS-CHAVE. Ensino, aprendizagem, biologia, jogo, Role Playing Game.

INTRODUÇÃO

De acordo com Melo, Avila e Santos (2017) o ensino de biologia na educação básica possui alguns desafios que estão relacionados com as aulas, geralmente muito teóricas, acompanhadas de materiais didáticos desatualizados. Perante essas dificuldades, o uso de jogos didáticos na disciplina de biologia, tem se tornado uma alternativa, para efetivar a construção do conhecimento de maneira descontraída. Segundo Ortiz (2008) os jogos tornam o processo de aprendizagem efetivo, devido a presença dos mecanismos lúdicos decorrentes das características culturais da sociedade que o criou. Quando planejado e executado de modo correto, o uso de jogos no ambiente escolar, tende a ocasionar um aperfeiçoamento das capacidades psicossociais e cognitivas de crianças, adolescentes e adultos (Chateau, 1987).

REFERENCIAL TEÓRICO

O RPG é um jogo que necessita da troca de conhecimento entre os jogadores, e quando utilizado na educação o RPG promove um compartilhamento de saberes entre os estudantes,

que assumem o papel ativo na aprendizagem do conteúdo. O professor se torna o mediador do processo de ensino e aprendizagem, sendo responsável por guiar os estudantes na aplicação do conhecimento adquirido durante o jogo no cotidiano (Cabalero & Matta, 2006; Vasques, 2008). O RPG torna possível trabalhar as complexidades de um conteúdo de uma determinada disciplina, utilizando elementos lúdicos associados a escrita e imaginação, sendo uma ferramenta potencial, para desenvolver conceitos, recuperar a aprendizagem e melhorar a leitura dos estudantes (Oliveira & Rocha, 2020).

METODOLOGIA

A metodologia empregada no presente trabalho foi a qualitativa (Flick, 2009). Foram criadas três equações de pesquisa, para realizar o levantamento dos artigos científicos que discutem sobre o uso do jogo do tipo Role Playing Game (RPG), em repositórios de universidades, revistas eletrônicas e no Google Acadêmico Quadro 1.

Quadro 1. Equações de pesquisa propostas por Flick (2009), que resultaram na obtenção dos artigos sobre o uso do RPG no ensino de biologia para realizar a análise de conteúdo.

| Termo de busca | Trabalhos |
|--|-----------|
| “RPG e processos de ensino e aprendizagem” e “educação”. | 7 |
| “RPG e processo de ensino” e “ensino de biologia”. | 3 |
| “RPG e processo de aprendizagem” e “ensino de biologia”. | 5 |
| Total trabalhos encontrados. | 15 |
| Total trabalhos fora do tema ou repetidos. | 10 |
| Total trabalhos a serem analisados. | 5 |

Fonte: Levantamento da pesquisa realizada pelos autores.

Como apresentado no Quadro 1, encontramos 15 artigos que discutem sobre o uso do RPG no ensino de biologia, e após a leitura dos trabalhos foram excluídos 10 trabalhos fora do tema ou repetidos. Apenas 5 trabalhos foram selecionados para exploração do material sobre a perspectiva de análise de conteúdo de Laurence Bardin (2011).

Foi realizada uma leitura flutuante dos artigos para identificar e dar significado ao conteúdo obtido sobre o jogo RPG na educação. Logo após, foi feita a inferência do material para direcionar os pontos em destaque de cada material, revelando os sentidos que uma palavra pode dar ao discurso, no final desta etapa foram criadas seis categorias de A até F, para análise e interpretação de cada um dos pontos destacados como importantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A exploração dos artigos selecionados resultou na criação de seis categorias, intituladas de A até F sobre o uso do RPG nas aulas de biologia. A categoria A, Lúdico e Imaginação, criada a partir do estudo dos artigos 1, 2 e 3. O lúdico é abordado no artigo 1 como um processo que está presente no jogo RPG, de forma subtendida. É visto que o conteúdo desenvolvido no jogo pode ser utilizado de maneira que desperte o prazer em aprender, utilizando recursos que facilitem a sua compreensão. De fato, Almeida (2013) cita que o lúdico acontece quando os jogadores iniciam uma partida. Já nos artigos 2 e 3 a palavra “*imaginação*” é vista com mais frequência, ela está inserida como uma atividade inerente ao jogo RPG. Na categoria B, Interação social, a interação está associada ao uso do RPG, e como o jogo é construído ao decorrer das aulas. Schmit (2008) aponta que a história, as narrativas, as regras, o desenvolvimento dos personagens, e outros elementos são formulados por meio da interação entre aluno-professor-brinquedo. A categoria C, Estratégia Potencializadora da Aprendizagem, foi notada nos artigos 2, 3 e 4. O uso do jogo como ferramenta de aprendizagem, não ajuda apenas os professores no desenvolvimento do conteúdo, mas facilita a compreensão de temas e conceitos pelos alunos, que expõem o que foi aprendido durante as aulas por meio das narrativas e histórias, como foi identificado por Schmit (2008). Já na categoria D, Conhecimento Científico, foram incluídos os artigos 2, 3 e 5. Amaral e Bastos (2011) argumentam que o uso do RPG pelo professor aproxima os alunos do conhecimento científico. Observamos nos três artigos que os autores verificaram que as competências e habilidades empregadas no desenvolvimento do jogo RPG foram alcançadas pelos alunos, que passaram a dominar o conteúdo científico ali trabalhado.

A categoria E, que analisa o planejamento de aula utilizando o RPG, foi identificada nos artigos 2, 4 e 5, em que os autores descrevem a importância de inserção do uso de jogos do tipo RPG desde o planejamento da aula. A categoria F engloba os artigos que trazem a ideia do protagonismo do aluno perante a construção da aprendizagem. Identificamos essa categoria nos artigos 3 e 5 de forma implícita. Notamos que a criação de histórias e narrativas no RPG permite que o aluno faça parte do conteúdo trabalhado no jogo. Isso ocorre pelo fato do aluno desempenhar papéis de personagens que são baseados no conteúdo da disciplina. Assim o aluno cria um universo imaginativo no qual ele faz parte do conteúdo, reforçando a importância de investigar sobre o tema para auxiliar na construção da história.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaral, R. R., & Bastos, H. F. B. N. (2011). O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. *Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências*. 11, 103-122.
- Cabalero, S. S. X., & Matta, A. E. R. (2006). O Jogo RPG visto como uma Comunidade de Aprendizagem. In: *Anais 4º Encontro Regional ABED de Educação a Distância - Região Nordeste [...]*. Salvador, BA.
- Chateau, J. (1987). *O jogo e a criança (3a. ed)*. São Paulo, SP: Summus.
- Flick, U. (2009). Desenho da pesquisa qualitativa. *Coleção Pesquisa Qualitativa*. Porto Alegre, RS: Artmed.
- Melo, A. C. A., Ávila, T. M; Santos, D. M. C. (2017). Utilização de jogos didáticos no ensino de Ciências: Um relato de caso. *Ciência Atual*. 9, 2-14.
- Oliveira. A.B; Rocha, J. D. T. (2020). Reflexões acerca do roleplaying game (rpg) na educação: potencialidade cognitiva. *Revista Multi Debates*. 4, 114- 124.
- Ortiz, J. P. (2008). Aproximação teórica à realidade do jogo. In: *Murcia, J. A. M. (Org.) Aprendizagem através do jogo* (1a. ed, Cap. 1, pp. 9- 28). Porto Alegre, RS: Artmed.
- Schmit, W. L. (2008). RPG e Educação: Alguns Apontamentos Teóricos. Dissertação de Mestrado, *Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina, Brasil*.
- Vasques, R. C. (2003). As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar. *Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, Brasil*.