

## **RPG Pedagógico, uma forma lúdica e interativa de aprender Ciências Biológicas.**

Carlos Alberto Nascimento Bernardes (autor), Ana Maria Mielniczuk de Moura (orientador).

Resumo: O jogo de RPG (Role Playing game) tem como principais atrativos interatividade e a necessidade de raciocínio lógico. No campo pedagógico o RPG traz para a sala de aula a ludicidade e a interatividade sem falar na interdisciplinaridade, que é um grande facilitador da aprendizagem. O trabalho proposto visa através de uma história guiada de RPG (proposta pelo professor), colocar o aluno (como personagem da história) diante de situações onde o conhecimento sobre ciências biológicas irão determinar que rumos a história irá tomar e que consequências serão sofridas no caso de respostas erradas. Por meio do PowerPoint o aluno vai de slide a slide (diretamente através de hiperlinks nos slides) seguindo na história podendo chegar ao final da história ou “morrer” no caminho dependendo do seu conhecimento e interpretação dos dados do jogo. Segue abaixo um exemplo de um trecho do jogo proposto e escrito por mim. As questões têm como enfoque os filos de vertebrados (mamíferos, aves, répteis, anfíbios e peixes), assunto do 7º ano do fundamental, sendo está a série para a qual está voltado o trabalho.

Exemplo:

Começo da história:

Introdução:

Sentado novamente na sua cadeira na aula de biologia da escola da Srª Silveira com seus slides empoeirados, seus olhos estão pesados quando de repente uma forte luz salta do projetor, e você se vê deitado em meio a uma clareira com um caderno com capa de couro, olhando em volta percebe que está em meio a uma floresta com bastante úmida com muitos insetos, começa a folhear o diário, percebe que é de um pesquisador, mas é muito velho e muitas partes das anotações estão ilegíveis. Nesse momento um indígena aparece na sua frente e pede que você continue a busca que o dono do diário fazia, pois existe um ser perdido na floresta que causou grande mal ao equilíbrio da natureza e se não for capturado será o fim de tudo. Caso aceite a missão pode levar uma faca, um cantil de água, uma corda, o diário e uma pomada antisséptica. Você aceita. Caso sim vá para slide 2. caso contrário fecha agora.

Slide 2: Você começa a folhear o diário, em busca de alguma pista de por onde começar, as folhas estão amareladas gastas e com manchas de gordura e (ops) sangue, é uma leitura pesada cheia de termos técnicos, as aulas de biologia serão de suma importância. Primeira pista:

Mantém a temperatura corporal constante. Isso é

Pecilotérmica: slide 25

Homeotérmica: slide 35

Slide 25: Pecilotérmicos são animais cuja temperatura sofre influência do meio. Perde 2 pontos de vida.

Slide 35: Muito bem, se temos um ser homeotérmico duas coisas são certas, são necessários comida e abrigo. Cavernas são um bom local para se esconder. Procure uma árvore grande o bastante, para subir, e tentar localizar algo. É uma árvore frondosa com flores coloridas e com frutos carnosos. Característica das

Angiospermas: 70

Gimnospermas: 51

Página 70: Muito bem 5 pontos de vida. As angiospermas possuem flores e frutos, diferente das gimnospermas que possuem flores e sementes nuas. Podem-se observar ao longo alguns morros, talvez existam cavernas lá, também existem corvos voando sinal que existe alguma coisa em decomposição, morreu ou foi morta. Vá para 60

Slide 51: Perdeu 2 pontos de vida, vá para 60

Slide 60: Antes de seguir, um homem esfarrapado surge do meio da mata, você o reconhece, mas não sabe da onde, ele te segura e diz, nada é o que parece, nada é real nem mesmo eu, cuidado. Ele mal fecha a boca e desaparece na mata. Apesar de não entender e uma sensação estranha toda conta de ti, mas é necessário seguir, só encontrando o que causa a destruição poderá sair. Vá para slide 65.

Slide 65: Se prefere seguir pela praia, vá para 71, se preferir ir meio da mata, vá para 20.

Palavras-chave: RPG Pedagógico, Interatividade, Ludicidade, Ensino, Ciências Biológicas.