



AVENTURAS & CONHECIMENTOS: CONTRIBUIÇÕES DO ROLE PLAYING GAME COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE BIOLOGIA.

Renato Cesar Araújo Da Silva
ETE ADVOGADO JOSÉ DAVID GIL RODRIGUES

PALAVRAS-CHAVES: Gamificação; Interdisciplinaridade; Ludicidade; sociointeracionismo

Aventuras & conhecimentos é um jogo didático elaborado para ser utilizado como ferramenta pedagógica pelos professores nas suas intervenções didáticas, representando um objeto de aprendizagem que envolve a utilização do RPG (*Role playing game*) com intuito de influenciar positivamente no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos da Biologia. O objetivo foi construir e testar um jogo didático no formato de RPG, adaptado de sistemas já existentes, que permita a melhor aplicabilidade na sala de aula e que contribua para efetivar o processo de ensino-aprendizagem, inserindo a aplicação de tal recurso didático no contexto da gamificação educacional e também ampliar as possibilidades de exploração do conteúdo da Biologia bem como em áreas correlatas, usando o jogo didático como pano de fundo e de forma interdisciplinar. Para isso a metodologia utilizada, foi organizada a partir de elementos que fazem parte do universo do jogo, atrelado a estratégias secundárias que auxiliam a aplicação do jogo didático. De forma prática e operacional se faz necessário a formação de grupos focais e a realização de uma oficina de RPG, com o propósito de direcionar melhor a aplicação do recurso didático. As discussões dos resultados puderam demonstrar as contribuições do RPG, aplicado de forma pedagógica para potencializar o processo de ensino-aprendizagem fundamentadas pelas premissas do lúdico, sócio interacionismo e da gamificação educacional. As análises puderam identificar lacunas no decorrer do processo de ensino-aprendizagem possibilitando que o professor pudesse intervir levando em consideração as deficiências apresentadas pelos estudantes, avaliando o rendimento dos estudantes através do desenrolar de situações problemas e do desempenho do personagem interpretado pelo estudante ao longo da aplicação do jogo. Como considerações finais ficou evidenciado uma efetiva contribuição do jogo pedagógico, da forma como foi elaborado e aplicado, dando suporte ao professor para potencializar e avaliar os conteúdos abordados e explorados pela dinâmica do jogo. O recurso didático elaborado consta de um manual para instrumentalizar a aplicação do jogo e um suplemento modelo contendo uma aventura pronta para utilização dos docentes, também são apresentadas



sugestões de possíveis adaptações da aplicabilidade do jogo em diversos contextos.