RPG: Mais um nada comum dia na escola

Estado: Pernambuco (PE) Etapa de Ensino: [Ensino Médio](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?etapa=119)

Modalidade:

Disciplina: [Artes](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=143), [Biologia](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=144), [Educação Física](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=145), [Espanhol](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=156), [Filosoﬁa](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=152), [Física](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=155), [Geograﬁa](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=153), [História](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=148), [Inglês](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=157), [Língua Portuguesa](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=149), [Matemática](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=129), [Química](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=150), [Sociologia](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?disciplina=151)

Formato: [Híbrido](https://generoeeducacao.org.br/mude-sua-escola-tipo/materiais-educativos/plano-de-aula/?formato=128)

**+ 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 aplicador 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 Universityc [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.