
RPG COMO FERRAMENTA FACILITADORA DO ENSINO DE BIOLOGIA E EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA DISCENTES DO MUNICÍPIO DE SANTA CRUZ DAS PALMEIRAS-SP

MORAES, Cristiano Pedroso de¹

Recebido em: 2013.05.23

Aprovado em: 2014.09.25

ISSUE DOI: 10.3738/1982.2278.1109

RESUMO: O jogo de interpretação de papéis (RPG) é muito diferente de jogos comuns, pois é possível comparar uma sessão de jogo a uma peça de teatro ou filme, resguardando a diferença que, durante tal sessão, os participantes têm a liberdade de ação e improvisam suas falas, o que caracteriza um verdadeiro “teatro de improviso”. Nesse ínterim, a prática de tal jogo torna o aprendizado mais divertido e corrobora para o desenvolvimento de interesse dos discentes, pois permite ao aluno vivenciar a matéria da sala de aula, fixando melhor seu conteúdo. O presente trabalho teve como objetivo a verificação da eficiência do RPG como “ferramenta” de ensino-aprendizagem na disciplina de Biologia com alunos da segunda série do Ensino Médio em um Colégio Estadual situado no município de Santa Cruz das Palmeiras, SP. O uso do RPG como “ferramenta” facilitadora do ensino de Biologia foi eficaz, pois despertou nos discentes envolvidos a curiosidade pelo saber. Além disso, serviu para o desenvolvimento de competências relacionadas à resolução de problemas científicos e contribuiu em caso isolado para o início do reestabelecimento de relações sócio familiares. Entretanto, como se pode observar na metodologia utilizada, tal ferramenta apenas se torna passível de uso em pequenos grupos de alunos.

Palavras-chave: Projetos didáticos. Educação. Jogo de interpretação de papéis.

RPG AS A FACILITATES TOOL TO BIOLOGY AND ENVIRONMENTAL EDUCATION TEACHING FOR STUDENTS FROM SANTA CRUZ DAS PALMEIRAS - SP.

SUMMARY: The Role Playing Game (RPG) is very different of others games, it is possible to compare a game session to a play or movie, safeguarding the difference that during this session, gamers are free to share and improvise their lines, which features a true “improvisational theater”. Meanwhile, the practice of this game makes learning more fun and let support to the development of interest in students. As it allows the student to experience the raw classroom, establishing best content. The present study aimed to verify the efficiency of RPG as a “tool” of teaching and learning in Biology courses in second grade of high school in State College located in Santa Cruz das Palmeiras, SP. The use of RPG as a “tool” facilitating the Biology teaching was effective, because students involved in roused the curiosity for knowledge. In addition, he served to development of skills related to problem solving and scientific isolated case contributed to the beginning of reestablishment of relations partner family. However, as can be seen in the methodology, only such tool becomes capable of use in small groups of pupils.

Keywords: Didactics projects. Education. Role playing game.

INTRODUÇÃO

A Lei de Diretrizes e Bases (LDB), que rege a educação brasileira, consolida e amplia o dever do poder público para com a educação, assegurando a todos a formação indispensável para o exercício da cidadania e para a progressão na vida laboral e acadêmica (BRASIL, 1996). Sob este aspecto, é válido salientar que educar é nunca deixar de aprender e acreditar no potencial dos discentes. Por meio desta

¹ Docente do Centro Universitário Hermínio Ometto – Uniararas. Av. Maximiliano Baruto, 500. CEP: 13706-900. Araras, SP. Brasil. E-mail: pedroso@uniararas.br

prática, os educadores poderão ter a chance de ensinar, mas principalmente, aprender com os educandos. Assim, educação e ensino passam a ser termos considerados elementos-chave que identificam o conteúdo didático, ou seja, a arte de ensinar. Esta “arte” engloba um saber e uma disciplina, sendo que pelo gesto de ensinar, o professor estimula a crítica do aluno diante do que é instituído (RIOS, 2001).

No que tange às práticas pedagógicas formativas, o conhecimento do funcionamento cognitivo, da capacidade de planejamento de atividades, do controle de sua execução e da avaliação de resultados para a detecção de possíveis erros, da modificação da atuação e do conhecimento de seu potencial é de grande relevância para o aprendizado dos discentes (PINTO; TAVARES, 2010). Ainda, deve-se ressaltar que as crianças e pré-adolescentes são influenciadas pela organização familiar, a qual se encontra inserida em uma sociedade que apresenta atributos culturais próprios. Assim, considerar as especificidades das diferentes faixas etárias de discentes significa reconhecê-los como cidadãos, possuidores do direito a uma educação pública de qualidade (PINTO; TAVARES, 2010).

Um dos problemas encontrados na práxis educacional é a forma fragmentada dos conhecimentos adquiridos ao longo da história da humanidade nos currículos escolares, os quais, no Brasil, são impostos, principalmente, aos adolescentes do ensino médio devido à existência do vestibular. O fator agravante observado neste tipo de currículo é o estabelecimento de uma escola compartimentada, descrita como opressora pela multiplicação de matérias, com fragmentos desconexos, aceitos com base na repetição e autoridade (HERNÁNDEZ, 1998). Dessa forma, recai nos ombros dos educadores a árdua tarefa de ensinar, perfazendo-se de intérprete e facilitador de novas experiências, mesmo em um sistema educacional “conteudista”. Tal profissional deve encorajar seus alunos a elaborarem projetos, não comparados a nenhum método da escola tradicionalista (HERNÁNDEZ, 1998).

Sem dúvida, a falta de estímulos adequados caracteriza um entrave em processos educacionais, pois a estimulação correta pode ser a chave para um processo pedagógico eficiente, como pode ser observado na seguinte afirmação: “A aprendizagem é o resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maturo, diante de uma situação-problema sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência” (WINNICOTT, 1995, p.11).

Também, os projetos desenvolvidos pelos professores no âmbito de melhoria do ensino e aumento da interdisciplinaridade da educação como um todo não deve, nem pode, pautar-se nos limites dos currículos, nem em uma simples aplicação de fórmulas com regras. Estes não devem ser lineares, previsíveis e repetitivos, devendo, acima de tudo, chocar-se com idéia de que se deve ensinar do modo mais fácil para o mais difícil (HERNÁNDEZ, 1998).

Uma das formas lúdicas encontradas por educadores para facilitar a aprendizagem é o uso de jogos que estimulem o desenvolvimento dos educandos, divertindo-os e mostrando que “o aprender” não precisa ser entediante e massivo, tendo sido o *Role Playing Game* (RPG) um dos mais utilizados na prática educacional (ANDRADE, 1999).

Criado nos Estados Unidos da América em 1974, o Jogo de Interpretações de Papéis (tradução de *Role Playing Game*), ou simplesmente Jogo de Interpretação, é uma forma de entretenimento onde cada participante deve interpretar um personagem, contribuindo para a criação de uma narrativa ou estória (CASSARO, 1998; MENDES, 2003). Assim, o RPG é um jogo de contar estórias, ou melhor, uma brincadeira de criar estórias na medida em que são contadas. É muito diferente de jogos comuns, pois a maioria das formas de entretenimento é passiva, ou seja, o público não toma parte do desenvolvimento da trama (MENDES, 2003). Dessa forma, é possível comparar uma sessão de jogo a uma peça de teatro ou filme, resguardando a diferença que, durante uma sessão de jogo, os participantes têm a

liberdade de ação e improvisam suas falas, o que caracteriza um verdadeiro “teatro de improviso”.

Nesse ínterim, tais práticas podem tornar o aprendizado mais divertido e corroboram para o desenvolvimento de interesse em discentes, pois o RPG permite ao aluno vivenciar a matéria da sala de aula, fixando melhor seu conteúdo (ANDRADE, 1999).

Assim, o presente trabalho teve como objetivo a verificação da eficiência do *Role Playing Game* (RPG) como “ferramenta” de ensino-aprendizagem na disciplina de Biologia e em conteúdos interdisciplinares relacionados à Educação Ambiental, em alunos da segunda série do Ensino Médio em um Colégio Estadual situado no município de Santa Cruz das Palmeiras, SP.

MATERIAL E MÉTODOS

Para o desenvolvimento do trabalho foram utilizados 10 dados de 10 faces (chamados popularmente por jogadores de RPG de d10), Fichas de Personagens (criadas pelo Narrador no *Software Microsoft Office*), lápis, borrachas e o Conteúdo Programático e livro didático utilizado pelos professores de Biologia da Unidade de Ensino (UE).

SISTEMA DE JOGO

Após análise em relação aos sistemas de regras existentes nos diversos jogos de RPG, o sistema escolhido para o desenvolvimento das atividades acadêmicas foi o chamado *Storyteller* (Contador de histórias), que se caracteriza por ser um sistema genérico, onde as regras são mais flexíveis e a narração ocorre na maior parte do tempo em detrimento a rolagens de dados aleatórias.

APLICAÇÃO DO RPG NO ENSINO DE BIOLOGIA E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Para a utilização do RPG como instrumento para o ensino de Biologia e Educação Ambiental, no ano letivo de 2008, primeiramente foram expostos os objetivos do projeto e as possibilidades de seu uso como ferramenta didática aos professores do Ensino Médio, da disciplina de Biologia, do período matutino de uma Escola Estadual, situada no município de Santa Cruz das Palmeiras, SP.

Com a concordância dos professores, obteve-se o cronograma de aulas de Biologia da 2ª Série do Ensino Médio. A seguir, foram criadas as estórias utilizadas durante as sessões de jogo-aprendizado pelo narrador (*vide* mais abaixo).

Foram realizados convites de engajamento ao projeto a alunos que obtiveram dificuldades na disciplina no ano letivo anterior, visando resgate de conteúdos e melhoria de seu rendimento escolar desde o início do ano escolar vigente. Dos 12 alunos relacionados pelos docentes e convidados, apenas cinco se dispuseram a participar do projeto.

O grupo de jogadores foi constituído por indivíduos de 16 anos de idade, com dificuldades de aprendizagem somente em Biologia, sendo três do sexo masculino, dois do feminino, além do o narrador (portanto, pesquisa participante). Tal número de participantes é considerado excelente, pois segundo a literatura do jogo um número maior de participantes torna a prática da narrativa extremamente morosa, difícil para narradores iniciantes e entediante para os jogadores.

Os jogos foram realizados às quartas-feiras no período vespertino. Cada sessão de jogo apresentou uma duração de três horas, iniciando às 14:00 hs e finalizando às 17:00 hs.

As 20 histórias narradas ao longo do ano foram baseadas no currículo didático e no cronograma de aulas dos professores da disciplina de Biologia. Estas foram desenvolvidas ao longo de 30 sessões e apresentaram os seguintes títulos: Viagem ao início da Terra; Brasil colônia: Comércio do Pau-Brasil e início da degradação; Dinossauros e samambaias gigantes: Os “caçadores” de fósseis; Aprendiz de cientista; Mãe, ontem eu conheci Darwin; Animais e plantas, como são diferentes os seres vivos de Galápagos (ainda tentando convencer minha mãe); Pequeno como grama, grande como Jequitibá; Pajés e etnobotânica: A importância medicinal das plantas; Zoológicos? Como dar nome aos animais?; ReFiCOFaGE; Eu, no mundo microscópico; Ajuda a Oswaldo Cruz; Exército interno; Comandando o exército interno; Robert Hook e as células; Por que as células dividem?; Divisões celulares: a importância da quantidade e redução; Debate no Congresso: o que são células-tronco e como usá-las eticamente; Agora entendi a tal Biologia.

AVALIAÇÃO

Como forma de avaliação dos resultados obtidos pela prática do RPG, elaboram-se avaliações dissertativas pelos profissionais do corpo docente, as quais foram apresentadas aos jogadores pelo narrador durante os jogos. Tais avaliações quali-quantitativas (tanto orais, quanto escritas) foram inseridas como obstáculos a serem vencidos pelas personagens dos jogadores e seus conceitos foram comparados com os obtidos em sala de aula.

A verificação da aprendizagem foi realizada pela correção das avaliações (apresentadas como problemas para vencer obstáculos e acúmulo de pontos para melhoria da personagem) durante as sessões e observações e anotações por parte do narrador do interesse de cada aluno pelo processo de aprendizagem, disfarçado em tramas existentes nas histórias ministradas durante as sessões de jogo.

Também foi realizada a comparação com os conceitos obtidos pelos alunos no ano letivo anterior (2007) para monitorar sua melhora ou piora no desempenho escolar. Ao final das narrações foi solicitado aos alunos que elencassem quais as narrativas mais importantes e interessantes, dando seu depoimento a respeito das mesmas, por meio de respostas à seguinte pergunta: De quais aventuras narradas você mais gostou? Explique o motivo de ter gostado destas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o final do ano letivo, observou-se pela análise dos dados obtidos que o rendimento escolar na disciplina de Biologia pelos alunos que participaram do projeto apresentou desempenho satisfatório, principalmente, quando comparado aos obtidos no ano anterior (Tab. 1 e 2). Pode-se observar também, uma crescente melhoria nos conceitos obtidos pelos discentes nas diferentes formas de avaliação ocorrentes em sala de aula do primeiro ao quarto bimestre.

Tabela 1: Conceitos bimestrais e finais obtidos durante o curso da disciplina de Biologia e narrativas de RPG (não foram computados os conceitos de recuperação paralela / notas foram arredondadas “para cima” conforme recomendação da Secretaria de Educação do Estado de São Paulo).

<u>Discente</u>	<u>Conceitos escolares bimestrais e final</u>					<u>Conceitos narrativas bimestrais e final</u>				
	1o.	2o.	3o.	4o.	Final	1o.	2o.	3o.	4o.	Final
1	2,0	4,0	6,0	8,0	5,0	6,0	6,0	9,0	8,0	8,0
2	4,0	5,0	7,0	8,0	6,0	5,0	7,0	6,0	8,0	7,0
3	4,0	8,0	7,0	8,0	8,0	6,0	8,0	8,0	8,0	8,0
4	1,0	6,0	4,0	8,0	5,0	4,0	8,0	8,0	8,0	7,0
5	4,0	7,0	8,0	8,0	7,0	7,0	10,0	9,0	8,0	9,0

Fonte: Dados do autor (2014).

Tais mudanças foram atribuídas às “necessidades” dos alunos de obterem mais informações para melhor desempenho na interpretação de suas personagens durante as narrações, o que reflete os bons conceitos bimestrais (do segundo ao quarto bimestre) obtidos para as avaliações aplicadas durante as narrativas (Tab. 1). Tal comportamento discente é corroborado por ações semelhantes observadas em alunos do ensino fundamental de uma escola privada do Estado do Rio de Janeiro em que o uso do RPG apresentou melhoria do rendimento escolar para a disciplina História do Brasil (ANDRADE, 1999). Ainda, os dados obtidos nesse trabalho e em recentes relatos pedagógico-educacionais, têm apontado como alternativa para melhoria do rendimento escolar a ludicidade do ensino em diversas áreas do conhecimento (ALVES, 2009; MOREIRA; SCHWARTZ, 2009; SILVEIRA et al., 2009; PEREIRA et al., 2010; PIETRUSZYNSKI et al., 2010; PINTO; TAVARES, 2010; BALDIN et al., 2011), pois o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo (WINNICOTT, 1995) e de envolvimento emocional, o que torna à prática educacional uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia (PINTO; TAVARES, 2010).

Assim, vivenciando a ludicidade, jovens canalizam suas energias e, dessa forma, vencem dificuldades, modificam realidades, propiciam a liberação de fantasias e as transformam em uma grande fonte de prazer educacional (WINNICOTT, 1995). Tal fato consolida-se não tão somente no ato de brincar, mas também na leitura, com o apropriar-se da literatura como forma de descobrimento e compreensão do mundo ao seu redor, o que proporciona, principalmente, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (PINTO; TAVARES, 2010).

Tabela 2: Conceitos finais obtidos na disciplina de Biologia nos anos de 2007 e 2008. + = com recuperação paralela para todos os discentes; - = sem necessidade recuperação paralela.

<u>Discentes</u>	<u>Conceitos finais</u>	
	2007 ⁺	2008 ⁻
1	5,0	8,0
2	5,0	7,0
3	6,0	8,0
4	5,0	7,0
5	5,0	9,0

Fonte: Dados do autor (2014).

Foi notado um aumento de interesse por parte dos alunos nas variadas áreas que compõem a disciplina de Biologia, com ênfase em Meio Ambiente, Zoologia e Botânica. Tal fato deveu-se às sessões de jogo serem baseadas em contextos históricos, tendo sido destacadas nos depoimentos dos alunos as narrações intituladas:

- *“Brasil Colônia: comércio do Pau-Brasil e início da degradação”*, pela qual foi abordada a temática da biodiversidade animal e vegetal e degradação da Mata Atlântica, desde o início da exploração do Pau-Brasil pelos portugueses até a redução drástica desta vegetação a menos de 9% na atualidade;

“Nossa, fiquei preocupado com a destruição das florestas no Brasil. No futuro, se isso continuar, vamos ter problemas no meio ambiente. Não vamos ter mais tanta água para beber. Também os animais não terão mais onde morar”

Discente 1

“Tive de procurar na internet informações sobre como o Pau-Brasil era utilizado e sobre os animais e plantas ameaçados de extinção na Mata Atlântica para que meu personagem pudesse subir de nível. Pesquisar essas coisas me deixou preocupado com o futuro dos humanos, dos demais seres vivos e da água potável no litoral do Brasil”.

Discente 3

“No começo os portugueses vinham aqui e levavam o Pau-Brasil embora. Infelizmente, depois deles, nós mesmos começamos a destruir e explorar a natureza sem medida. Hoje, os animais e as plantas sofrem, mas no futuro, nós é que vamos sofrer com isso.

Discente 4

- *“Ajuda a Oswaldo Cruz”*, na qual os alunos interpretaram agentes de saúde comandados pelo próprio médico sanitariano e buscavam a erradicação das variadas doenças parasitárias que afligiam o Brasil em sua época. Por meio de pesquisas históricas e biológicas, os alunos puderam traçar vários planos de combate a vetores e agentes parasitários.

“No começo fiquei com muito medo das doenças. Vi cada coisa na internet, imagens muito feias, mas como dizem na Igreja, temos que ajudar o próximo. Para isso, temos que começar a nos informar das coisas cada vez mais”.

Discente 2

“Conhecer as doenças, saber de onde surgem e como cuidar de pessoas doentes é muito importante. Gostei muito dessa parte. Acho que vou tentar ser médico ou enfermeiro no futuro”.

Discente 3

“Me senti importante cuidando da saúde das pessoas. Em casa, meus pais ficaram felizes quando eu explicava as coisas que eu pesquisava, pois nunca tinham visto eu fazer coisa semelhante.”

Discente 5

“Pajés e etnobotânica: a importância medicinal das plantas”, os alunos interpretaram curumins, aprendendo com seu líder espiritual a importância das plantas na cura aos males do corpo físico e do “espírito”. Tal narração permitiu a realização de pesquisas vinculadas à fitoterapia e vivências por parte dos alunos de tradições oro-sociais, inclusive intrafamiliares, pois uma das fontes de pesquisa dos discentes foi à consulta a avós e bisavós, sobre o uso de plantas medicinais.

“Nunca imaginei que minha avó conhecesse tanto de ervas medicinais. Acho que é porque também nunca conversei tanto sobre alguma coisa com minha avó.”

Discente 1

”Nunca imaginei que no quintal de casa tivessem tantas plantas capazes de curar. Agora, gosto mais dos chazinhos que meu avô prepara e me dá para tomar. Eles fazem bem. Mas meu vô sempre diz que temos que saber direitinho qual planta é e a quantidade a ser usada”:

Discente 2

“Gosto muito de índios, foi muito legal interpretar um. Fiquei procurando na internet o comportamento deles e aprendi um monte de coisas interessantes. Aprendi muito sobre os tipos de plantas. Raízes, caules, folhas e flores e como eles usam essas partes das plantas para viver com saúde”.

Discente 3

Os resultados e depoimentos obtidos estão de acordo com a aplicação de projetos metodológicos relacionados a ocupações construtivistas, que pretendem aproximar a escola da vida cotidiana (HERNÁNDEZ, 1998; RIOS, 2001), pois o aluno não deveria sentir diferença entre a vida exterior e a vida escolar, o que apenas se torna viável por meio de mudanças dentro das escolas, regidas pelo princípio da atividade, e contrária a normal fragmentação em matérias tão comuns nos currículos escolares nacionais (HERNÁNDEZ, 1998). Tais constatações realizadas neste trabalho demonstram que além destas vantagens, durante práticas lúdicas, ainda ocorrem ganhos com relação à socialização (MOREIRA; SCHWARTZ, 2009), pois jovens, durante os processos pedagógicos exercem liderança e/ou passividade, desenvolvem e controlam suas personalidades, exercitam a competição por intermédio do desejo de vencer, da obtenção do orgulho e prazer e agem em prol do bem estar do grupo promovendo a participação coletiva. Portanto, o lúdico é uma prática de auxílio na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças educacionais benéfico-eficazes (PINTO; TAVARES, 2010).

Sob tal óptica o lúdico faz-se necessário ao desenvolvimento humano, pois proporciona a interação do jovem com o ambiente em que vive, gerando e modificando e auxiliando formas de expressão e aprendizado (MOREIRA; SCHWARTZ, 2009). Nesse ínterim, atividades lúdicas permitem a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade (ALVES, 2009; SILVEIRA et al., 2009; PEREIRA et al., 2010; PINTO; TAVARES, 2010), pois com tais atividades, os jovens encontram equilíbrio entre o real e o imaginário, oportunamente se desenvolvendo de maneira prazerosa (ALVES, 2009). Ainda, ludicidade cria entusiasmo, sendo esta vertente de envolvimento emocional, o que torna o lúdico um fator altamente motivacional, gerador de estados de vibração e euforia. Tal ideia é corroborada abaixo:

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolvem uma significação. É de grande valora social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sócias (KISHIMOTO, 1999, p.13).

Sob este aspecto, o lúdico instrumentaliza o desenvolvimento da linguagem e a cognição do imaginário, servindo como meio de expressão de qualidades espontâneas do discente, como um momento para observar o discente que expressa por meio de tal prática pedagógica sua *psiqué* e inclinações sócio afetivas, momento, esse, de aprender a mesurar valores, a importância da socialização e a

internalização de conceitos psicossociais (KISHIMOTO,1999).

Assim, a ludicidade em ambientes educacionais passa a ser um espaço de reestruturação do conhecimento vivencial grupal ou individual, com, neste caso, o jovem passando a ser o protagonista de sua história, o construtor de sua própria identidade, por meio da busca da autoafirmação social, por meio de suas ações e atitudes, o que a desperta para o aprender (PINTO; TAVARES, 2010). Entretanto, para que isto se torne uma verdade, o docente deve criar condições para um trabalho em grupo ou individual, facilitando seu desenvolvimento (ALVES, 2009), pois é no jogo, na brincadeira, na prática lúdico-pedagógica, que o aluno tem a oportunidade de vivenciar regras, normas, transformar, recriar, aprender de acordo com suas necessidades, desenvolver seu raciocínio lógico-matemático e sua linguagem (KISHIMOTO,1999; ALVES, 2009; PEREIRA et al., 2010).

Para que o processo de ensino por meio de projetos lúdicos logre êxito, faz-se necessário a união de três fatores fundamentais: (1) o interesse do aluno não basta se no projeto não se apresenta um objetivo realmente definido, (2) a atividade não deve se ater a atividades triviais e, (3) a atividade deve despertar nova curiosidade, criar demanda por mais informação e aprendizado (HERNÁNDEZ, 1998).

Projetos didáticos necessitam dar um enfoque contrário ao de uma escola compartimentada, opressora e autoritária. Estes devem contribuir, para a aquisição de capacidades relacionadas com a auto direção, a criatividade, a formulação e resolução de problemas, a tomada de decisões e a comunicação interpessoal (RIOS, 2001), como ocorrido neste trabalho e explicitado pelos depoimentos dos discentes onde as palavras procurar, pesquisar, explicar e conversar identificam tais práxis.

Sob esse enfoque, o objetivo da aprendizagem é estabelecer um processo de inferências e transferências entre os conhecimentos possuídos e os novos problemas surgidos. Assim, o papel do professor passa a ser de intérprete do processo e de facilitador de novas experiências, sendo o uso do RPG, uma ferramenta substancial na perpetuação de tais ações, pois como recurso didático, apresenta-se como uma forma de basear o conhecimento escolar na aprendizagem da realidade, para desenvolver estratégias de indagação, interpretação e apresentação do processo seguido no estudo de um tema, em sua complexidade (ANDRADE, 1999). Isso favorece melhor o conhecimento do mundo, dos outros e de si mesmo (HERNÁNDEZ, 1998).

CONCLUSÃO

O uso do RPG como ferramenta facilitadora do ensino de Biologia e Educação Ambiental na segunda série do Ensino Médio foi eficaz, pois, principalmente, despertou nos discentes envolvidos no projeto a curiosidade pelo saber. Além disso, serviu para o desenvolvimento de competências relacionadas à identificação e resolução de problemas científico-biológicos e ambientais e contribuiu para o início do reestabelecimento de relações sócio-familiares (avós e netos).

As reflexões realizadas ao longo do texto se apresentam como questões de pesquisa importantes e que poderão ser abordadas por meio de investigações científico-pedagógicas em trabalhos futuros. Tal constatação deve-se principalmente ao fato de que o RPG, caracteriza importante ferramenta educacional tanto para áreas disciplinares, quanto interdisciplinares, uma vez que integra a ludicidade, criatividade e imaginação, podendo dessa forma, contribuir no processo de aprendizagem. Entretanto, como se pode observar, para a metodologia utilizada, tal ferramenta apenas se torna passível de uso em pequenos grupos de alunos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. D. O lúdico e a educação escolarizada da criança. In: OLIVEIRA, M.L. (org). **(Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa** [online]. São Paulo: UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 193 p.
- ANDRADE, F. RPG e educação. **Dragão Brasil**, v.53, n.3, p. 48-51,1999.
- BALDIN, N.et al. Escola: vamos praticar jogos ambientais? Buscando uma pedagogia para valorizar a água, para valorizar a vida. **Cadernos de Educação**, Pelotas, v. 39, n.2, p. 265-284, 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. Lei n. 9394,20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC/SEF, 1996.
- CASSARO, M. Manual 3D&T: defensores de Tóquio. **Dragão Brasil**, v. especial, n.1, p.4-5, 1998.
- HERNÁNDEZ, F. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho**. Porto Alegre, Artmed, 1998. 10p.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6 ed. Petrópolis : Vozes, 1999.
- MENDES, R. SiRIUS: Sistema de Regras de Interpretação de Uso Simplificado. **Universo Fantástico do RPG**, v. especial, n.1, p. 4-6, 2003.
- MOREIRA, J. C. C.; SCHWARTZ, G. M. Conteúdos lúdicos, expressivos e artísticos na educação formal. **Educar**, Curitiba, v.1, n. 33, p. 205-220, 2009.
- PEREIRA, D. S.; FALCÃO, R. B. B. RODRIGUES, T. C. R. S. Ludicidade no ensino da matemática nas séries iniciais do ensino fundamental. **Perspectivas on line**, v.4, n.15, p. 73-79, 2010.
- PIETRUSZYNSKI, E. B.et al. Práticas pedagógicas envolvendo a alimentação no ambiente escolar: apresentação de uma proposta. **Revista Teoria e Prática da Educação**, v. 13, n. 2, p. 223-229, 2010.
- PINTO, C. L.; TAVARES, H. M. Lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.
- RIOS, T. A. **Compreender e ensinar: por uma docência da melhor qualidade**. Cortez, 2001. 30p.
- SILVEIRA, A. F.; ATAÍDE, A. R. P.; FREIRE, M. L. F. Atividades lúdicas no ensino de ciências: uma adaptação metodológica através do teatro para comunicar a ciência a todos. **Educar**, Curitiba, v. 2, n. 34, p. 251-262, 2009.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio d Janeiro: Imago, 1995.

