

O USO DO RPG NO ENSINO DA QUÍMICA NO INTERIOR DE PERNAMBUCO

MELO, Ayslan Carvalho de¹; NASCIMENTO JUNIOR, José Adelson Alves do²; LIMA, Káritas Farias³

¹ Biomédico pós-graduado em Docência de Ensino Superior e Educação à Distância e Docente da rede municipal de Caruaru e estadual de Pernambuco; e-mail: ayslandm@gmail.com

² Biomédico doutor em Ciências Biológicas e Docente da Faculdade Integrada do CETE; e-mail: juniior.aalves@live.com

³ Biomédico mestre em Biociências e Biotecnologia em saúde e doutorando em Biologia Molecular pela UFPE; e-mail: karitasfalima@gmail.com

PALAVRAS-CHAVE: Rolling Play Game; Estequiometria; Ensino de Química; TICs.

1. Introdução e Justificativa

Trabalhar com os novos conceitos da educação acaba sendo um dos desafios mais árduos que o professor atualmente precisa transpor. Além dos desafios instrumentais, pois muitos não foram apresentados durante a graduação aos mesmos, o que mais chama a atenção é a necessidade de engajamento dos estudantes aos conteúdos que estão sendo apresentados segundo Cavalcanti, *et al.* (2006).

É compreensível a necessidade de interação maior com os estudantes, pois é palpável que há uma demanda por transformação do ensino em toda a sua extensão já que, assim como afirmou Mozart Neves Ramos, do Conselho Nacional de Educação (Globo News, 2012), temos “*escolas do século XIX, professores do século XX e alunos do século XXI*”.

2. Objetivo

Aplicar um modelo interativo de jogo para o ensino de química entre alunos do 2º Ano do Ensino Médio; otimizar o processo de ensino-aprendizagem.

3. Metodologia

O trabalho foi aplicado no primeiro semestre de 2019 em uma escola do interior de Pernambuco, com alunos do 2º ano do Ensino Médio (175 estudantes distribuídos em 4 salas, com média de 44 alunos) e comparando com resultados obtidos do ano anterior. Foi utilizada uma metodologia baseada em um jogo chamado RPG (sigla em inglês de *Rolling Play Game – jogo de interpretação de personagem*).

O RPG tem como conceito principal ser um jogo no qual jogadores e narrador (nesse caso o professor), através de conversas e consenso, superem possíveis desafios criados pelo narrador (Oliveira & Soares, 2005). Os assuntos abordados durante a aplicação desse jogo transitaram entre Soluções e Estequiometria, e alguns TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) foram utilizados, como os aplicativos oferecidos pelo segmento do Google, o *Google for Education*.

4. Resultados e Discussões

Observando as ações que foram tomadas e os resultados obtidos, quando em contraste com o mesmo conteúdo desenvolvido no ano anterior, é perceptível o aumento de 0,35 pontos na média escolar dos estudantes, mesmo com o aumento do número de alunos participantes. Durante o ano de 2018 houveram 167 estudantes e a média, ao final dos conteúdos trabalhados por cinco meses foi 6,075, já quando observamos o ano seguinte, com o aumento de oito alunos, as notas foram elevadas para 6,425, demonstrando uma melhor assimilação dos conteúdos trabalhados, que pode estar relacionado com a mudança da metodologia utilizada, uma vez que a aplicada em 2018 foi considerada mais tradicionalista, segundo avalia Mizukami (1986), uma vez que muito daquilo desenvolvido estava baseado em apresentação do conteúdo, quase que exclusivamente na escola, durante o horário de funcionamento.

5. Considerações finais

Observando o que foi realizado, pode perceber que houve interatividade e engajamento mais dinâmico com os estudantes através da prática com RPG em sala de aula, pois os estudantes se tornam mais compenetrados com o estudo e mais participativos, principalmente com a competição de quem pode subir aos mais altos níveis.

6. Referências

‘BRASIL tem escola do século XIX’ afirma especialista em educação. Globo News, Rio de Janeiro, 08 de nov 2012. Disponível em: <<http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2012/11/brasil-tem-escola-do-seculo-xix-afirma-especialista-em-educacao.html#:~:text=Na%20semana%20em%20que%20os,de%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Mozart%20Neves%20Ramos>>. Acessado em: 17 jul. 2020.

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **O RPG como estratégia de problematização e avaliação do conhecimento químico.** CONGRESSO DE PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO DA UFG – CONPEEX, 3., 2006, Goiânia. Anais eletrônicos do III Seminário de Pesquisa e Pós-Graduação, Goiânia: UFG, 2006.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo.** São Paulo: EPU, 1986. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1285594/mod_resource/content/0/ensino_as%20abordagens%20do%20processo.pdf>. Acessado em: 17 jul. 2020.

OLIVEIRA, A.S.; SOARES, M.H.F.B. **Júri químico: uma atividade lúdica para discutir conceitos químicos.** Química Nova na Escola, n. 21, p. 18-24, 2005.