



## ROLE PLAYING GAME: UMA ALTERNATIVA DE APRENDIZADO EM LITERATURA E BIOLOGIA

ARNHOLD, Ana Laura<sup>1</sup>; KARNIKOWSKI, Ulisses Stefanello<sup>2</sup>

**Resumo:** Este trabalho objetivou discutir as dinâmicas envolvidas no jogo RPG (Role Playing Game) como forma de contribuição para o aprendizado, tomando-se como foco de análise as disciplinas de Biologia e Literatura. RPG é uma sigla inglesa que, em tradução livre, quer dizer Jogo de Interpretação de Papéis, e tem como objetivo a imersão em um universo ficcional criado por seus participantes, simulando a estrutura de um romance literário: um dos membros assume o papel de Narrador e os demais assumem o papel dos Personagens que conduzirão o enredo. Muito difundido entre os jovens, o jogo ganhou proporções globais por possibilitar a chance de imergir em obras diversas da cultura pop e em mundos fantásticos; através dele os jovens conseguem interagir com muitos temas que lhes despertam o interesse, tais como: cenários pós-apocalípticos, fantasia medieval, ficção científica e outros. Através desse trabalho, visamos corroborar uma alternativa de ensino trazendo algo do universo juvenil para explorar temáticas escolares, favorecendo o interesse dos estudantes, algo tão apontado como o grande obstáculo educacional de nossos tempos. A Literatura se coloca como disciplina-chave na condução do jogo. Através dela é possível reforçar elementos da narratologia, tais como personagens, cenário, espaço e narrador; sendo possível, ainda, fazer relações com obras literárias canônicas e sua importância. Antônio Candido, em sua obra: Literatura e Sociedade, defende a importância do incentivo à criação literária nas diversas camadas sociais, justamente para romper os paradigmas de dominação ideológica (sócio econômicas e de gênero) que, historicamente, se percebe nas criações artísticas. Além de sua utilização para o aprendizado da literatura de uma forma mais interativa, há possibilidade de utilizar o RPG em aulas de Biologia, por exemplo. Criando realidades alternativas, os alunos podem apreciar experiências mais vívidas do que se as mesmas forem trazidas em aulas estritamente expositivas. Há possibilidade de estimular a resolução de problemas, tanto de forma individual quanto coletiva, em diferentes cenários. Um exemplo disso é a utilização de um cenário distópico, onde a humanidade enfrenta problemas ambientais graves, tais como poluição, falta de água, disseminação de doenças resistentes e baixa produção de alimentos. A partir de cenários como esse, o Narrador deve estabelecer objetivos, justificativas e os principais problemas que os participantes deverão analisar e solucionar. A cooperação proporcionada pelo RPG, possibilita uma análise coletiva, essencial para temas como Educação ambiental dentro dos estudos da Ecologia. A escassez de modelos de ensino que promovam a interação entre os estudantes estimulou o desenvolvimento deste trabalho, que foi realizado a partir de um levantamento bibliográfico sobre o tema, para a elaboração posterior de uma proposta de ensino alternativa. O RPG estimula a criatividade, o trabalho em equipe e a interatividade e contextualização dos conteúdos vistos em sala de aula, além de

<sup>1</sup> Graduada em Ciências Biológicas - Licenciatura e Ciências Biológicas - Bacharelado, Mestranda em Educação nas Ciências, Unijuí – RS. E-mail: analaura\_arnhold@hotmail.com

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, graduando em Letras: Português - Inglês, Unijuí - RS. E-mail: ulisses.sk@gmail.com



# XVIII

## Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL

II Mostra de Tecnologias  
na Educação a Distância  
III Mostra de Trabalhos  
Científicos do PIBID  
VI Curso de Práticas Socioculturais  
Interdisciplinares  
VIII Encontro Estadual de  
Formação de Professores



proporcionar experiências diversificadas que contribuem no processo de apropriação do conhecimento.

**Palavras-Chave:** Ensino. Interação. Conhecimento. Narratologia. Ecologia.