DUNGEONS & ALCHEMIST: Jogando com Saber

SANTOS, R.P. (IFRN-Macau); PAIVA, J. G. (IFRN); MORAIS, P.G. (IFRN); SANTOS, L. O. (IFRN); SILVA, S. S. (IFRN)

Palavras Chave: Ensino, Química, RPG.

INTRODUÇÃO

Na busca de novas ferramentas educacionais, os jogos, e entre eles o RPG, estão sendo uma forma de envolver os alunos do campo IFRN/Macau, assim o ato de brincar passa a interagir com os conteúdos, tornando-os mais atrativos para os alunos, sabemos que as atividades lúdicas sempre estiveram presentes no meio social, desde a formação da identidade da criança a sua adaptação as regras sociais. Segundo Russel (1999), as atividades lúdicas são atividades capazes de promover a compreensão do conhecimento químico, bem como de motivar os alunos a gostarem da disciplina. É com esse entendimento que muitos professores de Química têm se utilizado de jogos didáticos para tornar o aprendizado desta mais divertido e relevante.

METODOLOGIA

Esta pesquisa está sendo desenvolvido em parceria com o projeto de extensão: Jogando com saber do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte – campus Macau. Sendo realizada em etapas elaboradas pelos próprios alunos-pesquisadores. Cada etapa seguiu um cronograma pré-estabelecido. Primeiro momento foi feito a divulgação nas turmas, os alunos do campo que se interessaram pelo projeto, responderam um questionário para elaboração do perfil do jogador, as perguntas pediam para citar as disciplinas à qual eles tinham dificuldades, entre elas a Química. Após o questionário foi apresentado o que é RPG e como são suas regras, formando posteriormente mesas de jogadores, sendo cada uma composta por um mestre (que conduzirá o jogo) e seis jogadores, formaram-se quatro mesas, que jogam uma vez por semana em dias diferentes.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os desafios propostos dentro das mesas foram criados a partir dos questionários, ao fim de cada sessão cada jogador tem que escrever um texto descrevendo toda aventura do ponto de vista de seu personagem, as narrativas das mesas tinham avaliações com os conteúdos das disciplinas envolvidas no projeto, avaliando o nível de assimilação dos conteúdos na resolução das situações-problemas do jogo.

A dinâmica do jogo consistiu em fazer com que os jogadores, através de seus personagens, usassem nas sessões (partidas narradas por um mestre) os conhecimentos químicos para sobreviverem as situações propostas pelo mestre, usando o que aprendeu em sala de aula para a resolução das situações. Ao fim da campanha um novo questionário foi aplicado para quantificar o nível de absorção dos conteúdos propostos.

CONCLUSÃO

Em relação à fixação da disciplina o grupo de alunos participantes destacou-se pela busca por conhecimento. Abordamos além dos conteúdos de Química os de Biologia, Sociologia, Matemática (citados nos questionários iniciais). Os textos produzidos pelos jogadores foram corrigidos e entregues para os mesmos, possibilitando a análise da evolução textual deles. Esta abordagem nos proporcionou ter um momento de maior afinidade com os conteúdos trabalhados em sala já que foram apresentados de forma indireta, e que por descoberta dos próprios jogadores foi melhor assimilado.

REFERÊNCIAS

- ¹ FioCruz – Fundação Oswaldo Cruz. Armazenamento de Produtos Químicos. Disponível em: <http://www.fiocruz.br/biosseguranca/Bis/lab_virtual/armazenamento_de_produtos_quimicos>. Acessado em, janeiro de 2010.
- ² LASSALI, Tânia A. F. Gerenciamento de Resíduos Químicos – Normas e Procedimentos Gerais. Ribeirão Preto, SP.