ISSN: 2358-8829

O RPG COMO FORMA DE INOVAÇÃO NO ENSINO INCLUSIVO: UMA PERSPECTIVA DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA ALUNOS NEURODIVERGENTES

José Gomes Ribeiro[1]

RESUMO

O presente trabalho analisa a possibilidade de inovação no quesito do ensino inclusivo para pessoas neurodivergentes através do uso de RPG (Role-Playing Game), no português, sigla para "Jogo de interpretação de papéis". A metodologia utilizada se deu através de uma revisão literária em pesquisas e outras revisões realizadas na última década em universidades brasileiras e de outros países. Caracterizada como uma pesquisa qualitativa, esta pesquisa atravessa todo o arcabouço que envolve a neurodivergência, desde critérios de diagnóstico das neurodiversidades segundo o DSM-5-TR (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, 5ª Edição, Texto Revisado) até seus prejuízos cotidianos na vida e dentro da sala de aula. Também analisa, de forma aprofundada, em estudos da psicologia e da psiquiatria, a viabilidade do uso dos sistemas de jogo de RPG como uma ferramenta de ensino inclusivo, levando em consideração seu caráter dinâmico e interativo, caráter esse que pode ser associado a visão de ensino e aprendizagem de Vygotsky em sua teoria sociointeracionista. Os resultados obtidos demonstram que este tipo de ferramenta torna-se viável não só para o ensino de conteúdos escolares, mas também, no tocante ao desenvolvimento de habilidades como a comunicação, empatia, trabalho em equipe, tomada de decisões e criatividade. De maneira geral, nas discussões, alguns pontos referentes à inovação do ensino são levantados, demonstrando o compromisso com a melhoria da formação acadêmica de professores e no desenvolvimento da educação do país.

Palavras-chave: Ensino Inclusivo, Neurodivergência, RPG, Ensino de Física, Formação docente.

[1] Graduando do Curso de Licenciatura em Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, josegomes.ribeiro@ufpe.br;