ISSN: 2358-8829

OFICINA DE CIENTISTAS: UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA DE IMERSÃO E INVESTIGAÇÃO NO 4º ANO

Rafaela Cruz Dias [1]

RESUMO

Este estudo descreve uma prática pedagógica interdisciplinar realizada com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, a partir da utilização do RPG como ferramenta para o ensino de Ciências. O objetivo principal foi investigar como a simulação de papéis e o jogo lúdico contribuem para a compreensão da história da ciência e da experimentação da metodologia científica. O referencial teórico-metodológico teve como base a ludicidade como ferramenta da aprendizagem significativa, permitindo que o aluno se torne um agente ativo do conhecimento ao integrar cenários investigativos. A oficina criativa foi estruturada em três momentos: a pesquisa biográfica, a criação de fichas de personagens e a simulação da partida de RPG. Durante a atividade, os alunos assumiram identidades de cientistas renomados, como Albert Einstein e Marie Curie, enfrentando "missões" que exigiam a aplicação de conceitos científicos para a resolução de problemas propostos pelo mestre do jogo. Os principais resultados indicaram um aumento no engajamento dos discentes e na capacidade de argumentação sobre as contribuições históricas de cada cientista, de acordo com cada situação. A experiência demonstrou que a ludicidade trabalha a figura do cientista e humaniza o processo de descoberta, possibilitando uma compreensão mais profunda e contextualizada dos conteúdos. Observou-se, ainda, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como colaboração e empatia. Conclui-se que a gamificação do currículo de Ciências no 4º ano potencializa a curiosidade investigativa e concretiza conceitos acadêmicos de forma dinâmica e criativa.

Palavras-chave: Ludicidade, Ensino de Ciências, Oficina Criativa, Prática Pedagógica.

[1] Doutoranda do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Paraná, d.rafaeladias@gmail.com.