ISSN: 2358-8829

A ORDEM DOS REINOS VIVOS: ESTUDO DE CASO DE APLICAÇÃO DE RPG COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE BIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO

Camila Miranda Barbosa [1]

RESUMO

A constante mudança curricular dos últimos anos, com a chegada do Novo Ensino Médio, impactou diretamente as aulas de Biologia, que passaram a ter carga horária reduzida atrelada a um grande volume de conteúdo planejado para cada ano. Esse impacto foi especialmente forte no 2º ano do Ensino Médio, cujo plano de ensino abrange os Reinos Biológicos e a Ecologia. Como forma de trabalhar esse conteúdo de maneira contextualizada, optei por utilizar o Role Playing Game (RPG) como prática pedagógica, favorecendo maior participação dos estudantes na construção do conhecimento científico por meio de narrativa, investigação e resolução de problemas. Fundamentado nos princípios das metodologias ativas e da aprendizagem baseada em jogos, o projeto "A Ordem dos Reinos Vivos" foi desenvolvido a partir de uma narrativa ficcional na qual os estudantes assumiram o papel de pesquisadores responsáveis por investigar fenômenos em diferentes ecossistemas. Organizados em equipes, cada uma representava um pesquisador com habilidades em áreas da Biologia escolhidas pelos próprios alunos. A cada jornada, as equipes escolhiam o ecossistema a investigar, discutindo suas características bióticas e abióticas, e em seguida realizavam pesquisas científicas ou prestavam consultoria ambiental para solucionar problemas apresentados pela narradora, mobilizando conhecimentos para interpretar situações, analisar evidências e propor soluções. Foram trabalhados conceitos de relações ecológicas, cadeias alimentares, sucessão ecológica, biodiversidade, características dos seres vivos, variação genética, impactos das ações humanas sobre os ecossistemas e doenças, por meio de personagens, fichas, missões e desafios que transformaram os conteúdos em experiências investigativas e colaborativas. Como resultado, observou-se maior envolvimento dos alunos, ampliação da participação e fortalecimento das interações, além do desenvolvimento de habilidades de argumentação, resolução de problemas, trabalho coletivo e tomada de decisões, evidenciando que a metodologia cumpriu seu propósito diante do desafio de trabalhar grande quantidade de conteúdo em curto espaço de tempo.

Palavras-chave: RPG pedagógico; Ensino de Biologia; Metodologias ativas; Novo Ensino Médio; Aprendizagem baseada em jogos

[1] Doutora em Biologia Vegetal e professora da EEMTI Poeta Patativa do Assaré, Fortaleza - Ceará, camila.barbosa1@prof.ce.gov.br;