

**A PERCEPÇÃO DO 1ºANO DE LICENCIATURA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS
SOBRE A UTILIZAÇÃO DO *RPG* PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS**

Álvaro Fernandes Berbert, Fernando Gianetti Fiorin

Área Temática: Educação

E-mail para contato: alvaro.fernandes.berbert@uel.br, fernandofiorin@uel.br

Trabalho sem vínculo a projeto ou programa

Resumo

Na atualidade, há uma busca de novas metodologias de ensino para serem utilizadas dentro de sala de aula, a fim de estimular o interesse dos alunos sobre o conteúdo, dentre elas as metodologias ativas que proporcionam aos alunos o protagonismo de sua aprendizagem. O objetivo deste trabalho é demonstrar os resultados de uma metodologia ativa aplicada com os alunos do 1ºano do curso de licenciatura de ciências biológicas da UEL, e por meio de um questionário realizado após a atividade, analisar a compreensão deles sobre o lúdico. Foi desenvolvida uma partida de *RPG* de mesa com duração de 2 horas, onde os participantes tiveram que interpretar personagens e solucionar os problemas inseridos em uma história de fantasia com elementos do conteúdo de ecologia e, após isso, foi feito um questionário no *Google Forms*. Utilizando a análise de conteúdo de Laurence Bardin, classificamos seis perguntas em três categorias de análise: Letramento lúdico, onde concluímos que os alunos do primeiro ano tiveram bastante experiência lúdica em suas infâncias, porém, alguns deles perderam esse contato na atualidade; Metodologia de ensino, onde foi possível compreender que os alunos entendem que metodologias ativas em sala de aula são válidas, porém, suas opiniões sobre o jogo aplicado com eles possuiu uma divergência; Formação inicial que nos deu uma noção de que para os respondentes, o contato com os jogos é relativamente importante, mas, mais importante que isso, é o envolvimento com atividades lúdicas para o curso de licenciatura, atividades além dos jogos.

Palavras-chave: Ensino de ciências; lúdico; *RPG* e educação.