



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS
Colegiado do Curso de Ciências Biológicas



**Ciências
Biológicas**
UEL

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

ÁLVARO FERNANDES BERBERT

MALDITOS GNOMOS: MÉTODO DE ENSINO NARRATIVO PARA A DISCIPLINA DE CIÊNCIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Londrina – Paraná
2025

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE GRADUAÇÃO
EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

ÁLVARO FERNANDES BERBERT

**MALDITOS GNOMOS: MÉTODO DE ENSINO
NARRATIVO PARA A DISCIPLINA DE CIÊNCIAS DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Londrina como um dos requisitos à obtenção do título de Bacharel em Ciências Biológicas.

Orientador: Fernando Gianetti Fiorin

**Londrina – Paraná
2025**

B484	<p>Berbert, Álvaro Fernandes. Malditos gnomos: método de ensino narrativo para a disciplina de ciências do ensino fundamental / Álvaro Fernandes Berbert. - Londrina, 2025. 14 f.</p> <p>Orientador: Fernando Gianetti Fiorin. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Ciências Biológicas, Graduação em Ciências Biológicas, 2025. Inclui bibliografia.</p> <p>1. Ensino de ciências - TCC. 2. RPG - TCC. 3. Lúdico - TCC. 4. Educação - TCC. I. Fiorin, Fernando Gianetti. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Ciências Biológicas. Graduação em Ciências Biológicas. III. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDU 574</p>
------	--

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fernando Gianetti Fiorin

Profa. Dra. Silmara Sartoreto de Oliveira

Prof. Dr. Mauricio Iwana Takano

Profa. Dra. Virgínia Iara de Andrade Maistro

Londrina, 08 de dezembro de 2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por entregar todas as oportunidades e por me sustentar diante de todas as adversidades.

Agradeço aos meus pais por sempre me darem suporte em tudo que fosse necessário.

Agradeço ao professor orientador Fernando Gianetti Fiorin pela oportunidade de desenvolver este trabalho e por sempre estar disponível para ajudar durante todo o processo.

Agradeço à professora Silmara Sartoreto de Oliveira por também sempre ajudar no possível.

BERBERT, Álvaro Fernandes. **Malditos gnomos: método de ensino narrativo para o ensino de ciências do ensino fundamental**. 2025. 14 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2025.

RESUMO

Durante muitas décadas, o método tradicional expositivo foi amplamente utilizado como principal estratégia de ensino de Ciências nas escolas. No entanto, nos últimos anos, tem-se observado um crescente desinteresse dos discentes em relação a essa metodologia. A forma passiva de aprendizagem, centrada na transmissão de informações pelo professor, frequentemente resulta em desmotivação e falta de interesse pelos conteúdos científicos. Diante desse cenário, os educadores vêm buscando alternativas pedagógicas que tornem as aulas mais dinâmicas, participativas e significativas para os estudantes. Entre as metodologias inovadoras, o uso de jogos tem se destacado como uma ferramenta promissora, capaz de unir aprendizado e entretenimento. Nesse contexto, o RPG de mesa surge como uma proposta interessante, pois permite ao aluno assumir papéis, tomar decisões e resolver problemas de forma colaborativa, desenvolvendo o raciocínio lógico, a criatividade e a interação social. O objetivo deste trabalho é desenvolver e analisar a aplicação do RPG de mesa como método de ensino narrativo, dentro da metodologia de construção de vivências no ensino de Ciências, buscando compreender de que forma essa abordagem pode estimular a curiosidade, a atenção e o interesse dos alunos do ensino fundamental II, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e significativo.

Palavras-chave: Ensino de ciências. Lúdico. *RPG*. Educação.

BERBERT, Álvaro Fernandes. **Damned Gnomes: A narrative teaching method for teaching science in elementary school.** 2025. 14 pgs. Final Dissertation (Biological Sciences Undergraduation) – Londrina State University. Londrina. 2025.

ABSTRACT

For many decades, the traditional expository method was widely used as the main strategy for teaching science in schools. However, in recent years, there has been a growing disinterest among students in this methodology. The passive form of learning, centered on the transmission of information by the teacher, often results in demotivation and a lack of interest in scientific content. Faced with this scenario, educators have been seeking pedagogical alternatives that make classes more dynamic, participatory, and meaningful for students. Among innovative methodologies, the use of games has stood out as a promising tool, capable of combining learning and entertainment. In this context, tabletop RPGs emerge as an interesting proposal, as they allow students to assume roles, make decisions, and solve problems collaboratively, developing logical reasoning, creativity, and social interaction. The objective of this work is to develop and analyze the application of tabletop RPGs as a narrative teaching method, within the methodology of constructing experiences in science education, seeking to understand how this approach can stimulate the curiosity, attention, and interest of middle school students, making the learning process more engaging and meaningful.

Keywords: Science teaching. Playful. RPG. Education.

SUMÁRIO

	Pág.
1. INTRODUÇÃO.....	9
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	10
3. MATERIAL E MÉTODOS	15
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	17
5. CONCLUSÕES	22
REFERÊNCIAS	23

1. INTRODUÇÃO

O método de ensino tradicional expositivo, centrado na figura do professor como transmissor e no estudante como receptor do conhecimento, foi por muito tempo considerado o mais eficaz, sobretudo no ensino de ciências. Contudo, com o avanço tecnológico e as transformações sociais, esse modelo passou a apresentar limitações, pois não acompanhou as novas formas de interação e de acesso à informação vivenciadas pelos estudantes. Hoje, muitos discentes têm dificuldades em se adaptar a aulas exclusivamente expositivas, o que resulta em desinteresse, baixa motivação e dificuldade de aprendizagem.

Esse cenário nos desafia, enquanto educadores, a repensar nossas práticas pedagógicas e a buscar alternativas que superem a passividade do ensino tradicional. Nesse contexto, ganham destaque as metodologias ativas e lúdicas como recursos fundamentais, pois colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, estimulando sua autonomia, criatividade e participação.

Entre essas propostas, o uso do *RPG (Role Playing Game)* se mostra uma ferramenta promissora. Originalmente concebido como jogo de interpretação de papéis, o *RPG*, quando adaptado ao contexto escolar como um método de ensino narrativo, possibilita que os estudantes assumam personagens, tomem decisões e construam histórias coletivas, aproximando o conteúdo acadêmico de situações significativas e engajadoras. Essa dinâmica contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de tornar a sala de aula um espaço mais interativo e motivador.

Assim, este trabalho tem como objetivo situar os conceitos de metodologias ativas e lúdicas, explicando como se diferenciam do ensino expositivo e quais benefícios oferecem. Será também apresentado o conceito de *RPG* e sua aplicação em sala de aula, bem como os resultados obtidos em sua utilização com alunos do Ensino Fundamental – anos finais, destacando impactos positivos na motivação, no interesse pelos conteúdos e na construção do conhecimento.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Durante muitos anos, o ambiente escolar brasileiro tem vivido prioritariamente do ensino tradicional expositivo, segundo Armstrong e Barbosa (2013, apud Fiorin, 2019, p.18), a metodologia mais utilizada dentro das salas de aula é a aula expositiva, para Krasilchik (2004, apud Fiorin, 2019, p.18), essa metodologia mostra-se adequada principalmente para a apresentação inicial do conteúdo em sala de aula, pois contribui para a organização das ideias dos estudantes e favorece a compreensão do que será aprofundado posteriormente com outras estratégias didáticas. Entretanto, a autora destaca a limitação da postura passiva dos discentes nas aulas expositivas, o que tende a reduzir gradativamente a atenção dos ouvintes ao longo da explicação, fazendo assim, com que os alunos retenham poucas informações transmitidas durante a aula.

A metodologia tradicional expositiva é uma forma de estratégia onde o professor é o principal transmissor do conhecimento e os estudantes são os receptores desse conhecimento, o professor expõe as informações de forma direta e os estudantes recebem e memorizam o que foi ensinado, o professor é a autoridade e dita o conteúdo enquanto os estudantes apenas participam da aula de forma passiva, levando a uma falta de demandas dos jovens estudantes (Santos, *et.al*, 2020), isso significa que o aluno não possui um papel ativo, não interagindo com esse conhecimento adquirido, apenas coleta e armazena as informações.

Mas o desenvolvimento humano sempre muda, a cultura muda e os discentes mudam. Nos últimos anos, tem se percebido uma dificuldade que os estudantes têm com esse tipo de metodologia passiva, a atenção deles não está mais sendo o suficiente para que eles consigam captar as informações, para que isso mude, os educadores estão levantando várias metodologias novas, dentre elas as metodologias ativas.

As metodologias ativas são uma forma de ensinar em que os alunos participam como atores principais de seu próprio aprendizado, fazendo atividades, pesquisando, resolvendo problemas, discutindo com outros estudantes, dentre outras interações que eles possam ter. Nessa metodologia o professor não tem o papel de um transmissor direto do conhecimento, mas sim o papel de um guia, ajudando e orientando os discentes a alcançarem o conhecimento, sem entregar esse conhecimento de forma pronta e finalizada, Dewey (1979) acreditava que para

transformar um pensamento em conhecimento, é necessário agir e comprovar esse pensamento com ações. Existem diversas metodologias ativas que podem ser utilizadas dentro da sala de aula, dentre elas, o método lúdico, que será utilizado neste trabalho.

Segundo o dicionário Michaelis, a palavra “lúdico” faz referência a jogos e brincadeiras, o que inicialmente parece contraditório ao ato de estudar, mas como já dito anteriormente, o método lúdico vem sendo estudado e utilizado como uma alternativa ao método tradicional.

Quando se tem oportunidade de pôr em jogo, com atos materiais, os impulsos naturais da criança, a ida à escola é para ela uma alegria, manter a disciplina deixa de ser um fardo e o aprendizado é mais fácil (Dewey 1979, p. 214).

Conforme o conteúdo é transmitido para o aluno de forma rígida e dogmática, com a sensação de um conhecimento pronto e acabado, o aluno perde o interesse, pois ele não possui um papel ativo nesse processo (Morais, *et.al*, 2022). Então, para contornar isso, utilizar de brincadeiras e jogos pode proporcionar uma linha de ensino mais dinâmica e envolvente, permitindo que o estudante desenvolva um papel ativo no processo de aprendizagem. Essa abordagem não apenas pode estimular a curiosidade e a participação, como também contribuir para a construção de um interesse genuíno pelos estudos, tornando o ambiente escolar mais atrativo, leve e propício ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, assim como Vygotsky disse:

A criança aprende muito ao brincar. Assim, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia, é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico (Vygotsky, 1979, p.45).

Durante a minha formação de licenciatura em Ciências Biológicas, o professor Doutor Fernando Gianetti Fiorin aplicou uma metodologia de ensino narrativo interessante conhecida como “construção de vivência”, desenvolvida e aplicada pelo próprio Fiorin, essa metodologia tem como objetivo fazer uma simulação de uma sala de aula de ensino fundamental e médio como uma forma de treinamento para que os acadêmicos do curso estejam preparados para o estágio obrigatório. A metodologia é realizada com todos os alunos da turma ou separados

em grupos, cada acadêmico terá que aplicar uma aula interpretando o papel de professor, os outros acadêmicos do curso terão de interpretar personagens estereotipados comumente encontrados em sala de aula, cada acadêmico receberá um papel que contém escrito a personalidade que a pessoa terá de interpretar, como por exemplo o “aluno bagunceiro”, o “aluno *nerd*”, o “aluno fofoqueiro”, o “aluno religioso”, dentre várias outras personalidades. Essa metodologia utilizando da interpretação de papéis se assemelha muito a um jogo de mesa comumente chamado de *RPG*.

RPG (*role playing game*), também conhecido como jogo de interpretação de papéis, como uma alternativa viável para inserir o lúdico dentro da sala de aula. Segundo o Livro do jogador *Dungeons and Dragons 5ª edição (D&D5e)*, *RPG* é uma forma de contar histórias ambientadas em mundos de fantasia. Ele resgata elementos dos jogos de faz de conta da infância, nos quais a imaginação é o principal guia, assim como nesses jogos, o *RPG* é conduzido pela criatividade dos participantes, que constroem juntos narrativas únicas e envolventes. O que é mais interessante no *RPG* é que quem define o objetivo da história são os próprios jogadores, onde cada decisão pode mudar completamente o rumo da história que está sendo contada, além de que, esse jogo não é uma competição, não é sobre quem vai vencer ou perder, Gary Gygax (1989), um dos criadores do *D&D*, descrevia o *RPG* como um jogo cooperativo de criação de histórias, com foco na interpretação, tomada de decisões e resolução de conflitos, muitas vezes utilizando dados para determinar os resultados.

O *RPG* no geral possui regras para que o jogo faça sentido, primeiramente nós temos duas funções principais para os envolvidos, os jogadores e o mestre. Os jogadores serão aqueles que farão parte da história, onde seus personagens criados deverão tomar decisões e realizar as ações dentro da história. Para a criação de personagem, na maioria dos sistemas, o jogador precisa produzir uma ficha de personagem, onde lá estará uma descrição do personagem como as características físicas, a história do personagem e principalmente suas habilidades e defeitos, onde nessa parte está aquilo que o personagem do jogador consegue ou não fazer, como por exemplo a capacidade de usar magias e a capacidade de ter muita força física, esses atributos são geralmente definidos por valores numéricos e adicionados ou subtraídos na hora em que o personagem realizar uma ação, cada sistema de *RPG* utiliza valores numéricos diferentes, o motivo de ser necessário

essas habilidades na ficha do jogador é para que ele não possa fazer além das capacidades de seu personagem, porque, por ser um jogo de imaginação, na teoria tudo seria possível, mas é importante lembrar que o objetivo do jogo não é ser o mais forte ou mais perfeito, mas sim contar uma história interessante, um personagem invencível que consegue realizar qualquer tipo de ação sem esforço algum faria a história ficar chata e monótona, por isso o *RPG* geralmente é executado com vários jogadores, porque cada personagem vai preencher o espaço que falta no outro, um trabalho em equipe onde cada um aproveita suas vantagens e ajuda seus companheiros nas desvantagens. Já o mestre não tem a função de controlar um personagem, mas sim de gerenciar toda a história e todos os personagens não jogáveis (também conhecidos como non-player character, ou *NPC*), o mestre é aquela pessoa que narra a história, descrevendo o ambiente, os lugares, as pessoas, o contexto de tudo, como um narrador de fábulas. Porém, é importante entender que o mestre não controla tudo que acontece na história, o mestre deve ministrar e gerenciar a liberdade que os jogadores possuem. Se o jogador quer fazer uma ação que o personagem dele não pode fazer, o mestre deve explicar para o jogador por que não pode, mas se o jogador quiser fazer uma ação possível, o mestre deve descrever e contextualizar essa ação dentro do jogo. Mas como o mestre descreve uma ação de um jogador que possa dar certo ou errado? A maioria dos sistemas de *RPG* utilizam o dados de tabuleiro para decidir se a ação foi ou não realizada, alguns sistemas usam dados de seis lados, outros usam dados de vinte lados como o *D&D*, quando um jogador for realizar uma ação que possa ter uma falha, ele deverá rolar o dado e adicionar ou subtrair o valor do atributo que a ação está utilizando, vamos fazer um exemplo no sistema de *D&D*, o jogador quer escalar uma árvore, existe a possibilidade de não conseguir subir, então ele rola o dado de vinte lados, o valor que caiu foi 15, o personagem desse jogador é bem atlético e está acostumado em realizar ações que envolvem exercícios físicos, então ele tem um bônus de +3 descrito na ficha de seu personagem, totalizando 18, o mestre analisa esse valor e decide que o jogador consegue subir facilmente a árvore, não existe um valor fixo para a dificuldade de uma ação, o mestre deve decidir antes da rolagem do dado esse valor, pensando se a ação é difícil ou não de realizar. Essas são as principais regras que a maioria dos sistemas de *RPG* utilizam, existem muitas outras regras mais complexas em cada sistema, mas que não são

necessárias serem explicadas aqui, pois vai do contexto de cada sistema a utilização dessas outras regras.

O motivo de termos escolhido o *RPG* como método de ensino narrativo é que ele já vem sendo tratado como um instrumento no processo de ensino desde os anos 80 (Ewalt, 2016; Wihtwer, 2016 apud Fiorin, 2019). Para Bowman (2010 e 2013 apud Fiorin, 2019) os educadores geraram um interesse por esse tipo de jogo porque ele desenvolve um senso de identidade de grupo entre os participantes, incrementando suas habilidades sociais como o trabalho em equipe, a comunicação e autonomia, mas não só de habilidades sociais, o uso desses jogos em sala de aula pode trazer um engajamento, fazendo os estudantes terem um interesse maior ao conteúdo e participando ativamente da aula, além de incentivá-los a ter um pensamento crítico e raciocínio lógico para solucionar problemas existentes na história em que são inseridos.

Com isso em mente, nós colocamos em prática o *RPG* como método de ensino em um colégio com o objetivo de analisar e compreender sua eficácia como alternativa didática, a seguir, nós explicaremos como isso foi feito.

3. MATERIAL E MÉTODOS

O trabalho foi desenvolvido em uma escola pública, que optou por não ser mencionada, com discentes do 9º ano do ensino fundamental, foram reunidos dois grupos de seis alunos de monitoria para a realização do jogo. Cada grupo fez duas sessões em semanas diferentes, sendo realizadas nos horários de monitoria. Para a aplicação do jogo, utilizamos o sistema de *RPG FAST 3.0* com a aventura pronta “Malditos Gnomos”, esse sistema foi desenvolvido por Fiorin e Berbert com o objetivo de ser utilizado em sala de aula, como um método narrativo para trabalhar com temas de ciências. A história “Malditos Gnomos” (página 62 a 81) foca em trabalhar com os temas preservação do meio ambiente, comportamento de espécies invasoras, sustentabilidade, biodiversidade e superpopulação, porém, utilizando a fantasia mágica dos universos de RPGs clássicos como *Dungeons and Dragons*. A história fala sobre um grupo de cavaleiros de um grande reino (os personagens que os discentes irão interpretar) que precisam viajar para uma aldeia que está sendo atacada por criaturas mágicas chamadas gnomos, durante essa aventura, os jogadores precisarão investigar os motivos desses ataques e resolver outros problemas apresentados pelo narrador. Os materiais necessários para a realização deste jogo são: fichas de personagens impressas (das páginas 75 até 81 do livro *FAST 3.0*), fichas dos gnomos impressas (páginas 73 e 74), lápis, borracha e dados de seis faces.

Cada sessão foi separada em etapas, a primeira etapa foi a aplicação de um questionário contendo as seguintes perguntas:

“1- Como você vê a disciplina de ciências?”

“2- Por que você acha interessante ou desinteressante? Justifique sua resposta. Além disso, como você pensa que seria uma aula interessante de ciências.”

“3- Por fim, o que você espera desta atividade.”

A segunda etapa foi para explicar sobre o que é *RPG* e quais são as regras do jogo, a terceira etapa serviu para explicar como funcionam as fichas de personagem, escolhas das fichas e criação do personagem, a quarta etapa, e última do primeiro dia, foi para a realização do jogo. Na semana seguinte, na quinta etapa foi feita uma breve recapitulação, a sexta etapa foi a continuação da história, após a

conclusão da história, os alunos realizaram a última etapa que consiste em responder o segundo questionário, contendo as seguintes perguntas:

“1- Quais conteúdos de ciências você percebeu durante a partida? Cite situações em que você notou os conceitos de ciência.”

“2- Considerando as sugestões que vocês deram anteriormente sobre como ter aulas mais interessantes de ciências, seria interessante também ter partidas de RPG durante as aulas de ciências para ajudar a compreender o conteúdo? Justifique sua resposta.”

“3- Para você, essa partida de RPG atendeu suas expectativas? O que poderia ser feito para melhorar essa experiência?”

Tanto o primeiro questionário quanto o segundo foram utilizados para a coleta de dados. Para analisar esses dados, utilizamos a metodologia de análise categorial de conteúdo desenvolvida por Bardin (2016). Com os textos em mãos, primeiramente foi necessário definir a unidade de análise, em nosso trabalho utilizamos as unidades de registro, como frases, palavras, temas e ideias centrais dos textos, após isso, foi feita a codificação onde rotulamos os textos de forma provisória em palavras-chave que resumem o sentido das frases, um exemplo que foi utilizado na análise do primeiro questionário foi *“Eu acho aula de ciências nada interessantes, pois contém muita explicação e acaba sendo chato, não tendo aula prática.”*, com essa frase codificamos as palavras-chaves: desinteresse e aula expositiva. Após a codificação de todas as respostas que os alunos escreveram, foi feita a formação das categorias, onde classificamos os códigos criados em grupos de forma temática, por exemplo os códigos “desinteresse e interesse específico” foram classificados como categoria “Relação do aluno com a matéria”. Por fim, foi feita a interpretação, onde analisamos as frequências de códigos que apareciam em cada categoria e formamos uma conclusão textual para resumir as ideias de todas as respostas em um só.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Questionário 1:

1- Como você vê a disciplina de ciências? Por que você acha interessante ou desinteressante? Justifique sua resposta.

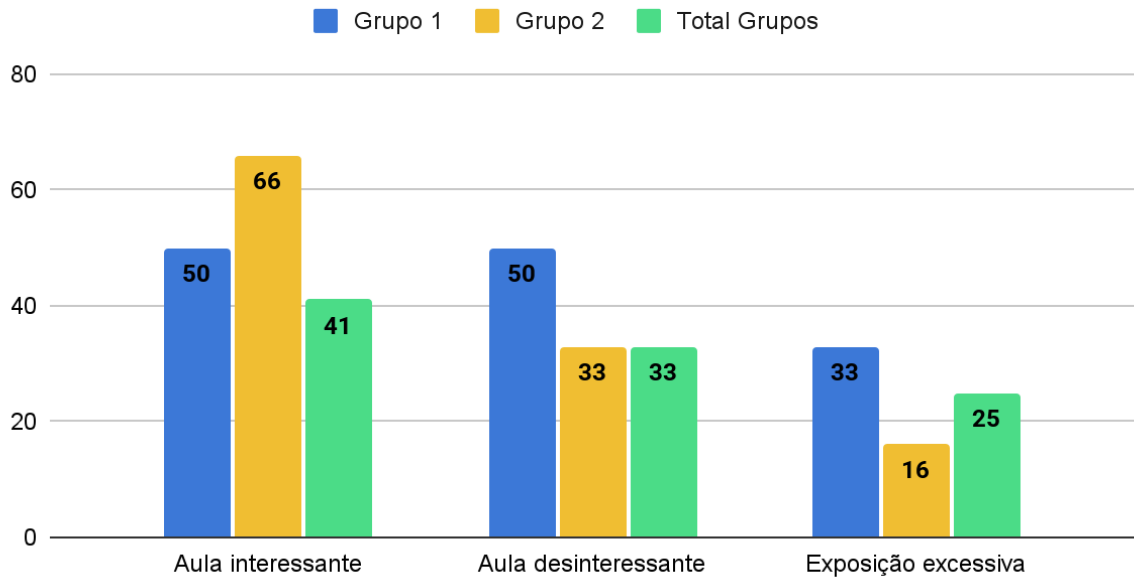


Fig.1

2- Além disso, como você pensa que seria uma aula interessante de ciências?

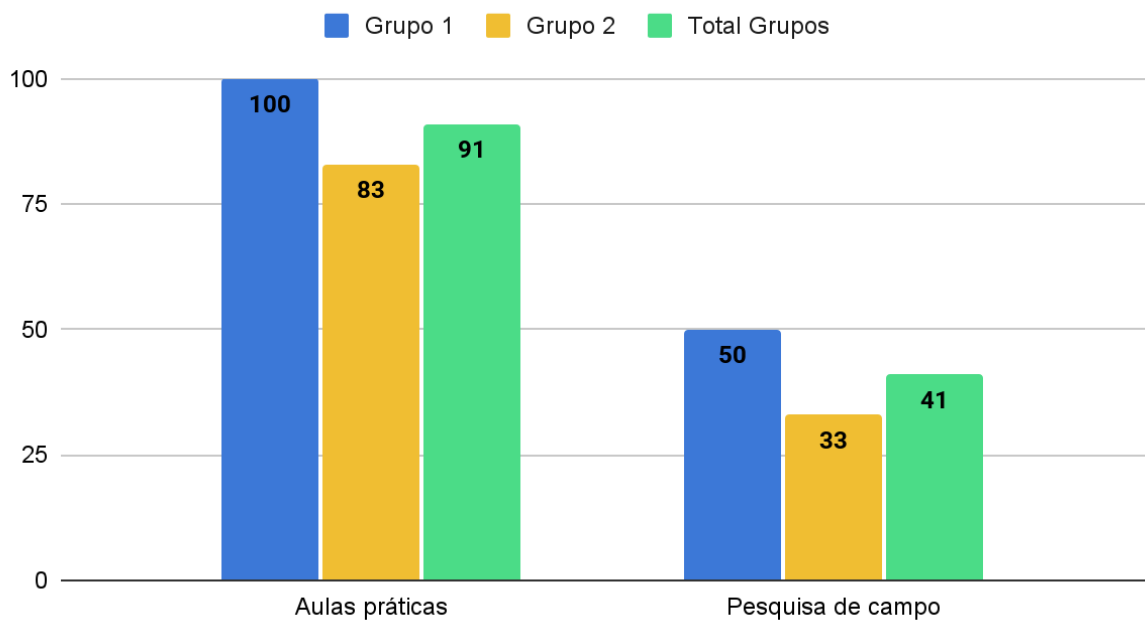


Fig.2

3- Por fim, o que você espera desta atividade?

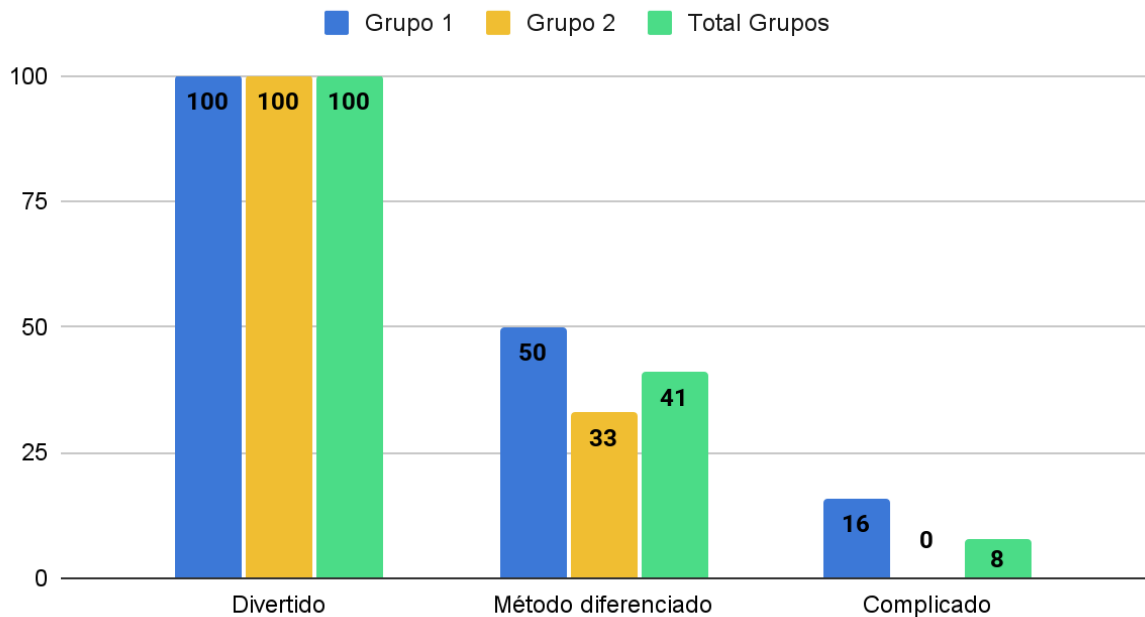


Fig.3

Interpretação:

Alguns alunos do primeiro grupo que participaram da pesquisa demonstraram ter interesse específico em determinados conteúdos de Ciências, enquanto outros revelaram desinteresse pela disciplina. No entanto, todos concordam que a principal razão para a falta de engajamento está na predominância das aulas expositivas, consideradas insuficientes para abordar uma matéria vista como muito densa, *“Eu acho aula de ciências nada interessantes, pois contém muita explicação e acaba sendo chato, não tendo aula prática”*. De modo geral, os participantes afirmaram que aulas práticas como experimentos, atividades fora da sala de aula e maquetes podem tornar o aprendizado de Ciências mais interessante e envolvente, *“Aulas mais dinâmicas, com participação dos discentes e trabalhos interessantes, tipo uma maquete de vulcão, experimentos e coisas do tipo”*. Eles esperam que a atividade proposta seja divertida e diferente das aulas tradicionais, embora reconheçam que poderá apresentar certa dificuldade de compreensão, *“Acredito que será uma ótima experiência, um tanto diferente para mim por ser uma atividade diferente que talvez não teria participado antes”*.

Diferentemente do segundo grupo, onde a maioria dos participantes, ainda que alguns não apreciem as aulas, reconhecem a importância da disciplina de Ciências para o desenvolvimento e a aprendizagem, *“Não sou muito fã dessa disciplina, mas acho ela importante para o desenvolvimento humano, pelas questões de aprendermos mais sobre nossos corpos, planeta, ambiente florestal, galáxias e afins”*. Seus principais interesses concentram-se em temas como anatomia, astronomia, ecologia e química, além de demonstrarem curiosidade pelas informações e curiosidades trazidas pelos professores durante as aulas. Assim como o primeiro grupo, acreditam que atividades práticas, experimentos, trabalhos em grupo e aulas fora da sala de aula tornam o aprendizado mais dinâmico, *“Acho que faltam aulas práticas, com experimentos, algo que divirta e ponha o aluno na experiência”*. Os participantes esperam que a atividade proposta seja divertida e interessante, contribuindo também para a ampliação de seus conhecimentos, *“Espero que seja interessante, que eu adquira mais conhecimentos”*.

Questionário 2:

1- Quais conteúdos de ciências você percebeu durante a partida? Cite situações em que você notou os conceitos de ciência.

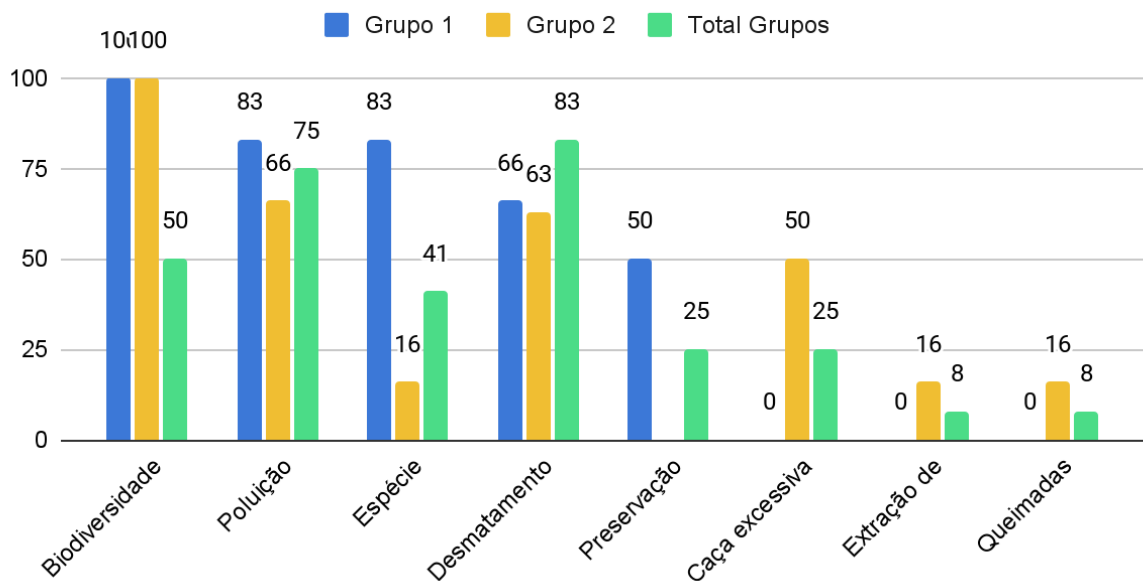


Fig.4

2- Considerando as sugestões que vocês deram anteriormente sobre como ter aulas mais interessantes de ciências, seria interessante também ter partidas de RPG durante as aulas de ciências para ajudar a compreender o conteúdo? Justifique sua resposta.

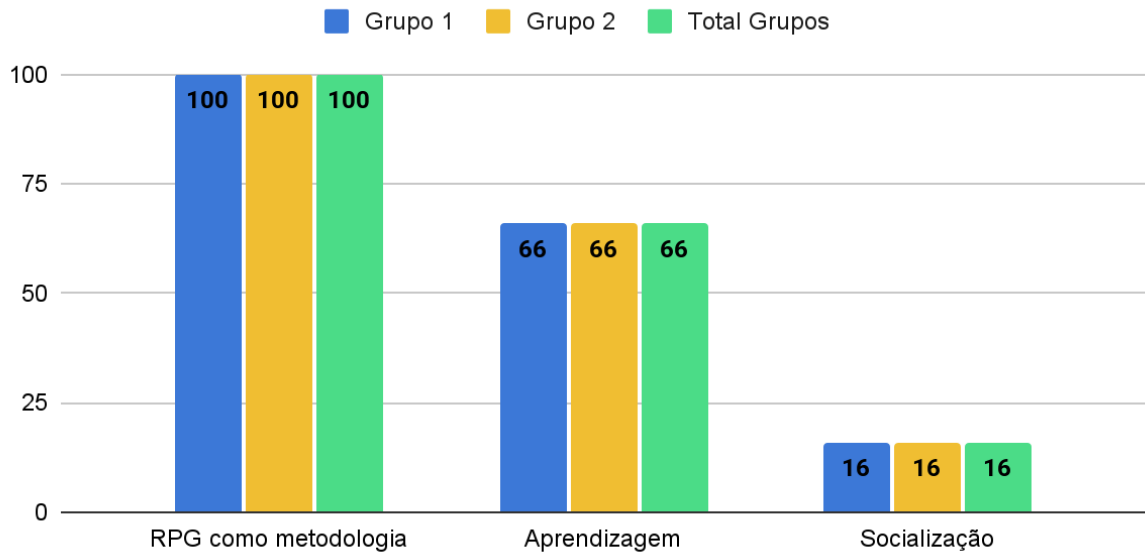


Fig.5

3- Para você, essa partida de RPG atendeu suas expectativas? O que poderia ser feito para melhorar essa experiência?

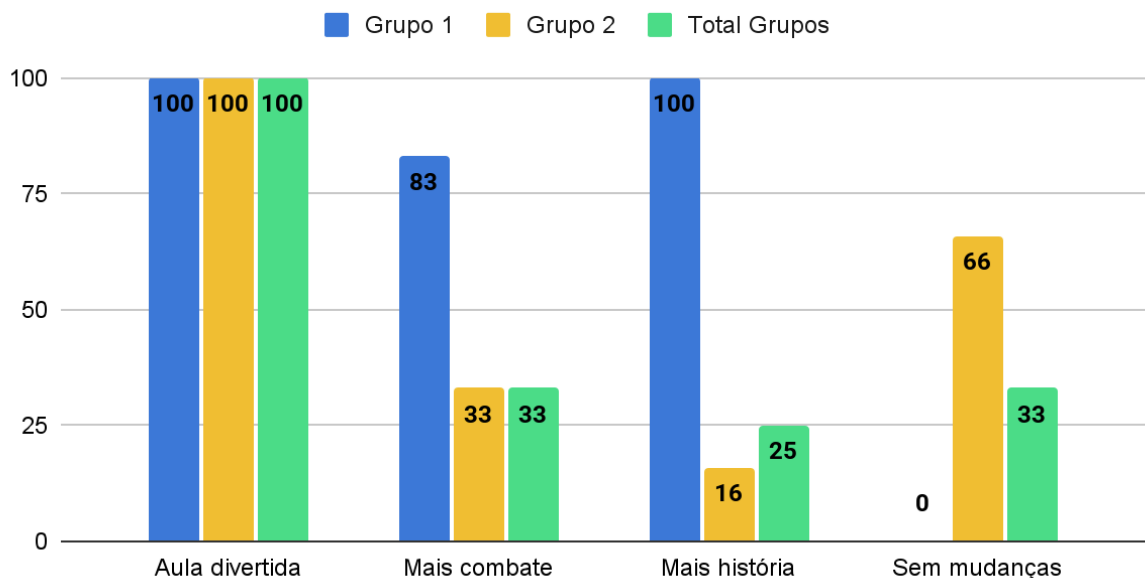


Fig.6

Interpretação:

Os discentes do primeiro grupo apresentaram certa dificuldade inicial em identificar os conteúdos de Ciências presentes na história, o que exigiu uma explicação adicional para orientá-los. No entanto, essa intervenção acabou

influenciando as respostas, já que alguns apenas reproduziram as dicas fornecidas. Ainda assim, consideraram o uso do RPG uma metodologia alternativa interessante, por favorecer a interpretação de situações, a aprendizagem prática, o raciocínio lógico, a fixação de conteúdo e a interação social, “*Sim, tornaria a aula mais dinâmica, os alunos ficariam mais interessados e faria a matéria entrar na cabeça, além de melhorar a interpretação*”. Destacaram, contudo, que o jogo é situacional e deve estar vinculado ao conteúdo trabalhado, “*Sim, poderia sim, só que depende muito da situação, depende também do que for a matéria*”. De modo geral, todos apreciaram a experiência, avaliando-a como divertida e diferente, embora tenham sentido falta de mais combates elementos narrativos, sendo uma história curta.

O segundo grupo conseguiu perceber com mais clareza os conteúdos científicos ao longo da narrativa, especialmente temas como desmatamento, poluição e caça excessiva. Também consideraram o RPG uma proposta inovadora e sugeriram sua aplicação em outras disciplinas. Valorizaram o trabalho em equipe e a interação social proporcionados pela atividade, e um dos estudantes descreveu o jogo como uma “prova viva”, destacando a oportunidade de colocar o conhecimento em prática e observar detalhes que normalmente passariam despercebidos, “*Sim, ajudaria, pois faria tipo uma “prova viva”, pondo o estudante na situação, colocando em prova o que entendeu sobre o conteúdo*”. Assim como no primeiro grupo, as opiniões foram majoritariamente positivas, atendendo ou até superando as expectativas, embora também tenham mencionado a escassez de combates na história.

5. CONCLUSÕES

Esta pesquisa teve como objetivo analisar o uso do RPG de mesa como método de ensino narrativo no ensino de Ciências, buscando compreender seus impactos na aprendizagem e na participação ativa dos discentes. Analisando os resultados obtidos, podemos concluir que o uso do RPG de mesa favoreceu o engajamento dos estudantes, dando a oportunidade de pôr em prática os conhecimentos adquiridos de forma lúdica. Contribui para o debate sobre metodologias ativas no ensino de Ciências, assim como os próprios alunos participantes conseguiram perceber que ela estimula o raciocínio lógico, aprendizagem prática, compreensão de conteúdo, interação social e trabalho em equipe. Porém, este trabalho possui limitações, destacando-se o número de participantes, onde em um sala de aula com trinta discentes, seriam necessárias outras formas de organização para que fosse aplicada, além do tempo necessário para uma mesa e mais aulas para concluir a história. Houve também a intervenção na primeira pergunta do segundo questionário do grupo 1, pois eles não conseguiram perceber de primeira os assuntos abordados durante a história, mas isso pode ter sido causado por ser uma conteúdo que os estudantes viram a dois anos atrás. Desta maneira, se o RPG for aplicado logo em seguida do conteúdo proposto, isso não será um problema. Sugere-se a ampliação da pesquisa para outras disciplinas e níveis de ensino, bem como a realização de estudos quantitativos que avaliem o impacto do RPG na aprendizagem a longo prazo. Em síntese, este estudo reforça que metodologias lúdicas ativas, como o RPG de mesa, possam tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso, contribuindo para a formação de discentes mais participativos e críticos.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

DEWEY, John, 1859-1952. **Democracia e educação: introdução à filosofia da educação**. Tradução de Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 4. ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1979.

FIORIN, Fernando Gianetti. **A construção de vivências como uma metodologia de Ensino de Ciências**. 2019. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-18122019-132343/en.php>. Acesso em: 24 ago. 2025.

FIORIN, Fernando Gianetti. **FAST 3.0: Jogo de interpretação de papéis para o ensino de ciências**. 2025.

GYGAX, Gary. *Master of the Game*. 1. ed. New York: Berkley Books, 1989.

MELHORAMENTOS. *Lúdico*. Michaelis: Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. UOL. 2025. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ludico/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

MORAIS, Deimy Kellen Alves de; MARTINS, Pollyany Pereira; COSTA, Jani Marra da Fonseca. **A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. *Pedagogia em Ação*, Belo Horizonte, v. 19, n. 2, p. 1–15, 2022. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/29801>. Acesso em: 15 abr. 2025.

SANTOS, Ana Laura Calazans dos; SILVA, Flávio Vieira Carvalho da; SANTOS, Luis Guilherme Teixeira dos; FEITOSA, Antônia Arisdélia Fonseca Matias Aguiar. **Dificuldades apontadas por professores do programa de mestrado profissional em ensino de biologia para o uso de metodologias ativas em escolas de rede pública na Paraíba**. *Brazilian Journal of Development*, Curitiba, v. 6, n. 4, p. 21959–21973, abr. 2020. Disponível em:

<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/9324>. Acesso em: 15 abr. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.

WIZARDS OF THE COAST. **Dungeons & Dragons: livro do jogador**. Tradução de Guilherme Dei Svaldi et al. 5. ed. São Paulo: Galápagos, 2022.