

GAMEFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO JOGOS DE RPG ELETRÔNICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS DE CIÊNCIAS NATURAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Elaine Santana de Souza ¹

RESUMO

Atividades lúdicas possuem potencial como ferramenta pedagógica a ser utilizada pelos professores em sala de aula. A bibliografia aponta que uma das formas de tornar a aprendizagem atraente é por meio do ensino lúdico. Sendo assim, o problema proposto nessa pesquisa é: de que forma o desenvolvimento e utilização dos jogos pedagógicos como estratégia no processo de ensino aprendizagem de Ciências Naturais possibilita melhor construção de conhecimento estudado? Para responder a esse problema elaborou-se um projeto sobre a construção de jogos que foi implementado no Ensino Fundamental na cidade de Campos dos Goytacazes, por meio do programa Mais Ciência na Educação. Foram selecionadas três alunas do oitavo e sétimos anos que aprenderam sobre a utilização de jogos na educação e também sobre a ferramenta RPG Maker que foi utilizada para confecção dos jogos. O Objetivo desta pesquisa foi desenvolver jogos pedagógicos eletrônicos para serem utilizados como estratégia pedagógica na construção de conhecimento na disciplina de Ciências Naturais no Ensino Fundamental. As alunas se dedicaram ao projeto, reunindo-se duas vezes na semana para discussão do que foi aprendido, escolha da temática a ser desenvolvida no jogo e construção das ideias. A temática escolhida foi COVID-19. As alunas desenvolveram o roteiro com o enredo do jogo, os personagens e finalmente o jogo eletrônico. Com a construção do jogo, as alunas participantes aprenderam significativamente o conteúdo escolhido e depois proporcionaram aos seus colegas a interação com o jogo para validação. Assim, os jogos eletrônicos possuem potencial para favorecer a aprendizagem, ao participar ativamente na criação do jogo, os alunos interagem com o conteúdo, construindo conhecimento. A utilização de jogos configura-se como uma estratégia pedagógica eficaz, ao favorecer a aprendizagem de conteúdos por parte dos indivíduos que com eles interagem.

Palavras-chave: RPG Maker, RPG na Educação, Jogos eletrônicos, Gamificação, Construção de Jogos.

¹ Douroranda do Curso de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Saúde da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, elaine.santana@ufrj.br;

