

O PARASITA DA INSANIDADE CRESCENTE

EL PARÁSITO DE LA LOCURA CRECIENTE

Michelly Morato de Sousa Fama
Universidade de Brasília (UnB)
moratto.michelly@gmail.com

Maria Flor Monteiro Guimarães
Rede Sagrado – Colégio Cor Jesu
360709@corjesu.org.br

RESUMO

Um jogo sobre um parasita paranormal que cresce e se aloja no cérebro do hospedeiro, criando plantas estranhas e misteriosas que decompõem o corpo, o transformando em material orgânico para alimentar e nutrir o hospedeiro. Os jogadores são funcionários da ParaBio Company, uma empresa secreta que explora e estuda diversos vírus, parasitas e entre outros seres paranormais ligados à ciência das plantas, flores e fungos. Este jogo foi elaborado para ser aplicado para estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental Série Finais, contudo pode ser adaptado para qualquer nível de estudo.

Palavras-chave: botânica; jogos; lúdico; RPG.

Eixo temático: 2. Estratégias, materiais e recursos didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia

Modalidade: exposição de jogos e materiais didáticos

RESUMEN

Un juego sobre un parásito paranormal que crece y se aloja en el cerebro del huésped, creando extrañas y misteriosas plantas que descomponen el cuerpo, transformándolo en materia orgánica para alimentar y nutrir al huésped. Los jugadores son empleados de ParaBio Company, una empresa secreta que explora y estudia diversos virus, parásitos y otros seres paranormales vinculados a la ciencia de las plantas, flores y hongos. Este juego fue diseñado para ser aplicado a estudiantes de 8vo año de Serie Final de Escuela Primaria, sin embargo puede adaptarse para cualquier nivel de estudio.

Palabras clave: botánica; lúdico; juegos; Juego de rol.

Eje temático: 2. Estrategias, materiales y recursos didáticos para la Enseñanza de las Ciencias y la Biología.

Modalidad: exposición de juegos y materiales didáticos.

APRESENTAÇÃO DO RPG

O RPG (Role-Playing Game), além de ser uma forma divertida de entretenimento, tem sido cada vez mais reconhecido como uma ferramenta pedagógica eficaz em diversos campos de estudo do Ensino de Ciências, incluindo a biologia. Através da criação de narrativas imersivas e da exploração de personagens e cenários fictícios, o RPG proporciona uma abordagem única para o ensino, permitindo aos estudantes vivenciarem conceitos biológicos de maneira prática e envolvente.

O uso do RPG no ensino de biologia oferece diversas vantagens. Em primeiro lugar, ele estimula a criatividade e o pensamento crítico dos estudantes, à medida que eles assumem o papel de personagens inseridos em contextos biológicos complexos. Ao enfrentarem desafios e tomarem decisões dentro do jogo, os alunos são incentivados a aplicar seus conhecimentos científicos de maneira prática e a desenvolver habilidades de resolução de problemas.

Além disso, o RPG promove a colaboração e o trabalho em equipe, já que os jogadores precisam cooperar para alcançar seus objetivos dentro da narrativa. Isso reflete a natureza interdisciplinar da biologia, que muitas vezes requer a colaboração entre diferentes áreas de estudo para abordar questões complexas.

Outro aspecto importante é a capacidade do RPG de tornar conceitos abstratos mais tangíveis e acessíveis aos estudantes. Ao representarem situações do mundo real de forma simulada, os alunos podem visualizar e compreender melhor processos biológicos, como ecossistemas, cadeias alimentares, processos celulares e evolução.

Além disso, o RPG pode ser adaptado para atender a diferentes estilos de aprendizagem e níveis de habilidade dos estudantes, tornando-o uma ferramenta inclusiva e flexível no ensino de biologia.

O uso do RPG no ensino de biologia oferece uma abordagem inovadora e envolvente para explorar conceitos científicos, estimulando o pensamento crítico, a colaboração e a criatividade dos alunos, enquanto torna o aprendizado mais acessível e prazeroso.

REFERENCIAL TEÓRICO

O jogo é um componente filosófico que faz parte da cultura humana, e de acordo com Huizinga (2018, p.3) ele é mais antigo que a cultura. Por exemplo, desde muito cedo a criança com poucos meses de vida brinca com as mãos, sem ao menos ter a noção do que é cultura. E esta brincadeira vai se tornando cada vez mais eficaz e acaba por ensinar algo à criança.

Quando esta mesma criança chega à escola, principalmente na Educação Infantil, a criança continua brincando. Com o passar dos níveis escolares presentes na Educação Básica, essas brincadeiras vão deixando de fazer parte do contexto escolar, porque dizem que a coisa vai ficando mais séria. Contudo, Chateau (1987) apresenta o lado pedagógico do jogo, apontando que a inteligência deve ser trabalhada e por meio do jogo, porque ele ensina em muitos momentos.

Acreditando nestes pressupostos teóricos e na pesquisa desenvolvida por Cavalcanti (2009) há realmente uma dificuldade, por parte dos docentes, em observar como o jogo, objeto inovador pode trazer motivação e interatividade para as salas de aulas ditas sérias.

E esta inovação aponta também percepções frente ao processo de ensino e aprendizagem. Sobre isso, Cavalcanti (2018), ao aplicar um RPG, durante as aulas de Química, com estudantes do Ensino Médio, verificou que o jogo pode ser aplicado como ferramenta avaliativa. Isso significa que ele contribui para que o professor perceba o que o estudante aprendeu ou não, de maneira diferenciada de uma prova classificatória.

Ainda sobre esse aspecto, Cavalcanti (2018) menciona que o RPG como uma ferramenta pedagógica, incentiva o estudante a debater extensivamente o conceito químico enquanto participa do jogo. A partir deste apontamento, pode-se dialogar sobre vários aspectos implícitos ao que o autor trouxe. Por exemplo, é sabido que numa correção de exercícios nem todos os estudantes participam, durante a aula não há como o professor verificar tudo que todos os estudantes estão fazendo. Devido à dinâmica do RPG, o professor consegue verificar melhor, principalmente, quando analisa as respostas dos estudantes frente aos enigmas que o jogo os propõe.

Outro aspecto fundamental que aproxima o RPG da seriedade pedagógica dentro do ambiente escolar e que é mencionado por Cavalcanti (2018) é o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa. Nesse tipo de jogo, por ser constituído por batalhas, pode se desequilibrar, no entanto é função do professor pensar em sua finalidade didática e pedagógica com a finalidade de que o conteúdo seja ministrado, revisado e avaliado no processo de ensino e aprendizagem.

Considerando tudo o que foi apresentado até aqui, nas próximas seções serão apresentados o contexto de aplicação do RPG, o objetivo dele, suas características.

CONTEXTO DE APLICAÇÃO DO RPG

O jogo foi elaborado para ser aplicado em aulas de Ciências da Educação Básica do 8º ano do Ensino Fundamental Séries Finais, entretanto ele pode ser adaptado para aplicação nas aulas de Biologia do Ensino Médio, e o mesmo pode ocorrer para as aulas de Botânica ou de Microbiologia do Curso de Ciências Biológicas, assim como para algum curso de formação de professores.

OBJETIVO DO RPG

Este trabalho possui quatro objetivos, o primeiro deles é contribuir no estudo da anatomia das plantas, em sua maioria as angiospermas e gimnospermas, assim como o estudo dos vírus e sua forma de replicação. O segundo objetivo é promover a união da turma ou dos jogadores selecionados para a resolução de problemas com a finalidade de favorecer a trama, bem como a criação de narrativa dos personagens do jogo. O terceiro objetivo é promover o raciocínio lógico para o desenvolvimento lógico em enigmas e situações. O quarto, e não menos importante, é tornar a aula de Ciências ou de Biologia lúdica, buscando inserir a cultura lúdica na sala de aula.

Como trazido anteriormente, há objetivos que envolvem conteúdos desenvolvidos nas aulas de Ciências ou de Biologia, bem como durante a narrativa do RPG, então os principais conteúdos que serão trabalhados por meio do jogo são anatomia das plantas superiores, como gimnospermas e angiospermas, e os vírus e sua forma de replicação que infecta estas plantas.

RPG, O PARASITA DE INSANIDADE CRESCENTE

O jogo acontece com o mestre encenando sobre a narrativa do jogo, no qual os personagens vão dialogando sobre a narrativa fictícia utilizando suas funções, que são apresentadas logo a seguir.

Neste RPG há um parasita que deve ser estudado, e essa é a função dos jogadores. Eles são cientistas, oficiais da empresa *ParaBio Company*, uma empresa secreta que estuda diversos vírus, parasitas e entre outros seres paranormais ligados à ciência das plantas, flores e fungos. Esses cientistas foram designados a estudar o parasita. Este parasita pode infectar seres humanos, por meio da maneira como as gimnospermas e angiospermas se reproduzem, assim, qualquer contato com as espécies infectadas pode trazer um perigo mortal para a espécie humana.

Como o RPG é organizado em temporadas e episódios, quando o jogo for aplicado durante a aula significa que está na 1ª temporada, e cada vez que ele é aplicado, significa que está na temporada subsequente. Durante os episódios a narrativa do jogo vai sendo conhecida e vivenciada pelos jogadores, que neste jogo, são os cientistas.

Neste trabalho apresenta-se um trecho do 1º episódio do RPG, no qual o parasita de insanidade, a criatura sobrenatural e paranormal, quando infecta uma pessoa, acomete os sistemas nervoso e cardiovascular. Ele possui fases de contágio e transformação no hospedeiro que, eventualmente, resultam na morte da pessoa. Por isso, os cientistas da *ParaBio Company* precisam controlar o parasita de insanidade, que é um vírus, para que desta forma, ganhem o jogo.

Os personagens deste RPG são o mestre, o vírus e os cientistas, que nunca se viram na empresa, mas devem fazer o máximo para trabalharem juntos.

O sistema de regras, deste jogo, consiste em dados de 20 lados e 6 lados e na utilização dos atributos que cada cientista deve escolher para sua ação no jogo. Estes atributos são a força, a resistência, a presença, a agilidade, intelecto e a diplomacia, que pelo nome dado já evidenciam a função de cada um deles.

Outra regra importante é que há um no sistema de combate, nele há batalhas de criaturas de portes diferentes, as pequenas, as médias e as grandes, que neste jogo foram denominadas de *Boss* (B) O *Boss* é uma pessoa que já foi contaminada pelo vírus e se

tornou uma criatura muito forte. Portanto, considerando o porte de cada criatura, acontece o rodízio de combate entre os *Players*, indicados com a letra P e um número, que identifica os jogadores que na verdade são cientistas.

Ainda sobre o sistema de combates, as criaturas pequenas podem ser combatidas por um P, mas caso não seja suficiente, o esquema é igual para as criaturas médias. Para elas o sistema ocorre um rodízio de combate da seguinte forma: P1 + P2 + P3 + P... + B + P1 + P2, ou seja, todos os jogadores atacam, aí a criatura ataca. Em batalhas com *Boss*, o rodízio é: P1 + B + P2 + B + P3, ou seja, um jogador ataca, um ataque do *Boss*, um do jogador, um do *Boss*, até a morte do *Boss*.

Em outros casos, dependendo do rodízio pode ser decidido na hora ou previamente pelo mestre. A ordem dos jogadores é decidida por meio de iniciativa, para decidir quem começa, orientado pelo mestre. Retomando os seis atributos que são utilizados para o jogo, pode haver até 3 pontos em cada, 3 dados e 3 chances de tirar um número alto. Mas, podem aumentar de acordo com ações que façam eles aprenderem novas coisas. Exemplo: Um jogador quando aprende algo novo sobre Ciência, recebe 1 ponto (um dado) extra de Intelecto.

RECURSOS OU MATERIAIS UTILIZADOS PARA A ELABORAÇÃO DO JOGO

Não é preciso muito para jogar, por se tratar de um tipo de jogo de interpretação, no qual o jogo é narrado e vivenciado pelos jogadores. É necessário que cada jogador tenha os dados D20, de vinte lados e D6, de seis lados.

Além disso, o mestre escolhe uma trilha sonora, autoral ou não, para a maior imersão na história do RPG. É interessante também, que os jogadores providenciem e levem para o dia da aplicação do jogo, trazer *props*, itens utilizados para representar elementos, para deixar o jogo mais instigante.

É importante ter a história e detalhes do episódio anotados em um lugar da preferência do mestre.

REFLEXÕES

A utilização de jogos de RPG no ensino de biologia e ciências vem se mostrando uma estratégia pedagógica inovadora e eficaz. Ao integrar elementos lúdicos e narrativos, os RPGs promovem um ambiente de aprendizado dinâmico e interativo, que incentiva a participação ativa dos estudantes. Esta abordagem não apenas facilita a compreensão de conceitos complexos, mas também estimula habilidades críticas como a resolução de problemas, o pensamento criativo e a colaboração.

Os resultados observados por alguns estudos indicam que os estudantes se sentem mais engajados e motivados ao aprender biologia e ciências através de RPGs. A personalização das narrativas e a possibilidade de explorar diferentes cenários científicos permitem que os alunos relacionem o conteúdo teórico com aplicações práticas, tornando o aprendizado mais significativo e relevante para suas vidas.

Além disso, o RPG no contexto educacional favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a empatia e o trabalho em equipe, contribuindo para a formação integral dos estudantes. Portanto, recomenda-se a ampliação do uso desta metodologia em salas de aula, bem como a realização de novas pesquisas que explorem outras áreas do conhecimento e diferentes faixas etárias.

Em suma, a incorporação dos RPGs no ensino de biologia e ciências representa uma valiosa ferramenta pedagógica que enriquece o processo educativo, tornando-o mais atraente e efetivo. Ao promover um aprendizado ativo e colaborativo, os RPGs contribuem significativamente para a formação de alunos mais críticos, criativos e preparados para os desafios do futuro.

REFERÊNCIAS

CAVALCANTI, E. L. D. **Role Playing Game e Ensino de Química**. Curitiba: Appris, 2018.

CLEOPHAS, M. da G. CAVALCANTI, E. L. D. e SOARES, M. F. B. Afinal de contas é jogo educativo, didático ou pedagógico no Ensino de Química/ Ciências. Colocando os pingos nos “is”. **Didatização Lúdica no Ensino de Química/Ciências: teorias de aprendizagem e outras interfaces**. CLEOPHAS, M. da G. SOARES, M. H. F. B. S. (orgs). São Paulo: Editora Livraria da Física, 2018.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. Novas buscas em Educação: v. 29. São Paulo: Summus. 1987.

HUIZINGA, HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. [Tradução João Paulo Monteiro]. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

SOARES, M. H. F. B. **Jogos para o Ensino de Química: teoria, métodos e aplicações**. Guarapari – ES: ExLibris, 2008.