

## A FÍSICA DO OUTRO MUNDO: DESVENDANDO A CIÊNCIA NO UNIVERSO DO RPG

MORAIS, Emily S. S. Rodrigues<sup>1</sup>; MORAIS, Neemias S. S. Rodrigues<sup>1</sup>; SILVA, Alline Braga<sup>1</sup>; BARBOSA, Sarah Oliveira<sup>1</sup>; SOUZA, Marta J. Francisco Silva<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Goiás, Câmpus Jataí \* [marta.souza@ifg.edu.br](mailto:marta.souza@ifg.edu.br)

A pandemia de COVID-19 e o consequente isolamento social amplificaram os problemas enfrentados por professores de diversas áreas. Além das dificuldades de aprendizagem, é possível perceber estudantes mais apáticos, desmotivados e com a saúde mental abalada. É consenso entre os pesquisadores a necessidade de implementações que promovam a participação ativa dos estudantes no seu processo de aprendizagem. O uso de atividades lúdicas associadas a atividades de investigação podem ser uma alternativa capaz de promover o engajamento dos alunos, sua participação ativa e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Propomos então a produção de um jogo RPG para alcançar tal engajamento, buscando trabalhar conteúdos de Física, Biologia e Matemática buscando aumentar a interatividade e participação dos estudantes do ensino médio. Foi planejada uma história composta por seis capítulos na qual, por meio de interações com o cenário e personagens ali presentes e guiados pelo narrador (professor), os alunos teriam contato com desafios resolvidos com conhecimentos na determinada área disciplinar. Até o presente momento foi desenvolvido o primeiro capítulo, majoritariamente de modo digital, com seu guia e demais materiais disponíveis em arquivo do tipo doc, requerendo apenas a leitura e impressão de alguns materiais para ser jogado. O cenário e as ideias gerais foram inspirados em resultados de pesquisas na área da educação envolvendo o uso do RPG como ferramenta de ensino e documentários científicos, além de um pouco de criatividade e fantasia. Após organizarmos as ideias centrais da proposta, fizemos uma história do jogo, detalhando a progressão das cenas. Em seguida, o guia, onde são relatadas as intenções dos personagens interpretados pelo narrador e descrições das possíveis interações dos jogadores com o mundo. Por fim, com a ajuda das professoras orientadoras elaboramos as questões utilizadas nos desafios interdisciplinares, inseridos no cenário, juntamente com a descrição das interações. A sinopse básica do jogo é a seguinte: “Em um cenário com poucas tecnologias e costumes modernos, os alunos devem desbravar o dia a dia em uma cidade inicialmente pacata, que logo se mostra ser tudo, menos isso. Solucionar enigmas e atividades acadêmicas se tornam imperativas para a sobrevivência no lugar e entendimento do mistério escondido nos confins de Acacia’s Creek”. O jogo elaborado ainda não foi testado, mas espera-se promover um espaço de aprendizado e diversão entre alunos e professores.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências; interdisciplinaridade; jogos; RPG.

**Agradecimentos:** O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Goiás (Edital n° 18/2023). MORAIS, Emily S. Soares Rodrigues, agradece ao CNPq pela bolsa concedida.

Realização:

Apoio: