

**Universidade:
presente!**

PROGRAD
PROPQ
SEAD

RELINTER
CAF
SAI

XV Salão de
ENSINO

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVOCAMENTO FORMAC INOVAC
Salão UFRGS 2019

Evento	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Aventura científica com RPG
Autores	TOMAS WEISSHEIMER LIEDTKE DANIELA BORGES PAVANI LILIAN CRISTINA NALEPINSKI WIEHE
Orientador	MARIA TERESINHA XAVIER SILVA

RESUMO: O presente trabalho está sendo produzido sob a chancela do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), programa que oferece oportunidades para graduandos exercerem a docência em escolas da rede pública, estando sempre acompanhados do professor titular da turma e dispondo de um ambiente onde podem pôr em prática os conhecimentos adquiridos em seus cursos. O trabalho tem, como objetivo, relatar um projeto de ensino de Física com uso de ferramentas não tradicionais, que será realizado no Colégio Estadual Júlio de Castilhos de Porto Alegre durante o segundo semestre de 2019. A ferramenta escolhida como foco deste projeto é o RPG (Role Playing Game, do inglês), um jogo de mesa em que os jogadores interpretam personagens criados por eles e navegam por um cenário descrito e controlado pelo "Mestre do jogo", geralmente escolhido pelos jogadores, mas, nesta proposta, será um docente. Os participantes enfrentam desafios e, rolando dados, executam, ou não, as tarefas. A escolha desse jogo é justificada pela versatilidade e dinamismo da aplicação, uma vez que pode ser adaptado a diversos níveis de dificuldades ou de necessidades educativas individuais, bem como de conteúdos abordados. Outras características positivas, dadas pelos aprendizados estimulados pelo jogo, apontam para formação geral do indivíduo, tais como trabalho em equipe, competitividade, esportividade, criatividade, agilidade para resolver problemas e desenvolvimento da autonomia. Como é previsto que o jogo seja usado em grupos de participantes, colegas pibidianos estão sendo chamados a colaborar, dando ideias ou participando das simulações. O trabalho propõe as seguintes etapas preliminares: (1) analisar a possibilidade de aplicação do jogo em sala de aula para promover maior engajamento entre os estudantes e docentes; (2) desenvolver, nos pibidianos, habilidades diferentes das trabalhadas em aulas convencionais para o ensino e a aplicação dos conceitos científicos; (3) desenvolver algum instrumento capaz de avaliar a efetividade da ferramenta didática em sala de aula e o aprendizado de Física dos estudantes após a sessão do jogo. As etapas de desenvolvimento do projeto são: (1) produção, por parte do bolsista, de um roteiro da aventura para ser conduzida pelo "Mestre do jogo" e um pequeno guia com as regras do jogo; (2) jogo teste com os colegas pibidianos para que todos entendam melhor como gerenciar o jogo; (3) aplicação do jogo em sala de aula; (4) avaliação da efetividade e participação dos estudantes e absorção do conteúdo. A produção do roteiro e do guia de regras encontra-se em andamento. O roteiro base consiste em uma aventura de exploração, onde os jogadores interpretam o papel de pesquisadores que se perderam, em uma saída de campo, dentro de um templo abandonado, e precisam usar seus conhecimentos científicos para achar uma saída e voltar para casa, enfrentando alguns desafios de lógica envolvendo conteúdos curriculares no meio do caminho, nos quais os jogadores deverão, não só descobrir a solução, como também rolar os dados para checar o sucesso de suas tentativas. Espera-se concluir o roteiro da aventura, o guia com as regras do jogo e as simulações com o uso do jogo até o final de setembro e a estimativa do período de execução do projeto com os alunos é de um mês, ocupando de dois a três períodos de aula (de aproximadamente 45 min cada), para aplicação com os estudantes, e um período fora da sala de aula (de 1h e meia), para aplicação de teste com os colegas do PIBID.