

RPG, *AMONG US* E UMA “VIAGEM PARA MARTE”: AULAS DE CIÊNCIAS EM TEMPOS DE PANDEMIA

João Paulo dos Santos Silva¹

RESUMO

Este artigo versa sobre a partilha e análise de uma experiência pedagógica realizada com estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental II, envolvendo a produção e execução de um *role-playing game* (RPG) ou jogo de interpretação de personagens. Tomando como perspectiva o aporte teórico-metodológico do Ensino de Ciências, buscou-se compreender a relação entre os conhecimentos sobre o “Sistema Solar e Universo” e a proposta pedagógica, bem como avaliar a dinâmica com o jogo diante do ensino remoto devido à pandemia de COVID-19. Esta sequência didática caracteriza-se pela perspectiva metodológica qualitativa, seja pelo caráter interpretativo das produções, seja pela investigação do percurso que levou a tais resultados. O jogo foi desenvolvido em momentos síncronos e assíncronos. Para tanto, contamos com a plataforma de videochamadas *Google Meet*, o livro didático de Ciências, recursos audiovisuais em plataformas de *streaming*, em interface com sucesso do jogo *Among Us* e as reverberações das empreitadas de Elon Musk rumo a Marte. Os resultados apresentados combinam a análise do percurso do RPG, o relato da experiência feito no pós-jogo, o dossiê produzido pelos grupos e os relatos descritos no diário de bordo. A partir da relação entre estes fatores foi possível compreender o processo de significação da aprendizagem nesta proposta pedagógica, rumo a inserção do RPG em ações educativas em suas mais variadas temáticas, sendo uma potência emergente para atividades pedagógicas no campo educacional.

Palavras-chave: *Among Us*, Ensino de Ciências, Marte, Pandemia, RPG.

INTRODUÇÃO

No final da segunda quinzena de março de 2020, professores e estudantes se viram abismados diante de um desconhecido acontecimento: a reconfiguração das aulas em formato remoto devido à pandemia de COVID-19. O surto do novo coronavírus (SARS-CoV-2), relatado pela primeira vez em Wuhan, na China, havia chegado em Feira de Santana, Bahia – o primeiro caso do estado e o nono do país (SESAB, 2020). A comunidade escolar, então, se encontrava diante de uma realidade nunca experimentada: as atividades pedagógicas começaram a ocorrer de forma online, em consonância com a portaria normativa do Ministério da Educação (BRASIL, 2020) nº 343 de 17 de março de 2020 e Resolução do Conselho Estadual de Educação da Bahia nº 27, de 25 de março de 2020 (CEEBAHIA, 2020).

¹ Graduado em Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS e Doutorando em Educação da Universidade Federal da Bahia - UFBA, jpss.bio@gmail.com.

Professores do país inteiro iniciaram uma nova e longa jornada neste período de aulas remotas, com a construção de um vasto repertório de trabalhos pedagógicos que pudessem mitigar e aliviar o impacto da pandemia na área educacional. Foram vivenciados tempos difíceis em várias instâncias, e com eles outros desafios nos levaram a pensar estratégias que estimulassem o engajamento dos estudantes, como se todas as casas tivessem se tornado uma sala de aula – apesar de muitas delas não oferecerem as condições necessárias para suporte aos estudos. Mesmo com todos os esforços, de acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), estima-se que a pandemia afastou 44 milhões de estudantes da sala de aula (2021). Vale ressaltar ainda que fatores como desigualdade social e econômica também contribuíram para o aumento das assimetrias de aprendizagem no país.

Apesar das consequências que estamos começando a avaliar no retorno presencial às salas de aula, esta crise também demonstrou ser um tempo de muitos aprendizados, que vão desde o uso das tecnologias da informação, o cuidado com a saúde mental e acolhimento, até o a aprendizagem significativa dos conteúdos programáticos em outras perspectivas pedagógicas. Inspirado por um desses desafios, este trabalho objetiva apresentar a produção e execução de uma experiência didática em tempos de pandemia. Mais especificamente, busca-se: discutir o ensino do Universo e Sistema Solar a partir de um jogo de interpretação de personagens – *role-playing game* (RGP) – como aporte metodológico no Ensino de Ciências; compreender a relação entre os conhecimentos trabalhados ao longo desta experiência; bem como, avaliar a dinâmica com o jogo diante do ensino remoto devido à pandemia de COVID-19.

RPG, AMONG US E “UMA VIAGEM PARA MARTE”

Com as atividades online, emergiu a oportunidade de repensarmos antigas práticas e descobrir/inventar outras que poderiam funcionar diante da dinâmica dos ambientes de aprendizagem virtual. Devido a pandemia, estratégias pedagógicas precisaram combinar tecnologias e múltiplas plataformas digitais para que os objetivos pedagógicos fossem alcançados. Neste trabalho, a abordagem contou com a combinação do livro didático de Ciências do 8º ano do Ensino Fundamental II, a plataforma de videochamadas *Google Meet*, textos e hipertextos, séries e filmes de ficção científica, além do jogo *Among Us*. Para tanto, a imersão na experiência foi possível com a produção de um jogo de interpretação dos personagens, ou *role-playing game* (RPG) criado e executado no período de aulas remotas.

O que é um RPG, afinal?

Role-playing game ou RPG (sigla comumente utilizada no Brasil) é um estilo de jogo em que os participantes constroem e interpretam personagens imersos em uma trama a ser desenvolvida. De acordo com Sales (2021), o gênero surgiu a partir de *Dungeons & Dragons* em 1974, nos Estados Unidos da América. Diferente de um jogo de tabuleiro, no qual os personagens, enredos, objetivos e jogabilidade não sofrem modificações substanciais, o jogo de interpretação conta com a liberdade do processo criativo nas ações, decisões, posturas individuais e coletivas ao longo da aventura. Ademais, a posposta conta com um “mestre” ou “narrador” da história, que também acompanha o desenvolvimento do cenário, dos personagens e do percurso da narrativa. Desde então, o gênero tem se atualizado e conquistado as plataformas virtuais, e atualmente incluem temáticas como ficção científica, era medieval, e até o sobrenatural.

RPG e o Ensino de Ciências

No Brasil, o estilo RPG vem sendo utilizado como material que apresenta significativo potencial didático nas aulas de Ciências. Um dessas experiências é oriunda da dissertação de Coelho (2017). Ao investigar o RPG e sua interface com a temática dos biomas brasileiros no ensino fundamental II, a autora destacou o “jogo como um amplificador cultural” (2017, p. 44), haja vista permitiu que estes compreendessem a relação entre as questões ambientais e as espécies ameaçadas de extinção. Em adição, evidenciou que o estilo de jogo permitiu um engajamento na proposta, através de contribuições substanciais ao longo do percurso da atividade, “buscando solucionar o problema e chegar ao objetivo final” (COELHO, 2017, p. 17). Ainda, considerou que “o jogo contribuiu com os objetivos traçados, em especial os que falam sobre a ação antrópica e seus efeitos nos biomas” (COELHO, 2017, p. 51).

Outra dissertação, produzida por Marins (2017), buscou compreender o RPG como “uma estratégia no processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar”. Para tanto, o autor trabalhou com estudantes do oitavo ano do Ensino Fundamental II conceitos básicos de química e levantou, através de questionário de múltipla escolha, que os conceitos de ácido, base e escala de pH foram significados de forma relevante. O autor também destacou o engajamento dos estudantes no percurso da experiência pedagógica e observou a colaboração efetiva entre eles, através da elaboração de estratégias que superassem os desafios oportunizados no jogo. Apesar de ter sido aplicada como uma maneira complementar às aulas de Ciências, Marins (2017, p.

100) afirmou “que [o RPG] permite maior liberdade para o aluno criar, um ambiente que favorece a criatividade e a autonomia, tanto do aluno quanto do professor”.

Estas e outras experiências (GUZZI FILHO et al., 2017; SILVA et al., 2018; MAHLOW et al, 2020) discutem o uso do RPG no Ensino de Ciências. Ao considerar o contexto ao qual este trabalho foi produzido, vale indicar o momento adverso da pandemia do novo coronavírus e o formato desta atividade pedagógica. Neste sentido, é fundamental compreender o quanto as Ciências e suas Tecnologias contribuem para novos tensionamentos sobre a realidade ao qual estamos inseridos: a negação da Ciência, movimento terraplanista e antivacina, propagação de *Fake News* e a falta de normas governamentais claras e ações articuladas para o combate ao vírus. Mais que uma ação de continuidade às aulas em período remoto, o Ensino de Ciências evidenciou-se como movimento de resistência no currículo escolar. Para tanto,

A pandemia nos traz a necessidade de resgatar reflexões já postas na área, sobre o papel da Educação em Ciências e do nosso papel como educadores, indicando a urgência em desenvolver postura e prática dialógicas, caminhando em direção à complexidade e à evolução histórica, cultural e social dos conceitos e possibilitando propostas interdisciplinares inclusivas, essenciais para uma visão crítica do mundo (CATARINO; REIS, 2021, p. 13).

Diante de tal realidade, o Ensino de Ciências é uma aposta teórico-metodológica que deve estar articulada com o conhecimento científico em sua interação com os fenômenos que encaramos cotidianamente, “em suas múltiplas relações e determinações” (COELHO; LIPORINI; PRESSATO, 2021, p. 160). Para além da transmissão de conteúdos, o Ensino de Ciências deve oportunizar a formação de “estudantes críticos e não subservientes a uma Ciência autoritária” (CATARINO; REIS, 2021, p. 6), tanto aprendendo a fazer Ciência quanto a mediar sobre Ciência. Para isso, a exposição do conteúdo não é mais suficiente, pois ao estimular o levantamento de situações-problema, propor questões e construir novos conhecimentos, estudantes e professores protagonizam ensino e aprendizagem por meio da investigação.

Contextualizando: *Among Us*, Marte e o Projeto Novo Mundo

Depois desse panorama com aspectos norteadores associados a este trabalho, é importante situar como esta proposta emergiu através de alguns objetos. O primeiro deles é o jogo *Among Us*. Lançado em 2018 pela InnerSloth, o jogo ganhou notoriedade na segunda metade de 2020, atingindo meio bilhão de jogadores em seu auge (OTTESEN, 2021). O jogo foi o mais baixado e tornou-se o mais popular entre os dispositivos móveis durante 2020 (VINCENT, 2021). A premissa do jogo é simples: aos jogadores são atribuídas tarefas dentro de uma nave especial para que ela possa ser preparada para decolagem, que incluem

manutenção e reparos. Dentre os personagens, um deles é escolhido de forma randômica pelo jogo para que seja o impostor; ou seja, dentre os dez usuários da sala, um deles é aquele que faz o possível para que a missão especial não dê certo.

Ao mesmo tempo que o jogo estava sendo muito comentado entre os estudantes, reverberava entre eles outro assunto do momento: o projeto de Elon Musk para a colonização de Marte. Ao passo que a pandemia se desenrolava, Musk foi uma das figuras mais emblemáticas, polêmicas e citadas em 2020. Somente em 2020, o fundador da *Tesla* e da *SpaceX* viu seu patrimônio líquido aumentar US\$ 5,2 bilhões, de acordo com a Forbes (CUCCINELLO, 2020); por outro lado, 97 milhões de pessoas no mundo passaram a viver em condições de extrema pobreza (SÁNCHEZ-PÁRAMO et al., 2021). Conforme o site oficial do *SpaceX*, o programa “está trabalhando para a nova geração de veículos de lançamento que serão os mais poderosos já construídos, capazes de transportar humanos para Marte e outros destinos do Sistema Solar” (SPACEEX, 2022).

Enquanto isso, os serviços de *streaming* – outro fenômeno emergente das condições vivenciadas na pandemia – cresceram como nunca. As medidas de segurança no controle e combate ao coronavírus funcionaram para alavancar e consolidar este novo modelo de consumo de conteúdos musicais, seriados, filmes e documentários. No Brasil, a indústria audiovisual encontrou campo fértil: através de dados levantados pelo IBOPE Media e apresentados na Forbes, “58% dos usuários de internet disseram que viram mais vídeo e TV online em *streaming* pago durante os períodos de isolamento” (SILVA, 2021). Como resultado, “cada indivíduo passou cerca de 1h49 por dia assistindo a conteúdos em plataformas de *streaming*” (SILVA, 2021). Muitos conteúdos consumidos pelos estudantes neste período de aulas remotas estiveram relacionados à ficção científica, como as séries *Marte* (2016) e *Away* (2020), além de filmes como *Interestelar* (2014), *Perdido em Marte* (2015) e *Passageiros* (2016).

O componente curricular que estávamos trabalhando nas aulas de Ciências também facilitou a atmosfera rumo à criação do RPG: Sol, Terra e Lua; modelo geocêntrico e heliocêntrico; Sistema Solar e Universo. Em busca de entender os complexos movimentos que os astros e o planeta Terra realizam, as posições da Terra, do Sol e da Lua no Sistema Solar, além de analisar o avanço do conhecimento científico no campo da astronomia, as aulas síncronas representaram a convergência desses três fenômenos em um período de pandemia. Através da sugestão dos estudantes, apostou-se na criação de um jogo em que eles pudessem congrega a experiência de *Among Us*, a nova corrida espacial alardada por Musk e o conteúdo

audiovisual que eles consumiam naquele período. Emergiu, então, o ‘Projeto Novo Mundo’ (Figura 1).

Figura 1: Carta-convite – Projeto Novo Mundo



PROJETO NOVO MUNDO

Enredo: Muitos alertas foram divulgados. Pesquisas de cientistas do mundo inteiro indicavam o maior erro que a espécie humana cometera: a destruição do próprio planeta Terra. Um planeta que outrora abrigou milhões de seres vivos, com biodiversidade exuberante e condições de vida ainda não encontradas em outros planetas. Entretanto, as previsões mais aterradoras tornaram-se realidade, e agora o planeta Terra tornou-se inabitável.

O que resta à sobrevivência da espécie humana? Morrer em um planeta que a própria humanidade destruiu, ou apostar os últimos recursos disponíveis para a colonização de outro planeta com condições menos desfavoráveis?

Neste enredo que mais parece filme de ficção, os estudantes do oitavo ano do *Colégio X* serão tripulantes da **última missão espacial** terrestre com objetivo de colonização de Marte, e uma missão que pode garantir a sobrevivência da espécie humana em outro planeta, ou em sua extinção total. Tudo dependerá das estratégias que a tripulação do *PROJETO NOVO MUNDO* desempenhará não somente em sua jornada rumo a Marte, mas na fixação da primeira colônia extraterrestre no planeta Vermelho.

Fonte: Elaborada pelo autor (2022).

METODOLOGIA

Esta sequência didática caracteriza-se pela perspectiva metodológica qualitativa, seja pelo caráter interpretativo das produções, seja pela investigação do percurso que levou a tais resultados. Esta proposta “trabalha com o universo de significados, [...] dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2002, p. 21), bem como considera a trajetória tão importante quanto o produto final. A abordagem participativa buscou valorizar a construção dos vínculos entre os envolvidos, “na qual as crianças são protagonistas de suas histórias, capazes de produzir culturas” (PEREIRA et al., 2016, p. 04). Portanto, a proposta instiga a pensar o outro em um processo de construção colaborativa do conhecimento.

Este trabalho foi desenvolvido no segundo semestre de 2020 com 28 estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental II de uma escola no município de Feira de Santana, Bahia, Brasil. O RPG esteve articulado com o tema “Sistema Solar e Universo” e foi criado e desenvolvido no período de aulas remotas – em momentos síncronos e assíncronos. Para tanto, contamos com a plataforma de videochamadas *Google Meet*, na qual foi possível gravar os encontros. Vale

ressaltar que todos os registros da atividade foram liberados mediante consentimento do Colégio e assinatura de termo de uso de imagem, assinado pelos pais ou responsáveis. Os estudantes foram divididos em cinco grupos (dois compostos por cinco integrantes e três compostos por seis integrantes) a partir de um sorteio eletrônico realizado no site Sorteador, a saber (Quadro 1):

Quadro 1: Categorias com os personagens e respectivas atividades propostas.

Personagens	Atividades propostas
Cientista (Biólogos, Geógrafos; Bioquímicos; Físicos etc.)	Analisar as melhores condições para o desenvolvimento e execução do Projeto Novo Mundo. Usar os conhecimentos científicos para descrever os recursos necessários para a expedição, garantindo a qualidade de vida dos passageiros ao longo da viagem, bem como local adequado para o estabelecimento da nova colônia.
Engenheiro (de Sistemas; Aeroespacial; Roboticista; Elétrico; Mecânico.	Criar as melhores condições para a garantia da segurança dos passageiros no lançamento, trajetória e chegada no local indicado. Contribuir na manutenção e eficiência do sistema aeroespacial.
Equipe Multidisciplinar de Saúde (Médicos; Geneticistas; Enfermeiros; Nutricionistas; Psicólogos etc.)	Estabelecer critérios de seleção de tripulantes. Garantir a preservação da saúde ao longo da viagem e após o estabelecimento da colônia em Marte.
Equipe Político-administrativa (Administradores; Advogados; Diplomatas; Políticos; Economistas etc.)	Coordenar e definir as estratégias da organização das funções dos civis dentro da nave. Gerenciar as informações e procedimentos rumo à garantia das atribuições dos direitos e deveres dos tripulantes.
Equipe de Educação, Segurança e Questões Sociais (Professores; Sociólogos; Chefes de Segurança e Defesa; Supervisores de assuntos culturais etc.)	Trabalhar com o letramento científico da tripulação. Articular e mediar conflitos de âmbito sócio-cultural. Estabelecer um ambiente dialógico e de respeito às diferenças em todos os aspectos da vida desses sujeitos. Garantir a ordem da tripulação e proteção dos seus membros.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

No dia da execução do jogo, um dos estudantes, independente do grupo em que se encontrava, foi sorteado, com o auxílio do site Sorteador, e contactado no bate-papo privado para ser o “Impostor”, que teria por objetivo impedir o sucesso do Projeto Novo Mundo. Com uma interpretação pessimista da humanidade, o impostor acreditava que a perpetuação da nossa espécie causaria desequilíbrio em outros ambientes, prolongando futuros sofrimentos e novos colapsos. Ele poderia atuar sabotando maquinário, destruindo experimentos, causando discórdia ideológica e revoltas entre os membros da tripulação.

A dinâmica constou de três rodadas. Na primeira, os respectivos grupos deveriam apresentar o planejamento (incluindo detalhes da nave espacial) para a execução e efetiva decolagem. Na segunda, os grupos apresentariam os procedimentos que garantissem a sobrevivência da tripulação ao longo da viagem de sete meses e o pouso da espaçonave em Marte. Na terceira, os grupos ficariam responsáveis pelo estabelecimento da nova colônia no planeta vermelho, incluindo o ambiente para abrigar a tripulação, obtenção de água, estabelecimento de uma atmosfera, implantação do projeto bioma e a organização/disposição das residências, conveniências e outros departamentos de interesse coletivo. Ao final de cada apresentação dos grupos, o impostor poderia fazer intervenções fundamentadas no bate-papo privado do mestre, que narraria a sabotagem planejada.

Cada performance coletiva bem sucedida gerava 1 ponto por grupo. Cada rodada poderia ser finalizada com pontuação máxima de 5 pontos, número variável de acordo com a qualidade da proposta dos especialistas, da intervenção do impostor e possível sucesso/insucesso da ação-resposta do grupo. A colonização só seria efetiva quando os grupos conseguissem estabelecer, no mínimo, 3 pontos ao final de cada rodada (Figura 2). Quanto mais próxima da pontuação máxima (15 pontos), mais eficiente seria a colonização; caso a pontuação fosse menor que 9 pontos, a possibilidade de sobrevivência da humanidade em outro planeta se tornaria inviável (Figura 3). A pontuação foi distribuída pelo narrador, após avaliação da qualidade das intervenções feitas pelos personagens, considerando aspectos como: coerência, relevância, argumentação, apresentação de dados e referências científicas.

Figura 2: Discurso para as nações – Pouso em Marte

DISCURSO PARA AS NAÇÕES – POUSO EM MARTE

Estou feliz por estar hoje com vocês, a nível interplanetário, num evento que entrará para a história como a maior demonstração do avanço da humanidade. Há alguns anos idealizamos uma proposta que parecia absurda. Desafiamos a tudo e a todos e investimos naquilo que pode tornar-se a salvação da espécie humana. O pouso e o estabelecimento da primeira colônia em Marte não começou hoje, mas há muitos anos, com os esforços de muitas pessoas.

Conseguimos! Mas não foi fácil, bravos homens e mulheres ficaram para trás nesta trajetória, mas eles serão lembrados eternamente pela bravura e astúcia neste projeto. Vencemos muitos desafios: a decolagem, a longa viagem de sete meses pelo espaço, o confinamento, as sabotagens. Venceremos, ainda mais, nesta empreitada rumo ao estabelecimento não somente da primeira colônia interplanetária, mas principalmente, do avanço das fronteiras daquilo que entendemos como vida.

Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Figura 3: Discurso para as nações – Falha na Missão. Texto modificado, baseado no discurso intitulado 'Em caso de desastre lunar' que homenageia os astronautas Edwin Aldrin e Neil Armstrong.



DISCURSO PARA AS NAÇÕES – FALHA NA MISSÃO

“O destino quis que os bravos homens e mulheres que foram à Marte para colonizar em paz fiquem em Marte para descansar em paz. Esses bravos homens e mulheres sabem que não há esperança de sua recuperação. Mas eles também sabem que há esperança para a humanidade em seu sacrifício. Esses seres humanos estão dedicando suas vidas ao objetivo mais nobre da humanidade: a busca da verdade e da compreensão.

Eles serão lamentados por suas famílias e amigos; eles serão lamentados pela nação; eles serão lamentados pelas pessoas do mundo; eles serão lamentados por uma Mãe Terra que ousou enviar seus filhos para o desconhecido. Em sua exploração, eles levaram as pessoas do mundo a se sentirem como uma só; em seu sacrifício, eles fortaleceram os laços da irmandade humana.

Nos dias antigos, humanos olhavam para as estrelas e viam seus heróis nas constelações. Nos tempos modernos, fazemos o mesmo, mas nossos heróis são humanos épicos de carne e osso. Outros os seguirão e certamente encontrarão o caminho de casa. A busca da humanidade não será negada. Mas estes homens e mulheres foram os primeiros, e permanecerão em nossos corações. Todo ser humano que olhar para o espaço nas noites por vir saberá que há algum canto de outro mundo que é para sempre da humanidade.”

Fonte: VENTURA, D. **O discurso escrito em caso de tragédia e outras 5 curiosidades sobre a missão que levou o homem à Lua.** 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-48261475>. Acesso em: 14 fev. 2022.

Ao final, cada grupo produziu um dossiê com tudo que estivesse relacionado com as produções feitas: apresentações (*Power Point*); relatório, que incluiu autoavaliação do processo de ensino e aprendizagem individual e coletivo e relação com os temas trabalhados em sala; referências bibliográficas; lista de recursos audiovisuais, diário de bordo da prática e outros aspectos importantes considerados pelos estudantes. Neste sentido, além da avaliação da performance ao longo do RPG, também foram considerados os relatórios produzidos para a avaliação formativa (produção, diversificada e auto-avaliação). Os materiais foram analisados qualitativamente, considerando os aspectos acima mencionados.

ENFIM, MARTE!

Os resultados apresentados combinam a análise do percurso do RPG, o relato da experiência feito no pós-jogo, o dossiê produzido pelos grupos e os relatos descritos no diário de bordo. A partir da relação entre estes fatores foi possível compreender o potencial desta proposta pedagógica. Em primeiro lugar, o formato do RPG foi uma metodologia bem recebida pelos estudantes, e contribuiu para o estímulo da criatividade, do trabalho coletivo e

espontaneidade das relações, além da aprendizagem significativa dos conhecimentos do tema, como corroborado por Coelho (2017) e Marins (2017). Um dos principais problemas encontrados ao longo dos momentos síncronos foi o engajamento e a não abertura das câmeras, o que dificultava o contato virtual durante as aulas remotas. Entretanto, ao longo da imersão no jogo, todos os estudantes ligaram, mesmo enquanto ouvintes, e participaram ativamente do processo de interpretação dos personagens.

Dentre os fatores facilitadores da imersão no jogo ficou destacado o consumo de uma gama de recursos audiovisuais relacionados ao tema nas plataformas de *streaming*, demonstrando o quanto estes materiais podem ser pedagogicamente favoráveis. O acesso às notícias sobre as apostas de Elon Musk em Marte, principalmente através das mídias sociais, contribuiu para a construção do panorama da relação dos conhecimentos teóricos trabalhados em sala com as aplicações no RPG. Além disso, o fato deles terem jogado *Among Us* facilitou sobremaneira tanto a construção coletiva das regras, quanto a “aventura” no Projeto Novo Mundo. Vale destacar a sensibilidade do coletivo em ter percebido a congruência de tantos fenômenos relacionados ao tema “Sistema Solar e Universo” acontecendo ao mesmo tempo.

Como ressaltam Coelho e colaboradores (2021), mais do que cumprir um cronograma de conteúdos programáticos, o compromisso com o Ensino de Ciências perpassa pela “compreensão da realidade objetiva” (p. 168), e isto inclui as contradições emergentes deste cenário pandêmico, pois enquanto milhões passam fome e outros tantos não possuem acesso à recursos mínimos para estudos, poucos investem bilhões em ideias que beiram a ficção científica. Destaca-se ainda o fato desses estudantes terem conseguido frequentar as aulas regularmente ao longo da pandemia e superado variadas dificuldades de execução da proposta, que incluem acesso à internet, equipamentos para assistir às aulas, livro didático e um professor em condições para tal. Ou seja, mesmo em uma instituição periférica de uma cidade do interior baiano, estudantes estiveram em um campo privilegiado diante da crise.

Tanto este RPG, quanto qualquer outro que possa ser criado, deve ser pensado e acreditado pelo grupo, principalmente sem desconsiderar o público que dele vai participar. Importante ressaltar que o professor deve conhecer a turma com a qual fará a imersão e se esta é favorável para tal, pois uma das vantagens desse estilo de jogo é o poder de adaptação que ele apresenta. Mesmo com todos os desafios encontrados ao longo da aventura, que incluíam ajustes e problemas na nave espacial, além da ação do impostor na primeira e segunda rodada (onde foi descoberto e banido da tripulação), a missão foi bem sucedida: dos 15 pontos em jogo, a turma conquistou 11 deles. Enfim, bem-vindos ao planeta vermelho!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muito do currículo foi adaptado ao longo da pandemia para o formato online, e estamos começando a presenciar os resultados deste fenômeno no país com a reabertura das instituições de ensino, os impactos na saúde do corpo discente e docente e o aproveitamento pedagógico nestes longos meses em formato remoto. Neste sentido, além de evidenciar o resultado positivo desta atividade pedagógica, é importante reconhecer que fatores muito específicos garantiram a efetivação desta proposta. No entanto, considera-se fundamental a inserção do RPG em ações educativas em suas mais variadas temáticas, sendo uma potência emergente para atividades pedagógicas no campo educacional.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria nº 343, de 17 de março de 2020**. 2020. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Portaria/PRT/Portaria%20n%C2%BA%20343-20-mec.htm. Acesso em: 14 jun. 2022.

CATARINO; G. F.; REIS, J. C. de O. **A pesquisa em ensino de ciências e a educação científica em tempos de pandemia**: reflexões sobre natureza da ciência e interdisciplinaridade. *Ciência & Educação (Bauru)* [online]. 2021, v. 27. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1516-731320210033>. Acesso em: 15 jun. 2022.

COELHO, I. M. de A.. **O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de ciências**. 2017. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-graduação em Educação e Docência/MP, Belo Horizonte (MG), 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-B2YLWV>. Acesso em: 14 jun. 2022.

COELHO, L. J.; LIPORINI, T. Q.; PRESSATO, D. **A importância do ensino de ciências no contexto da pandemia no Brasil**: proposições fundamentadas na pedagogia histórico -crítica. 2021. *Momento - Diálogos Em Educação*, 30(01). Disponível em: <https://doi.org/10.14295/momento.v30i01.13166>. Acesso em: 16 jun. 2022.

CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DA BAHIA (CEEBAHIA). **Resolução CEE nº 27, de 25 de março de 2020**. 2020. Disponível em: <http://www.conselhodeeducacao.ba.gov.br/arquivos/File/homologadares272020.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2022.

CUCCINELLO, H. C. **Patrimônio líquido de Elon Musk aumenta mais de US\$ 20 bilhões desde março, com escalada das ações da Tesla**. 2020. *Forbes*. Disponível em: <https://forbes.com.br/negocios/2020/07/patrimonio-liquido-de-elon-musk-aumenta-mais-de-us-20-bilhoes-desde-marco-com-escalada-das-acoes-da-tesla/>. Acesso em: 16 jun. 2022.

GUZZI FILHO; N. J. et al. **Roleplaying Game (RPG)**: Um material potencialmente significativo para aprendizagem de conceitos em Ciências. 2017. XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – XI ENPEC, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC. Disponível em: <http://www.abrapecnet.org.br/enpec/xi-enpec/anais/resumos/R0921-1.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2022.

MARINS, E. S. **O uso do Role Playing Game (RPG) no ensino de ciências**: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II. – Dissertação (Mestrado) –

Universidade de São Paulo, Programa de Mestrado Profissional em Projetos Educacionais de Ciências, Lorena (SP), 2017. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/97/97138/tde-21112017-140217/pt-br.php>. Acesso em: 14 jun. 2022.

MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 21^a ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

UNESCO - ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **“Reabertura segura das escolas deve ser prioridade”, alertam UNICEF, UNESCO e OPAS/OMS**. 2020. Disponível em: <https://pt.unesco.org/news/reabertura-segura-das-escolas-deve-ser-prioridade-alertam-unicef-unesco-e-opasoms>. Acesso em: 14 jun. 2022.

OTTESEN, K. K. **‘Among Us’ proved to be the game we needed during the pandemic**. 2021. The Washington Post. Disponível em: https://www.washingtonpost.com/lifestyle/magazine/the-game-among-us-proved-to-be-the-game-we-needed-during-the-pandemic/2021/03/04/0add71a-64cf-11eb-8c64-9595888caa15_story.html. Acesso em: 16 jun. 2022.

PEREIRA V.R, et al. **Metodologias participativas em pesquisa com crianças: abordagens criativas e inovadoras**. Rev Gaúcha Enferm. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rgenf/a/czTLtbpmB6Zh9KhFpbBkPtp/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 jun. 2022.

VICENT, B. **Among Us Crowned Most Downloaded Mobile Game of 2020**. 2021. PC Maganize Digital Edition. Disponível em: <https://www.pcmag.com/news/among-us-crowned-most-downloaded-mobile-game-of-2020>. Acesso em: 16 jun. 2022.

SALES, A. **Jogos de RPG, o que são? Origem e lista de jogos imperdíveis**. 2021. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/jogos-de-rpg/>. Acesso em: 14 jun. 2022.

SÁNCHEZ-PÁRAMO, C.; HILL, R.; MAHLER, D. G.; NARAYAN, A.; YONZAN, N. **COVID-19 leaves a legacy of rising poverty and widening inequality**. 2021. World Bank Blogs. Disponível em: <https://blogs.worldbank.org/developmenttalk/covid-19-leaves-legacy-rising-poverty-and-widening-inequality#:~:text=About%2097%20million%20more%20people,estimated%20to%20have%20been%20lost>. Disponível em: 16 jun. 2022.

SESAB - SECRETARIA DA SAÚDE DO ESTADO DA BAHIA. **Bahia confirma primeiro caso importado do Novo Coronavírus (Covid-19)**. 2020. Disponível em: <http://www.saude.ba.gov.br/2020/03/06/bahia-confirma-primeiro-caso-importado-do-novo-coronavirus-covid-19/>. Acesso em: 14 jun. 2022.

SILVA, M. M. et al. **Uso do Role Playing Game (RPG) como recurso didático no ensino de zoologia**. 2018. VI Congresso Nacional de Educação - CONEDU, Recife, PE. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/49281>. Acesso em: 15 jun. 2022.

SILVA, R. **Um ano depois do início da pandemia, plataformas de streaming contabilizam ganhos**. Forbes Money. 2021. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/>. Acesso em: 16 jun. 2022.

SPACEX. **Making humanity multiplanetary**. 2022. Disponível em: <https://www.spacex.com/mission/>. Acesso em: 16 jun. 2022.