

## RESUMO

CODÁ, Virgínia. O chamado do Curupira: Role Playing Games como instrumento na popularização da Ciência. 2020. 105f. Dissertação (Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde) – Casa de Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz. Rio de Janeiro: 2020.

A implementação de novas técnicas educativas tem se tornado cada vez mais frequente na educação não-formal. Nesse sentido, os *Role Playing Games* – RPGs (jogos de interpretação de papéis) parecem ter significativo potencial. A partir da imersão do jogador no universo de jogo, é possível explorar conceitos teóricos, ilustrar práticas e apresentar situações que estimulam a criatividade e o grau de entendimento do jogador no decorrer da narrativa. Este trabalho é constituído por duas etapas, sendo a primeira a revisão bibliográfica sobre o uso de *Role Playing Games* em temáticas científicas, e a segunda um estudo de caso relativo ao tema. Com base nas dissertações, teses e artigos publicados nos últimos dez anos, e disponibilizados em plataformas de pesquisa acadêmica, foram encontradas atividades que utilizavam RPGs nos mais variados temas das ciências, como: biossegurança, epidemiologia, práticas hospitalares, ecologia, metodologia da pesquisa, física, entre outros. A partir disso, foi feito o estudo de caso, tendo como base um RPG adaptado, intitulado “O chamado do Curupira”, o qual foi testado em sessões de jogos com três grupos, dois compostos por pessoas que nunca tinham jogado RPG de mesa, e outro com pessoas experientes nesse tipo de jogo. Depois de cada sessão, foram feitas entrevistas de grupos focais. As sessões e as entrevistas foram gravadas, transcritas e analisadas. Dentre os resultados encontrados e comentados, observam-se assuntos como imersão, primeiro contato com alguns assuntos científicos, relato de experiência do jogo, utilização de conhecimentos prévios e contextualização.

Palavras-chaves: RPG, divulgação científica, jogos, serious games