

RPG: Egito antigo

Nicolas Fernando Sutil Trindade¹, Gustavo Boldo Ranzi², Eduardo Carlos da Silva Casado³, Cauã Nathan Pandolfo⁴, Mateus Fiorentini^{1*} *Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –
Campus Erechim. Erechim, RS

O trabalho consiste na criação de um RPG de mesa ambientado no Egito Antigo, com o objetivo de proporcionar uma experiência de aprendizado interativa sobre essa civilização. O tema surgiu a partir das aulas de história, nas quais foi estudado o Egito Antigo, e visa explorar de maneira lúdica e educativa as características dessa sociedade, seus mitos e cultura. A metodologia envolve a confecção manual do jogo, com a utilização de materiais como papelão, tinta, palito de churrasco e, posteriormente, a inclusão de isopor e biscoito para aprimorar o mapa e os personagens. O jogo conta com um roteiro, personagens e dados de vinte lados, sendo que os participantes interpretam personagens e colaboram para o desenvolvimento da história. Os resultados parciais indicam um progresso no design e na dinâmica do jogo, com melhorias no visual e na jogabilidade. Como conclusão, o trabalho tem se mostrado uma forma eficiente de estimular o aprendizado histórico, além de proporcionar um ambiente de colaboração e criatividade.

Palavras-chave: RPG; Egito antigo

Modalidade: Ensino – Feira do Conhecimento