

RPG DA VIDA ADULTA

Barbara Aparecida Lampert – SESI
Videira Ederson Buyno - SESI Videira
barbara.a.lampert@edu.sesisc.org.br
ederson-buyno@edu.sesisc.org.br

INTRODUÇÃO: A intervenção “RPG da Vida Adulta” foi desenvolvida para trabalhar autonomia, tomada de decisão e resolução de problemas por meio de dinâmicas inspiradas em jogos narrativos. Os alunos criaram seus próprios personagens — inclusive utilizando ferramentas de IA para gerar perfis, características e motivações — e, a partir deles, vivenciaram situações típicas da vida adulta, como gestão de tempo, finanças básicas e convivência social. A proposta se fundamentou em metodologias ativas, gamificação e educação para a vida prática. A justificativa para essa intervenção é a necessidade de oferecer experiências que aproximem os estudantes de desafios reais de forma segura, lúdica e reflexiva. Ao transformar conteúdos de cidadania e educação socioemocional em uma narrativa envolvente, o projeto ampliou o engajamento, permitindo que os alunos experimentassem, errassem, replanejassem e desenvolvessem pensamento crítico enquanto interpretavam seus personagens. **METODOLOGIA:** A prática ocorreu na Escola SESI Videira envolvendo estudantes da 1ª série do EM, por aproximadamente dois meses, nas aulas do Projeto de Vida. As intervenções incluíram dinâmicas de grupo, simulações de situações reais, tomada de decisão orientada por cartas de evento, desenvolvimento de personagens com IA e momentos de debate coletivo. Várias foram as etapas, desde a criação de personas em diferentes condições de vida até o tabuleiro, e finalmente, o momento do jogo com discussão de casos reais, tomadas de decisões e avaliações críticas, entre os estudantes. **RESULTADOS:** A intervenção do “RPG da Vida Adulta” gerou forte engajamento dos estudantes, que demonstraram entusiasmo nas dinâmicas e maior participação durante as tomadas de decisão. A criação de personagens com apoio de IA facilitou a identificação dos alunos com suas narrativas, permitindo reflexões espontâneas sobre responsabilidades, organização financeira, escolhas profissionais e convivência social. Observou-se que os debates após cada rodada ampliaram a capacidade argumentativa e o pensamento crítico. Alguns estudantes relataram que “foi a primeira vez que entenderam como pequenas decisões podem mudar tudo” e que o RPG “ajudou a

imaginar de verdade a vida adulta”. As atividades também promoveram cooperação entre os grupos, resolução de conflitos e maior autonomia ao lidar com desafios simulados. De modo geral, o impacto foi positivo, contribuindo para aprendizagens significativas e maior consciência sobre organização, planejamento e consequências das escolhas. **CONCLUSÕES:** mostrou-se útil por aproximar os estudantes de temas complexos do cotidiano de forma lúdica e acessível. O formato narrativo possibilitou que os alunos experimentassem situações reais por meio da tomada de decisões, ampliando a compreensão sobre responsabilidade, planejamento e convivência. Os pontos fortes incluíram o alto engajamento, a participação ativa nos debates e a criação de personagens com IA, que tornou a experiência mais imersiva e personalizada. Como perspectiva futura, a prática pode ser ampliada com novas missões, integração de outros componentes curriculares e aplicação de instrumentos avaliativos mais estruturados para acompanhar a evolução das competências socioemocionais. Além disso, a continuidade da proposta em diferentes turmas pode fortalecer ainda mais a autonomia dos estudantes e consolidar o RPG como ferramenta pedagógica inovadora dentro da escola.

Palavras-chave: RPG, narrativa, projeto de vida