



Role-Playing Games (RPG) e Educação

Nelson Maurilio Coelho Junior | nelson.junior@ifsc.edu.br
Roger Douglas Mallmann | roger.dm2007@aluno.ifsc.edu.br
Gabriely da Silva Rodrigues Alves | gabriely.sra@aluno.ifsc.edu.br
Dirceu de Almeida Neto | dirceu.a2008@aluno.ifsc.edu.br
Adriana Salvador Zanini | adriana.zanini@ifsc.edu.br

RESUMO

Dentre as inúmeras demandas da educação, nos tempos atuais, a utilização de metodologias inovadoras no ensino básico tem sido uma área de crescente interesse pedagógico. Dentre essas metodologias, os jogos conhecidos como *Role-Playing Games* (doravante RPG), têm se destacado como uma ferramenta pedagógica potente, capaz de engajar os alunos de forma lúdica e dinâmica, promovendo habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração. Este projeto de pesquisa tem como objetivo realizar uma revisão bibliográfica do tema, bem como, desenvolver e implementar uma proposta de metodologia que utilize jogos RPG, para aprimorar o ensino básico, explorando como essas práticas podem influenciar o desempenho acadêmico e o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. O projeto contará com a participação de bolsistas, dos cursos técnicos integrados do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFSC, Campus Caçador, que atuarão nas atividades de pesquisa; elaboração e construção de protótipos, a partir dos princípios que norteiam o conceito de desenvolvimento sustentável. O percurso de pesquisa e iniciação científica objetiva a aproximação entre teoria e prática, por meio da elaboração de ferramentas educativas que possam ser aplicadas nas diferentes camadas que compõem a educação básica.

Palavras-chave: RPG; metodologias ativas; educação básica; inovação pedagógica; ensino

1 EDUCAÇÃO E RPG

Inúmeras pesquisas ao redor do mundo apontam para uma crise da educação. Nos tempos atuais, estudiosos do tema se debruçam sobre os diferentes aspectos do problema e apontam para a necessidade de um aprofundamento da análise do problema. A falta de interesse dos alunos, o esgotamento dos modelos tradicionais de ensino, a emergência de tecnologias cada vez mais acessíveis, aceleram o processo de revisão do fazer em sala de aula. Cabe aos educadores atuais, pensar em alternativas que possam amenizar a crise, e a utilização de metodologias inovadoras no ensino básico, tem ganhado visibilidade nas publicações científicas sobre o tema. Há um consenso entre os pesquisadores da educação, que apontam para uma crise que se expande em vários países e exige a inovação concernente a métodos de ensino mais atraentes e motivadores. A crise se amplia e revela que, o apelo dos dispositivos eletrônicos, no mundo cada vez mais conectado, pressiona para uma solução aparentemente distante.

No que tange ao uso de diferentes recursos de ensino de História, Bittencourt (2004, p. 108), reforça a necessidade de utilizar recursos diversificados e, pontua os resultados de vários estudos que revelam as novas formas de apreensão do conhecimento ocorrem pela alternância entre oralidade, os sons e o visual. Do mesmo modo, as pesquisas de Flavia Caimi (2015, p. 29-30), revelam que os suportes culturais, nas suas diversas manifestações, tem sido cada vez mais utilizados em sala de aula, fato este, facilitado pela democratização do acesso na web. A utilização de suportes educativos de maneira mais intensa, gera preocupação entre pesquisadores, que temem a banalização e o uso de maneira meramente ilustrativa, sem problematizar a intenção de tomar esses objetos como fontes de investigação, desvendando suas condições de produção e, por meio de seu estudo, desenvolver determinadas competências cognitivas nos estudantes, como observação, compreensão, interpretação, argumentação, análise, síntese, comparação, ou competências investigativas, tais como a seleção de fontes, a formulação de hipóteses, a produção e resolução de problemas e crítica documental. Novas metodologias podem colaborar para enriquecer e fortalecer as atividades pedagógicas em um cenário de constante mudança e vinculado às novidades tecnológicas.

Dentre essas possíveis metodologias, emergiram os jogos conhecidos como *Role-Playing Games* (doravante RPG). De acordo com os estudos de Hein e Zimer (2021), o termo emergiu e ganhou notoriedade em 1974 com a publicação da primeira edição do livro *Dungeons and Dragons*, de sigla D&D, de Gary Gygax e Dave Arneson. Trata-se de uma atividade lúdica, na qual os jogadores, reunidos em pequenos grupos, incorporam personagens em aventuras imaginárias que envolvem inúmeros cenários. O evento é guiado por um mestre de cerimônias, responsável pela narração e mediação das ações e regras que são previamente definidas. O jogo, obrigatoriamente coletivo e colaborativo exige atitudes de raciocínio, imaginação, tática, estratégia, planejamento, execução e cooperação. Há um objetivo comum que pode ser alcançado, mediante inúmeras alternativas de ação. Diferente de outros jogos, o RPG, não objetiva necessariamente um participante vitorioso, todos vencem.

No Brasil, os estudos de Carneiro (2012), descrevem a chegada do RPG, durante os

anos 1990, despertando desde este período o interesse de pesquisadores da educação. Entre os trabalhos pioneiros sobre o tema, Marcatto (1996) e Fairchild (2007), Prensky, (2001), analisam as diferentes maneiras de aplicação dos jogos digitais como ferramentas educacionais e assinalam para potencialidades desses suportes como novidades capazes de incrementar e dinamizar as atividades desenvolvidas em sala de aula.

Dentre as diferentes metodologias inovadoras aplicadas na educação, os jogos de RPG, têm ganhado destaque e o número de trabalhos publicados sobre o tema, tem crescido nas últimas décadas. Trata-se de uma atividade diferente das metodologias tradicionais de ensino, pois envolve a comunidade escolar na produção das histórias e aplicação dos conceitos aprendidos, para solucionar problemas das aventuras elencadas pelos estudantes. Nesta atividade lúdica, os jogadores, reunidos em pequenos grupos, incorporam personagens em aventuras imaginárias que envolvem inúmeros cenários e desafios. O evento é guiado por um mestre de cerimônias, responsável pela narração e mediação das ações e regras que são previamente definidas. O jogo, obrigatoriamente coletivo e colaborativo exige atitudes de raciocínio, imaginação, tática, estratégia, planejamento, execução e cooperação. Há um objetivo comum que pode ser alcançado, mediante inúmeras alternativas de ação. Diferente de outros jogos, o RPG, não objetiva necessariamente um participante vitorioso, todos vencem.

No que tange os procedimentos metodológicos, este projeto, que corresponde a primeira etapa da pesquisa, se caracteriza como documental, pois necessitará de aprofundamento teórico sobre o tema. A organização dessa documentação visa ampliar os conhecimentos, bem como, facilitar a elaboração de projetos que visem promover e aprimorar o processo de ensino-aprendizagem.

A partir do mês de março de 2025 foram realizadas atividades de pesquisa, visando o levantamento de bibliografia referente ao uso de jogos de RPG, em atividades de ensino, no Ensino Básico. Para tanto, foram utilizadas plataformas como SciELO, Periódicos da CAPES, e até o Google Acadêmico. Trata-se de um trabalho minucioso de pesquisa, busca e resgate de conhecimentos específicos sobre os diferentes usos pedagógicos destes suportes lúdicos. No dia 12 de março de 2025, foi realizada uma reunião geral entre coordenação do projeto e pesquisadores bolsistas, na qual foram apresentados os pesquisadores e os detalhes do projeto, definidas as etapas de pesquisa, divisão de tarefas entre coordenador e pesquisadores, compartilhamento de experiências e saberes entre a equipe de pesquisa e criação de um cronograma de trabalho.

A pesquisa apresenta modelos que podem ser utilizados, para desenvolver o estilo de fichas do RPG. Dentre elas, o modelo de ficha do sistema FATE (Figura 1), que deveria ser impresso em papel nos formatos A4 ou A5. Durante o processo de trocas de ideias e conhecimentos sobre o tema, os protótipos entraram no estágio de produção, fazendo uso da técnica de “*brainstorming*” para a construção do livro de regras e aquisição de materiais necessários para a realização do RPG.

Figura 1 – Modelo de RPG baseado em FATE

Guia de RPG Narrativo para Alunos e Professores

Introdução

Este documento apresenta um sistema de RPG narrativo inspirado em FATE, projetado para ser acessível a alunos e professores. O objetivo é incentivar a criatividade, a resolução de problemas e a interação social por meio de narrativas colaborativas.

Sistemas de Dados

Diferentes sistemas de dados podem ser utilizados para este RPG. Abaixo, uma descrição dos principais sistemas e seus prós e contras.

Sistema	Pontos Fortes	Pontos Fracos
d20	Amplamente conhecido e documentado; ampla gama de resultados	Pode ser complexo para iniciantes; foco maior em combate do que em narrativa
d10	Simplicidade e facilidade de uso; adequado para sistemas percentuais	Menor variação de resultados; pode não capturar nuances narrativas
d%	Precisão em probabilidades; útil para sistemas detalhistas	Pode ser intimidador para iniciantes; rolagens mais lentas
Dice Pool	Flexibilidade e adaptabilidade; incentiva colaboração entre jogadores	Pode exigir muitos dados; contagem de sucessos pode ser confusa
d6	Dados comuns e acessíveis; simplicidade nas mecânicas	Menor variação de resultados; pode limitar a profundidade mecânica

Ficha de Personagem

A ficha de personagem foi estruturada para ser simples e intuitiva, permitindo que qualquer pessoa, mesmo sem experiência com RPGs, consiga preenchê-la facilmente.

Nome do Personagem

Descrição: Identificação básica do personagem dentro do jogo. **Exemplo:** Ana Silva, Professor Mendes.

Fonte: Arquivo do autor

Os pesquisadores em várias reuniões. Foi criada uma ficha no formato de papel A4. A criação da ficha facilitou o trabalho para torná-la editável e o acesso digital da mesma. Fazendo uso desta ficha, os pesquisadores puderam desenvolver os seguintes campos com seus respectivos tópicos: Identidade: contém os tópicos “nome” do personagem, e a “descrição” do mesmo; Objetivo: contém o tópico de objetivo do personagem com base do seu contexto histórico e sociocultural.; Aspectos: referente aos tópicos “características principais e problema” onde serão escritas frases que determinaram o personagem e seu sucesso ou fracasso durante a campanha; Recursos: atinente aos tópicos “itens”, que determinam os itens que o personagens carregam consigo, e “contatos” que são figuras com as quais o personagem pode se comunicar durante a campanha, a fim de receber auxílio ou sucesso durante missões; Habilidade: concernente ao tópicos “mental”, “atletismo”, e “social”, onde o jogador terá cinco pontos para distribuir entre os três tópicos definindo assim quantos pontos seu personagem terá em cada uma das habilidades, podendo aumentar ou não seu sucesso durante missões da campanha; Estresse (físico e mental) composto por dois campos

que contém a contagem de estresse (equivalente ao dano) do personagem durante a campanha; e Consequências: alusiva aos tópicos “suave”, “moderada” e “severa”, que servem para anotar as consequências resultantes do estresse sofrido pelo personagem durante a campanha.

Na etapa seguinte, os pesquisadores iniciaram a produção de um roteiro contendo as regras do sistema e uma pequena introdução sobre “quem somos” (Figura 2). Nesta data, foi iniciada a tabulação e análise das informações, buscando problematizar os dados coletados, a partir de suas semelhanças, diferenças e possibilidades de uso. Em paralelo as leituras de artigos sobre a temática já estavam avançadas e colaboraram para responder alguns questionamentos sobre o processo de criação do sistema de jogo.

Figura 2 – “Sobre quem somos”

Introdução

Somos educadores e entusiastas do ensino por meio da ludicidade.
Este projeto apresenta um sistema de RPG leve e acessível para aplicação pedagógica.
Inspirado no sistema Fate, permite trabalhar conteúdos escolares por meio da narrativa e da resolução colaborativa de problemas.

O que é RPG?

RPG é a sigla para **Role-Playing Game**, ou **Jogo de Interpretação de Papéis**. É uma atividade onde os participantes criam e interpretam personagens em uma história coletiva. Um dos participantes atua como **Narrador**, que apresenta o cenário, descreve desafios e interpreta os personagens do mundo. Os demais são os **jogadores**, que tomam decisões como se fossem seus personagens.

Cada ação tomada no jogo pode ter consequências boas ou ruins, e o desenrolar da história depende das escolhas feitas em grupo. Algumas ações mais incertas ou arriscadas são resolvidas com o uso de dados, o que dá um elemento de surpresa e desafio.

Por que usar RPG em sala de aula?

O RPG oferece um ambiente **imersivo, colaborativo e criativo**, onde os alunos:

- Praticam resolução de problemas;
- Trabalham em equipe;
- Exercitam empatia e escuta ativa;
- Desenvolvem autonomia e pensamento crítico;
- Aplicam conteúdos escolares de forma contextualizada.

“O RPG promove a interação e o trabalho em equipe, incentivando a resolução de problemas de forma colaborativa.”
(Silva, 2014, p. 57)

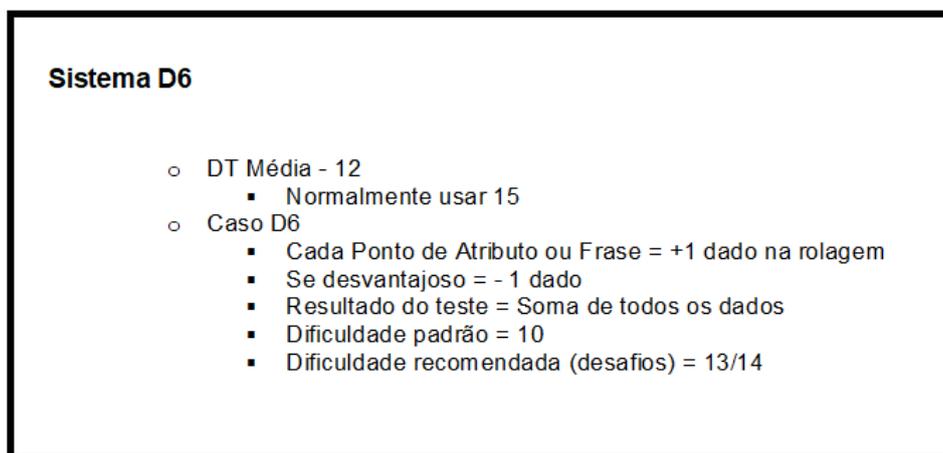
“O RPG pode ser utilizado em aulas de Física para demonstrar que o exercício da imaginação faz parte do processo de aprendizagem.”
(Nascimento Junior & Pietrocola, 2005, p. 3)

Fonte: Arquivo do autor

A partir do processo de criação aprimorado durante a pesquisa, os pesquisadores compartilharam as experiências relacionadas à criação de personagens a partir da ficha elaborada anteriormente. Após diversas sugestões e correções pontuais, a equipe decidiu por manter a ficha do jeito que ela havia sido confeccionada inicialmente, preservando as

diretrizes originais, que até o momento, sinalizavam ser as mais adequadas e fieis aos objetivos do projeto. Durante a reunião, também foi debatido o sistema de dados do RPG, onde foi sugerido o sistema D6 (Figura 3) com dois dados.

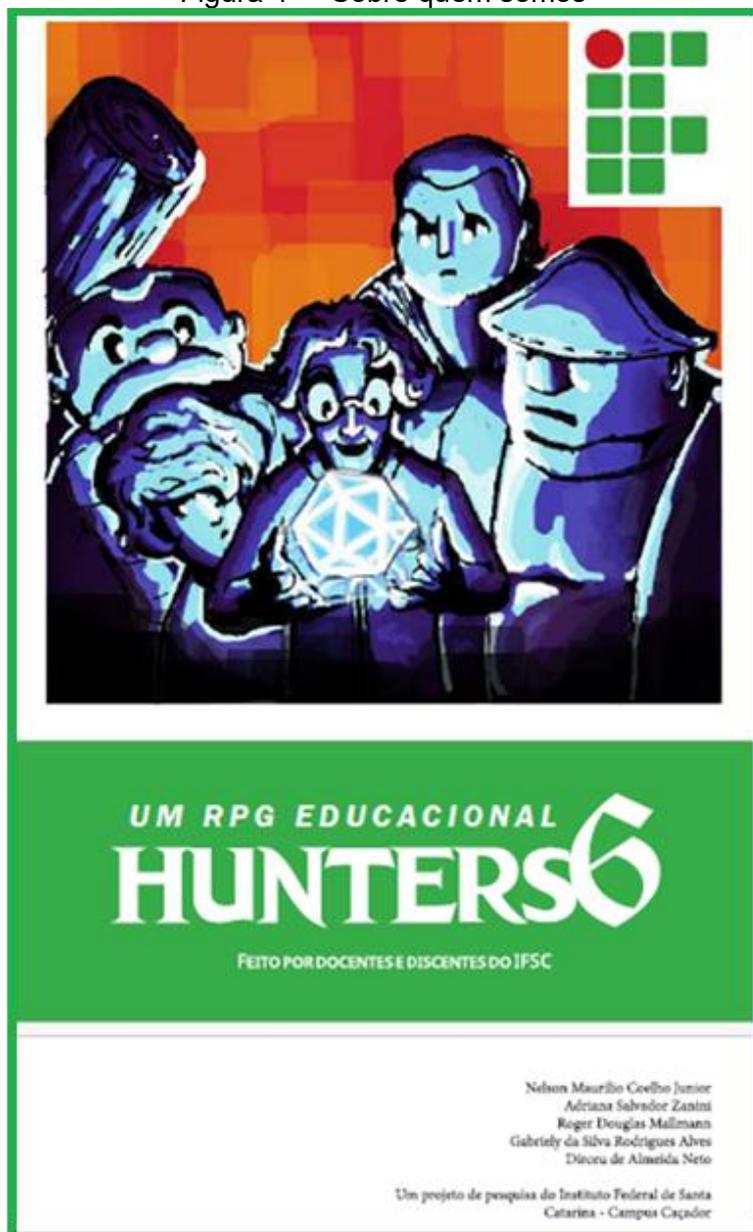
Figura 3 – “Sobre quem somos”



Fonte: Arquivo do autor

Após vários estudos de aprofundamento e reuniões para intercâmbio de ideias, a equipe iniciou o processo de criação de ilustrações, para a confecção do livreto (Figura 4). A metodologia de pesquisa buscou, por meio de pesquisa bibliográfica e estudos relacionados aos jogos de RPG, a investigação ativa dos pesquisadores sobre as diferentes possibilidades de abordagem e aplicação destes dispositivos lúdicos como ferramentas de ensino

Figura 4 – “Sobre quem somos”



Fonte: Arquivo do autor

O livreto tem como função guiar professores e estudantes na adaptação dos conteúdos das Unidades Curriculares às dinâmicas do jogo, promovendo aprendizagens significativas, criativas e colaborativas. Entre os objetivos específicos, destacam-se: estimular a autonomia e o protagonismo estudantil na produção de conhecimento; desenvolver competências socioemocionais (como cooperação, empatia, resolução de problemas e criatividade); integrar diferentes áreas do conhecimento por meio de narrativas e desafios interdisciplinares; criar uma metodologia replicável, que possa ser aplicada em outros contextos escolares.

Após a elaboração do protótipo, o grupo aplicou sessões experimentais de jogo com turmas do ensino médio e fundamental, observando aspectos como: engajamento dos

estudantes; clareza das regras; viabilidade de tempo de aplicação em aula; integração com conteúdos curriculares. Os resultados foram registrados em formulários de avaliação, entrevistas e observações participantes, permitindo ajustes nas regras, nos textos e na diagramação do livreto. O produto final — o Livreto de RPG Educativo do IFSC Campus Caçador — constitui-se como um recurso aberto, podendo ser adaptado e ampliado por outras escolas, projetos e docentes interessados em metodologias ativas e ludificação do ensino.

1 Os resultados da jornada científica

Durante a pesquisa, foi realizado um levantamento pertinente de publicações científicas nas bases SciELO, Periódicos CAPES e Google Acadêmico. A equipe conseguiu mapear diferentes usos do RPG em contextos educacionais e identificar as potencialidades apontadas pela literatura, como engajamento, desenvolvimento socioemocional e interdisciplinaridade.

Os pesquisadores bolsistas tiveram contato direto com práticas de iniciação científica, incluindo: pesquisa bibliográfica, análise crítica, sistematização de informações, construção de protótipos e elaboração de relatórios. A experiência colaborou para o amadurecimento acadêmico, incentivou autonomia, protagonismo e o exercício do trabalho coletivo.

A pesquisa desenvolveu fichas de personagens inspiradas no modelo FATE, adaptadas para o contexto escolar. A equipe de pesquisadores elaborou regras experimentais, estrutura narrativa e definição de mecânicas de jogo (como o sistema D6). Além disso, foram produzidos materiais complementares, como lista de compras, roteiros, questionários e ilustrações para o futuro livreto.

Foram realizadas simulações de sessões de RPG para testar a dinâmica de criação de personagens e resolução de problemas. O uso do questionário após o jogo demonstrou que o RPG pode auxiliar na aprendizagem e assimilação de conteúdos, além de estimular criatividade, autonomia e colaboração entre os participantes. Todos os processos resultaram na elaboração de relatórios parciais, fichas, roteiros e resenhas críticas sobre a aplicação do RPG no ensino.

Embora o protótipo tenha sido desenvolvido e testado em sessões simuladas, ainda não houve a aplicação sistemática em turmas da educação básica. Por questões relacionadas ao cronograma apertado, a testagem com estudantes de escolas ainda não ocorreu, permanecendo como etapa futura. O processo de criação do livreto com regras, ilustrações e orientações pedagógicas está em andamento, mas não foi concluído. As ilustrações e tópicos foram iniciados, mas ainda precisam ser finalizados e organizados em formato publicável.

Até o momento, as análises foram qualitativas (observação, resenhas, questionários pontuais). A avaliação quantitativa sobre impacto no desempenho acadêmico e desenvolvimento socioemocional dos alunos não foi realizada.

O projeto alcançou resultados relevantes na formação dos bolsistas, no levantamento teórico e no desenvolvimento de um protótipo funcional de RPG para fins educacionais. Houve avanços práticos com a criação de fichas, regras e testes iniciais, além da abertura para futuras parcerias. Contudo, os resultados ainda não contemplaram a aplicação direta no ensino básico, nem a finalização de materiais didáticos completos, oficinas e avaliação do



impacto do método em turmas escolares — etapas que permanecem como desafios para a continuidade da pesquisa. Este projeto de pesquisa aponta para possibilidades futuras, pois os estudos realizados revelam que esta temática é ampla e estratégica. São inúmeras as possíveis abordagens futuras e elas incluem desde a aplicação direta no ensino básico até a produção de materiais didáticos, formação docente, ampliação interdisciplinar, parcerias interinstitucionais e expansão para a comunidade externa. O RPG se configura não apenas como uma ferramenta lúdica, mas como um campo de inovação pedagógica e científica, com potencial de consolidar o IFSC como referência em metodologias alternativas de ensino.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 2. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2004.

CAIMI, Flávia Eloisa. Investigando os caminhos recentes da história escolar: tendências e perspectivas de ensino e pesquisa. *In*: ROCHA, Helenice; MAGALHÃES, Marcelo; GONTIJO, Rebeca (org.). **O Ensino de História em questão: Cultura histórica, usos do passado**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2015. cap. 1.

CARNEIRO, Eva Dayna Felix. O uso do RPG no ensino de História: um relato de experiência sobre o Maranhão republicano explicado por meio de um jogo. **Revista História Hoje**, v. 10, n. 19, p. 214-234 – 2021. Disponível em: <https://rhhj.emnuvens.com.br/RHHJ/article/download/600/397>. Acesso em: 22 out. 2025.

FAIRCHILD, Thomas Massao. **Leitura de impressos de RPG no Brasil**. 2007. Tese (Doutorado) — Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

HEIN, Welington Haas; ZIMER, Tania Teresinha Bruns. Os sujeitos presentes em uma sala de aula e em um jogo de RPG: uma revisão da literatura. **Editora Científica**, v. 3, ed. 1, p. 1209-1221, capítulo 100. DOI: 10.37885/220308386. Disponível em: <https://www.editoracientifica.com.br/artigos/os-sujeitos-presentes-em-umasala-de-aula-e-em-um-jogo-de-rpg-uma-revisao-da-literatura>. Acesso em: 11 de ago. 2024.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro: uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing game**. 2. ed. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

PRENSKY, Marc. Digital Game-Based Learning. *In*: PRENSKY, Marc (ed.). **The games generations: how learners have changed**. New York: McGraw-Hill, 2001. cap. 2.