

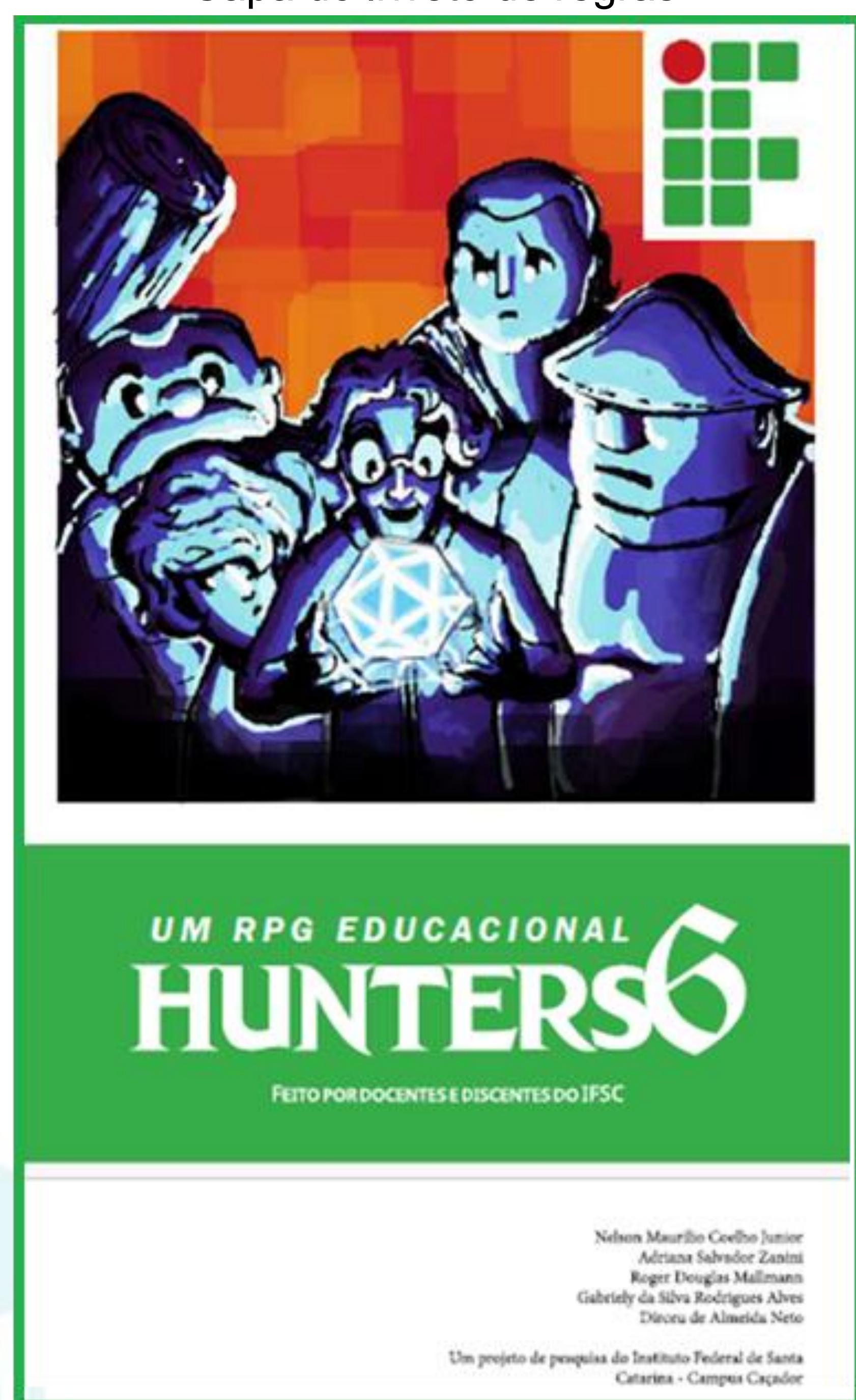
Role-Playing Games (RPG) e educação

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

RPG E ENGAJAMENTO

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.

Capa do livreto de regras



Fonte: Arquivo do autor.

RPG COMO FERRAMENTA DE ENSINO

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.

TEORIA E PRÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

O percurso de pesquisa e iniciação científica objetiva a aproximação entre teoria e prática, por meio da elaboração de ferramentas educativas desenvolvidas pelos pesquisadores bolsistas que possam ser aplicadas na educação básica.

Design desenvolvido no livreto de regras



Fonte: Arquivo do autor.

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