



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA CENTRO DE CIÊNCIAS DA  
EDUCAÇÃO DEPARTAMENTO DE ESTUDOS ESPECIALIZADOS EM EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

Maria Isabel Ceballos Barcellos

Entre mundos e narrativas: o RPG como linguagem e experiência pedagógica

Florianópolis - SC

2025

Maria Isabel Ceballos Barcellos

Entre mundos e narrativas: o RPG como linguagem e experiência pedagógica

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Graduação em Pedagogia do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador (a): Dulce Márcia Cruz

Florianópolis - SC

2025

Barcellos, Maria Isabel Ceballos

Entre mundos e narrativas: o RPG como linguagem e experiência pedagógica / Maria Isabel Ceballos Barcellos ; orientadora, Dulce Márcia Cruz, 2025.

36 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Graduação em Pedagogia, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Pedagogia. 2. Educação. 3. RPG de mesa. 4. Anos iniciais. I. Cruz, Dulce Márcia. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Pedagogia. III. Título.

Maria Isabel Ceballos Barcellos

Entre mundos e narrativas: o RPG como linguagem e experiência pedagógica

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Licenciado e aprovado em sua forma final pelo Curso Pedagogia

Florianópolis, 26 de junho de 2025



Profa. Dra. Ilana Laterman (MEN / CED / UFSC)

Coordenação do Curso

**Banca examinadora**



Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz. (MEN/CED/UFSC)

Orientadora



Profa. Dra. Carolina Picchetti Nascimento (MEN/CED/UFSC)



Profa. Me. Fábio Medeiros (PPGE/CED/UFSC)

Florianópolis/SC

2025

Dedicatória

À Pandora, que nasceu em rabiscos de infância e jamais deixou de existir.  
Sua existência atravessa o tempo, transformando minhas ideias e me lembrando do  
poder da criação.

E à menina que fui, que encontrou nas palavras um lugar seguro.

E mesmo sem saber, ela plantou a semente deste trabalho.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família — a de sangue e a que escolhi ao longo da vida — por me apoiarem nos momentos em que mais precisei e por acreditarem em mim, mesmo quando eu não acreditava. Isso foi essencial para a criação deste trabalho, obrigada.

Aos meus amigos e amigas de mesa, por sempre estenderem a mão — e seus dados — durante esse processo de escrita, para momentos de descontração e reflexão.

Aos professores e professoras que fizeram parte do meu processo formativo desde a infância. A minha orientadora, **Dulce Márcia Cruz**, que contribuiu para que este questionamento sobre o RPG como ferramenta pedagógica ganhasse destaque em minha mente, mostrando que ele é, sim, uma possibilidade válida dentro da educação.

Aos meus alunos, que me mostraram na prática o valor da educação ativa e criativa, e que me ensinaram, sem saber, que o aprendizado é sempre uma via de mão dupla.

À minha mãe Fernanda Ceballos Barcellos (*in memoriam*), que me ensinou que ser professora vai além do conteúdo: é ser afeto, é ser acolhedor. Que a sala de aula não é apenas um lugar de ensinar, mas de cuidar e de escutar.

## RESUMO

Este trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo analisar o uso do Role Playing Game (RPG) como prática pedagógica e linguagem educativa nos anos iniciais do ensino fundamental. A proposta surgiu a partir do interesse da própria autora pelo tema, desenvolvido ao longo de vivências com jogos e narrativas desde a infância. Durante o processo da graduação em Pedagogia, esse interesse se transformou em questionamento: como seria possível utilizar o RPG de mesa para promover dentro de sala uma aprendizagem significativa? A pesquisa é de natureza qualitativa e bibliográfica, usando como base autores fundamentais da área da educação, psicologia e jogos. O trabalho aborda a origem e os fundamentos do RPG, referenciais teóricos que sustentam seu uso em sala, suas contribuições para o desenvolvimento do estudante e possíveis desafios enfrentados por educadores no processo de aplicação. Conclui-se que, mesmo diante de limitações estruturais e metodológicas, o RPG possibilita aos alunos vivenciar papéis, resolver dilemas e cooperar entre si em um ambiente pedagógico que valoriza a participação ativa e a subjetividade dos estudantes.

**Palavras-chave:** Aprendizagem significativa; Educação básica; Ensino fundamental; Metodologias ativas; RPG de mesa.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Dado de seis faces (D6), 28

Figura 2 – Dado de vinte faces (D20), 28

Figura 3 – Tabuleiro criado para dinâmica de RPG em sala de aula, 29

Figura 4 – Personagens criados para a narrativa, 32

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>1 CAPÍTULO UM – O COMEÇO DE TUDO.....</b>	<b>14</b>
<b>2 CAPÍTULO DOIS – ENTRE TEORIA E PRÁTICA: COMPREENDENDO O RPG COMO LINGUAGEM PEDAGÓGICA .....</b>	<b>18</b>
2.1 O RPG COMO LINGUAGEM, CONTEÚDO E EXPERIÊNCIA FORMATIVA.....	18
2.2 Vygotsky: imaginação, linguagem e mediação no RPG .....	20
2.3 VOZES QUE DIALOGAM COM A MEDIAÇÃO: FREIRE E FEUERSTEIN .....	22
<b>3 CAPÍTULO TRÊS – EDUCAÇÃO EM JOGO: PRÁTICAS, MEDIAÇÕES E DESAFIOS .....</b>	<b>23</b>
3.1 CONEXÃO COM EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS E FACILITAÇÃO DA APRENDIZAGEM.....	23
3.2 DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COGNITIVAS E SOCIOEMOCIONAIS .....	24
3.3 O PAPEL DO PROFESSOR COMO MESTRE DE JOGO.....	25
3.4 DESAFIOS E LIMITAÇÕES NA APLICAÇÃO DO RPG EM SALA DE AULA .....	26
3.5 Meu relato como educadora e narradora .....	27
<b>4 CONCLUSÃO .....</b>	<b>31</b>
<b>5 EPÍLOGO .....</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>34</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O uso de jogos de Role Playing Game (RPG) na educação tem ganhado cada vez mais atenção, especialmente no ensino fundamental, por sua capacidade de envolver os alunos em experiências imersivas. Nesses jogos, os participantes assumem papéis de personagens fictícios e interagem com um ambiente narrativo. Os jogos de RPG, em tradução livre “Jogo de Interpretação de Papéis”, são motivo de pesquisa em muitas áreas do conhecimento. Isso inclui a educação, com o questionamento de como inseri-los de uma forma que motive e instigue os estudantes ao assunto abordado. Alguns autores exploram de forma mais detalhada esse tema, como o pesquisador Fábio Medeiros (2019), com o texto Narrativas (e narradores) de RPG - Role Playing Games como base para as práticas didáticas de professores. Nesse texto é possível identificar benefícios educacionais proporcionados pelos jogos de RPG no contexto escolar.

Entre eles, destaca-se a criação de oportunidades de experimentação e vivência de conteúdos escolares, permitindo que os alunos aprendam de forma significativa. O RPG também favorece a aprendizagem colaborativa, ao unir os conhecimentos prévios dos estudantes às narrativas construídas em grupo, além de estimular o protagonismo discente, promovendo maior motivação e engajamento nas atividades.

No entanto, também surgem questionamentos e desafios relacionados à inserção do RPG em sala de aula, incluindo aspectos como a adaptação curricular, o engajamento dos alunos e a avaliação do processo de aprendizagem. Diante disso, é relevante investigar como os jogos de RPG podem ser utilizados como ferramentas de ensino-aprendizagem eficazes no ensino fundamental, bem como as implicações pedagógicas e os resultados obtidos com sua aplicação nesse contexto.

Desde cedo, os jogos fizeram parte da minha vida. Em um primeiro momento, eles foram para mim um espaço onde eu podia imaginar, experimentar possibilidades e sentir que pertencia a algum lugar. Com o tempo, deixaram de ser apenas abrigo para se tornarem também linguagem, encontro e construção, atravessando minha história pessoal e profissional. Quando não compreendia os comandos por estarem

em outra língua, buscava estudá-los. Quando a tristeza, a raiva ou a solidão surgiam, sempre havia uma nova aventura me esperando.

Percebi, aos poucos, que não queria apenas viver essas histórias, mas também criá-las. Passei a escrevê-las, acumulando páginas e mais páginas de aventuras que permaneciam guardadas em gavetas. Foi então que conheci o RPG de mesa: aquilo que antes existia apenas no papel ganhou voz, movimento e novos caminhos, criados não só por mim, mas por todos que estavam dispostos a embarcar nessas narrativas comigo. No contexto educacional, essa mesma dinâmica pode ser aplicada ao ensino.

O RPG oferece uma abordagem interessante que permite aos alunos vivenciarem situações do mundo real dentro de um ambiente seguro e interativo. Ao assumirem papéis específicos e tomarem decisões dentro da história, eles exercitam a criatividade, a colaboração e o pensamento crítico.

Além disso, o RPG pode ser adaptado para diferentes áreas do conhecimento. Um jogo ambientado em um período histórico específico, por exemplo, permite que os alunos possam compreender eventos e conceitos. Da mesma forma, a construção de personagens e enredos pode estimular habilidades de escrita, leitura e pesquisa.

Os educadores também podem personalizar as narrativas para atender aos objetivos pedagógicos, adaptando os enredos, desafios e personagens do jogo com as temáticas trabalhadas em sala. Essa flexibilidade torna possível alinhar conteúdos curriculares com os possíveis interesses dos alunos, criando experiências mais motivadoras. Como destaca Medeiros (2019), o RPG oferece ao professor a possibilidade de assumir um papel semelhante ao narrador de histórias: alguém que planeja e conduz a aprendizagem sem uma interferência direta dentro de situações e tomadas de decisão, promovendo o engajamento.

O RPG pode ser compreendido não apenas como um complemento às práticas pedagógicas, mas também como um conteúdo e uma linguagem a serem aprendidos pelos alunos. Ele pode ampliar as possibilidades de uma aprendizagem mais participativa ao promover experiências narrativas, colaborativas e reflexivas, nas quais os estudantes se apropriam do RPG como prática cultural e educativa. Com a

mediação do professor, o RPG pode tornar a escola um espaço mais criativo, crítico e conectado à subjetividade dos alunos.

Diante da crescente necessidade de metodologias que dialoguem com a realidade dos alunos e promovam protagonismo estudantil, o RPG surge como uma ferramenta que junta narrativa com aprendizado significativo. Sua presença em contextos escolares podem representar uma de muitas alternativas criativas e motivadoras para o engajamento dos alunos, respeitando a subjetividade de cada um e promovendo o papel de mediador ao invés de “detentor do conhecimento” para o professor. Justifica-se, portanto, a escolha desse tema pela relevância pedagógica, principalmente por acreditar que o imaginar e o brincar, são de certa forma, personagens essenciais do desenvolvimento.

Este trabalho tem como objetivo geral:

Analisar o uso do RPG de mesa como uma prática pedagógica e linguagem educativa nos anos iniciais do ensino fundamental, considerando suas possibilidades de promover aprendizagens cognitivas, socioemocionais e colaborativas no contexto escolar.

E os objetivos específicos:

- Investigar as bases teóricas que sustentam a utilização do RPG como meio de transmitir o conhecimento;
- Compreender como o RPG contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais;
- Refletir sobre os possíveis desafios e limitações de sua aplicação em sala de aula.

Esta pesquisa é qualitativa e bibliográfica. A abordagem adotada busca entender o potencial do RPG de mesa no contexto escolar, principalmente entre os anos iniciais do ensino fundamental, analisando autores da área da educação e da psicologia, juntamente com estudos que utilizam o RPG como proposta pedagógica.

A seleção da bibliografia foi orientada pela relevância dos autores que discutem sobre a aprendizagem mediada, uma educação libertadora, o desenvolvimento infantil e o uso de metodologias ativas em sala de aula. Foram consideradas obras clássicas estudadas na área da educação como Vygotsky e Paulo Freire. Documentos oficiais como a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), e estudos atuais que tratam especificamente do uso do RPG no contexto escolar, como Almeida (2012), Medeiros (2019) e exemplo de aplicação potencial do RPG em sala de aula, presente no Trabalho de Conclusão de curso de Rafael de Lima (2022), que descreve uma aventura estruturada para abordar conteúdos de biologia. Também apresento, de forma ilustrativa, uma prática pedagógica realizada por mim em 2023 com uma turma de 10 alunos do terceiro ano do ensino fundamental, incluindo um estudante com TEA nível de suporte 3, em uma escola bilíngue no bairro Estreito, em Florianópolis.

Esses materiais foram analisados para fundamentar os objetivos específicos da pesquisa: oferecer uma base teórica para compreender as contribuições práticas no desenvolvimento do aluno e discutir seus possíveis desafios e limitações na escola. A estrutura deste trabalho está organizada em três capítulos principais, além da introdução e conclusão, sendo o primeiro apresentando a trajetória histórica e conceitual do RPG; o segundo mostra as principais referências teóricas que sustentam o uso desse estilo de jogo na educação; e por fim, o terceiro analisa suas aplicações práticas, possíveis desafios e um destaque para o papel do professor dentro deste universo, com uma descrição de experiência prática em sala de aula.

## 1 CAPÍTULO UM – O COMEÇO DE TUDO

O Role Playing Game (RPG) é um fenômeno cultural que tem início na década de 1970, com a criação do RPG Dungeons & Dragons (D&D) por Gary Gygax e Dave Arneson. O jogo combina elementos narrativos e regras de jogos de tabuleiros, introduzindo o conceito de interpretar personagens em um mundo fictício, estabelecendo a base para o RPG moderno.

A construção dessas narrativas é ligada diretamente, com o compartilhamento de sentidos entre os jogadores. Como aponta Fine (1983):

Porque a fantasia do jogo é baseada em experiência compartilhada, ela deve ser construída por meio da comunicação. Essa comunicação só é possível quando existe um conjunto comum de referências para imagens-chave e expectativas claras sobre quais ações são legítimas. Sem esse arcabouço mútuo, o 'compartilhado' na fantasia compartilhada desmorona. (Fine, 1983, p. 9, *tradução da autora*).

Esse aspecto coletivo da fantasia é primordial para entender o potencial pedagógico do RPG, especialmente quando colocado em diálogo com teorias educacionais que valorizam a interação dentro do processo de aprendizagem em sala.

Suas origens também remetem a práticas mais antigas, como os jogos de simulação e improvisação. Os wargames, por exemplo, simulavam batalhas e estratégias militares (como batalha naval) e inspiraram muitos dos primeiros RPGs.

Segundo Fine (1983), o RPG é “uma forma de arte colaborativa, onde a narrativa é construída coletivamente entre os participantes”, já que cada jogador contribui com decisões de seu personagem para a evolução da história.

Um dos aspectos mais marcantes do RPG é sua capacidade de possibilitar a exploração de identidades diversas e dilemas morais em um ambiente potencialmente acolhedor, ainda que essa segurança dependa muito do grupo e do narrador responsável pela condução. Salen e Zimmerman (2004) explicam que os jogadores podem explorar essas questões com mais liberdade dentro do jogo, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades sociais.

Ao longo dos anos, o RPG se ramificou em diferentes vertentes tais como, RPG eletrônico, RPG live Action (LARP) e RPG de mesa. O RPG de mesa é fundamentado na narrativa oral, na interpretação de papéis e na resolução de situações com apoio de regras e dados, como destaca Almeida (2012). Já o RPG eletrônico adapta esses

elementos para as plataformas digitais, permitindo que o jogador tenha uma experiência interativa em mundos virtuais (Salen & Zimmerman, 2004; Ferri, 2013). Por fim, o Live Action Role-Playing (LARP) propõe uma vivência mais dramatizada dos personagens, aproximando elementos do teatro improvisado e oferecendo uma experiência com potencial pedagógico, como analisa Monteiro (2020).

Entre as diferentes vertentes, o RPG de mesa se destaca como um dos mais conhecido entre a comunidade de jogadores, porém com o surgimento de jogos como "Final Fantasy", a experiência dentro do RPG permitiu a criação de narrativas mais complexas e a inclusão da tecnologia facilitou a forma de como jogar, trazendo gráficos mais detalhados e até mecânicas diferenciadas.

Após o surgimento de "Dungeons & Dragons", a expansão e diversificação de mecânicas, regras e gêneros de RPG se tornou algo fascinante. Na década de 1980, iniciou a diversidade de mecânicas e sistemas, que exploravam temas variados e melhor desenvolvidos. Um exemplo marcante é Vampire: The Masquerade (1991), que introduz uma forma de narrativa mais profunda, permitindo que os jogadores enfrentem dilemas morais e questões sociais em um ambiente de horror gótico. Cover (2010) argumenta que os jogos de interpretação de papéis oferecem um espaço narrativo colaborativo no qual os jogadores podem explorar diversas formas de identidade e de poder, através da criação dos personagens e histórias compartilhadas.

Com o crescimento da internet nos anos 1990, o RPG encontrou um novo espaço para se desenvolver. Comunidades online foram criadas, conectando jogadores em diferentes partes do mundo e permitindo que campanhas virtuais se tornassem uma realidade. Plataformas como RPG.net e Roll20 ampliaram o acesso ao jogo. RPG.net é uma plataforma online fundada em 1996, que oferece resenhas de jogos, artigos e discussões voltados para jogadores e mestres de RPG, promovendo debates e trocas de experiência entre seus membros<sup>1</sup>. Já Roll20 é uma plataforma de mesa virtual lançada em 2012 que permite que jogadores participem de sessões de RPG online, oferecendo ferramentas necessárias para o desenvolvimento do jogo como mapas, fichas de personagens e rolagem automatizada de diversos tipos de dados<sup>2</sup>. Essa globalização não apenas ampliou a base dos jogadores, como

---

<sup>1</sup> RPG.net: Disponível em: <https://www.rpg.net>. Acesso em: 29 maio .2025.

<sup>2</sup> Roll20: Disponível em: <https://roll20.net>. Acesso em: 29 maio .2025.

também criou uma cultura diversificada, onde experiências e narrativas se entrelaçam de maneiras inovadoras (Henderson, 2015).

Além disso, jogos independentes ganharam destaque, desafiando as convicções tradicionais. Títulos como *Apocalypse World* (2010), criado por Vincent Baker, apresenta um cenário pós-apocalíptico e introduz um sistema focado em desenvolvimento narrativo através das decisões dos jogadores, não focado em batalhas ou evolução de níveis dos personagens<sup>3</sup>. *Fiasco*, lançado em 2010, apresenta uma proposta diferente entre os RPGs ao não exigir a presença de um mestre para conduzir a narrativa. Nesse sistema, todos os participantes compartilham igualmente a responsabilidade pela criação do enredo, dos personagens e dos conflitos, tornando o processo mais horizontal e colaborativo. A mecânica é baseada em cenas improvisadas, nas quais os jogadores alternam entre estabelecer ou resolver situações para seus personagens, construindo coletivamente os desdobramentos da história.<sup>4</sup> Segundo Baker (2010) afirma que "a inovação nos jogos de RPG independentes trouxe novas perspectivas, enriquecendo o panorama do gênero". Essa variedade de estilos e temas possibilitou que questões contemporâneas fossem exploradas de maneira cativante e única. Durante a trajetória do RPG, diversos sistemas se tornaram destaque dentro do gênero, cada um contribuindo de maneira única para a narrativa e experiência de jogo. Entre os mais famosos, *Dungeons & Dragons* é um dos pioneiros, lançado originalmente em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, o jogo estabeleceu uma base sólida para a construção da mecânica de interpretação de papéis e a construção de mundos imaginários. Sua estrutura influenciou o design de diversos jogos posteriores, tanto em mecânica quanto em ambientação<sup>5</sup>.

Outro sistema anteriormente é *Vampire: The Masquerade*, lançado em 1991 pela White Wolf Publishing, que se destaca por priorizar a narrativa e personagens com maior profundidade psicológica. Os jogadores assumem o papel de vampiros

---

<sup>3</sup> APOCALYPSE WORLD. Baker, Vincent. 2. ed. Secular Games, 2021. Disponível em: <https://seculargames.com.br/loja/index.php/produto/apocalypse-world-2/>. Acesso em: 29 maio 2025.

<sup>4</sup> FIASCO. Morningstar, Jason. Bully Pulpit Games. Disponível em: <https://bullypulpitgames.com/games/fiasco/>. Acesso em: 29 maio 2025.

<sup>5</sup> DUNGEONS & DRAGONS. Site oficial da Wizards of the Coast. Disponível em: <https://dnd.wizards.com/>. Acesso em: 29 maio .2025.

inseridos em uma sociedade secreta, marcada por conflitos de poder, dilemas morais e a luta para preservar a humanidade diante de instintos predatórios.<sup>6</sup>

No Brasil, dois sistemas ganham destaque nas mesas de RPG, Tormenta 20 e Ordem Paranormal RPG. Tormenta 20 nasce em solo nacional no ano de 2020, o sistema é uma atualização do universo Tormenta, criado no final da década de 1990, e se apresenta como uma ferramenta rica para a criação de narrativas colaborativas, com regras acessíveis e ambientações variadas que favorecem a imaginação e o trabalho em grupo<sup>7</sup>. Já Ordem Paranormal, é um RPG criado pelo youtuber e streamer Rafael Lange (Cellbit) que combina elementos de terror, investigação e paranormalidade, com mecânicas criativas de enfrentamentos de criaturas ditas "do outro lado". Inicialmente desenvolvido como uma forma de unir seus amigos, Ordem Paranormal cresceu e ganhou notoriedade quando começou a ser transmitido ao vivo nas plataformas digitais suas campanhas, com diversos convidados e amigos do criador. Embora Ordem Paranormal tenha potencial para oferecer um ambiente acolhedor para explorar emoções e trabalhar aspectos socioemocionais de maneira lúdica, isso depende fortemente das decisões do narrador e do grupo, e não é garantido por si só. As ambientações sóbrias e as narrativas bem construídas favorecem essa possibilidade, mas também exigem cuidado com a condução e a sensibilidade às necessidades dos jogadores.<sup>8</sup>

Esses sistemas promovem uma rica tapeçaria de experiências que refletem não só a diversidade, mas também a complexidade da condição humana. Através de mecânicas e temas diversos, eles convidam os jogadores a se engajar em histórias e ultrapassam o limite de ser unicamente entretenimento, fazendo do RPG uma forma de arte colaborativa e reflexiva.

---

<sup>6</sup> VAMPIRE: THE MASQUERADE. World of Darkness. Disponível em: <https://www.worldofdarkness.com/games/vampire-the-masquerade>. Acesso em: 29 maio .2025.

<sup>7</sup> TORMENTA20. Jambô Editora. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/produto/tormenta20-livro-basico/>. Acesso em: 29 maio .2025.

<sup>8</sup> ORDEM PARANORMAL RPG. Porto Alegre: Jambô Editora, 2021. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/produto/ordem-paranormal-rpg-digital/>. Acesso em: 29 maio 2025.

## 2 CAPÍTULO DOIS – ENTRE TEORIA E PRÁTICA: COMPREENDENDO O RPG COMO LINGUAGEM PEDAGÓGICA

O narrador em uma mesa de RPG tem um papel central, mediando entre os jogadores e o universo da história, e usando referências culturais para criar narrativas alinhadas a objetivos educacionais prescritos pela BNCC. De acordo com Medeiros (2019), esse processo envolve o desenvolvimento de atividades que mesclam literatura, conteúdos escolares entre outras mídias, com foco na mediação do aprendizado, sem perder de vista os objetivos pedagógicos:

O narrador utiliza muitos materiais como referência para enriquecer as histórias e criar aventuras. Entre os insumos estão livros de literatura e conteúdos escolares, filmes, documentários, séries e outras mídias. A partir desse arcabouço cultural, o narrador elabora atividades que mantenham o foco nos objetivos educacionais (sic). Identificar o que há nessa prática capaz de auxiliar o professor a elaborar atividades que utilizem características desses jogos, sem perder de vista os propósitos pedagógicos, é um dos eixos desta pesquisa.”  
(MEDEIROS, 2019, p. 24-25)

Essa perspectiva evidencia como o RPG pode ir além do entretenimento e se tornar uma prática educativa significativa. Compreender melhor como essa linguagem funciona em sala de aula e quais são suas características essenciais é o que será apresentado na próxima seção.

### 2.1 O RPG COMO LINGUAGEM, CONTEÚDO E EXPERIÊNCIA FORMATIVA

O Role Playing Game (RPG), tradicionalmente associado ao universo dos jogos de mesa e à cultura pop, vem ganhando espaço em práticas educativas por sua capacidade de envolver, provocar e transformar. Contudo, é preciso ir além da leitura instrumental do RPG como “ferramenta pedagógica” e reconhecê-lo como uma linguagem, e, como tal, um conteúdo a ser aprendido, vivido e compartilhado.

Para ter um melhor entendimento sobre essa linguagem, é necessário explicar como o RPG se organiza em uma sessão (refere-se a um único encontro em que os participantes desenvolvem parte da narrativa e vivenciam episódios específicos da história). Trata-se de uma prática colaborativa em que os participantes constroem juntos uma narrativa, seguindo regras previamente estabelecidas e assumindo papéis específicos. Os jogadores interpretam personagens dentro do enredo, enquanto outro

participante chamado mestre de jogo atua como mediador, apresentando cenários, personagens secundários, propondo desafios e conduzindo a história.

Os jogadores são responsáveis por dar vida aos personagens, tomando decisões, enfrentando possíveis dilemas apresentados pelo mestre durante a trama e dialogando com outros participantes. Cada personagem tem habilidades, objetivos e limitações próprias definidas previamente conforme as regras do sistema escolhido. Já o mestre de jogo não controla um personagem específico, mas sim o mundo em que a história acontece. Ele descreve as situações iniciais, interpreta personagens secundários e regula as consequências das ações dos outros jogadores. Cabe a ele garantir que a narrativa avance de maneira coerente, equilibrando os desafios e mantendo o grupo envolvido.

A aprendizagem que acontece no RPG pode ser rica e múltipla. Ela se dá no momento em que um aluno precisa decidir, em grupo, como resolver um dilema ético, ou quando precisa se colocar no lugar de um personagem que pensa diferente dele, ou quando precisa argumentar sobre consequências de uma ação dentro do universo compartilhado.

Para Rafael de Lima (2022), práticas pedagógicas sensíveis e críticas são aquelas que acolhem o afeto e o imaginário, sendo parte legítima da construção do conhecimento. O RPG cria essas condições, pois se abre à escuta e o improviso, permite ao aluno experimentar identidades, testar diversas ideias e refletir sobre o que pensa. É uma prática que articula o simbólico, o afetivo e o cognitivo.

Apesar de ser uma experiência formidável, ela não se limita ao aluno. Como afirma Medeiros (2019), o professor que trabalha com RPG em sala se transforma em um “narrador pedagógico”, um sujeito que cria universos possíveis em conjunto com os estudantes, mas sem controlar de forma rígida os rumos da narrativa. Seu papel se aproxima do mestre de jogo, que conduz sem dominar, que propõe, mas escuta, que improvisa a partir das escolhas do grupo.

Ao jogar RPG, o aluno não apenas “aprende conteúdos escolares” de forma tradicional, ele vivencia situações que podem integrar a razão, emoção, escuta e imaginação. Como reforça Bell Hooks (2013), ensinar é também criar espaços de liberdade onde a afetividade e o pensamento caminham juntos. A educação, como

prática da liberdade, exige coragem para imaginar novos mundos, e o RPG é essencialmente um convite à imaginação.

Aprender RPG, não é somente dominar um sistema de regras. É também aprender a escutar, a narrar com o outro, a construir em conjunto. É vivenciar limites simbólicos e agir com responsabilidade dentro deles. Por isso, o RPG é mais do que apenas um meio, mas uma experiência, não somente como técnica, mas como linguagem. Entender o RPG como linguagem que ajuda a formar o sujeito permite olhar para o jogo não como um desvio do conteúdo escolar, mas como uma forma legítima de construir conhecimento.

## 2.2 VYGOTSKY: IMAGINAÇÃO, LINGUAGEM E MEDIAÇÃO NO RPG

Lev Vygotsky é um pesquisador importante da área da psicologia da educação. Sua teoria sociocultural parte da ideia de que o aprendizado acontece por meio de interações sociais e que o desenvolvimento cognitivo é impulsionado pelo meio e pelas relações interpessoais. Um dos conceitos mais conhecidos de seu trabalho é a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que descreve a distância entre o que o aluno pode fazer sozinho e o que ele pode realizar com o auxílio de um mediador com mais conhecimento (VYGOTSKY, 1991).

No contexto da escola, essa perspectiva desloca a ideia de ensino como mera transmissão de conteúdo e aproxima-se de uma educação que valoriza o diálogo, a imaginação e a experiência compartilhada. Quando observamos o RPG com a teoria de Vygotsky, encontramos uma prática rica, onde as ideias de mediação, linguagem e imaginação se entrelaçam.

Um dos conceitos mais conhecidos de Vygotsky é o de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que representa a distância entre aquilo que o aluno consegue fazer sozinho e aquilo que ele é capaz de realizar com o auxílio de alguém mais experiente, seja um adulto, um colega ou um professor. No RPG, esse conceito se manifesta com clareza, pois os alunos são constantemente convidados a tomar decisões, resolver problemas e enfrentar dilemas dentro de uma narrativa simbólica, muitas vezes indo além do que fariam espontaneamente.

Com a mediação do professor, que atua como narrador, e com o apoio dos colegas, eles conseguem se arriscar, avançar e experimentar novas formas de pensar e agir. Isso é perceptível, por exemplo, quando um aluno que inicialmente participa pouco começa a contribuir com ideias depois de perceber a escuta e abertura do grupo, ou quando um estudante propõe uma solução ética para um problema que aparece na narrativa, inspirando reflexões dos colegas. O desenvolvimento acontece nessa troca, no olhar do outro e na conversa improvisada.

Outro conceito central para compreender o potencial do RPG é o de situação imaginária, desenvolvido por Vygotsky. Para ele, quando a criança brinca, ela não apenas está repetindo o mundo real, mas criando um espaço simbólico (um ambiente real ou imaginativo onde as pessoas atribuem significados, objetos e interações, indo além do concreto), onde podem explorar papéis, regras sociais e sentimentos. O faz-de-conta permite que a criança vá além das restrições do movimento presente e projete as ações e pensamentos futuros.

O RPG pode ser visto como uma forma estruturada de brincadeira. Ao criar personagens e desenvolver histórias enquanto lidam com conflitos narrativos, os alunos vivem experiências de reflexão, explorando identidades, sentimentos e relações humanas. Essa prática abre espaço para que eles atuem acima do seu nível habitual de desenvolvimento, experimentando soluções criativas e exercitando a empatia.

Vygotsky também ressalta que a linguagem organiza o pensamento e dá sentido às experiências. No RPG, os jogadores utilizam a linguagem para descrever, argumentar e construir juntos a narrativa, transformando o jogo em um espaço de aprendizagem coletiva e significativa.

O professor, nesse processo, atua como mediador, semelhante ao narrador do RPG. Ele propõe desafios, ajusta a dificuldade e observa quando deve intervir ou apenas acompanhar. Assim, o RPG articula imaginação, linguagem e desenvolvimento, promovendo autonomia, reflexão e autoria em um contexto educativo.

### 2.3 VOZES QUE DIALOGAM COM A MEDIAÇÃO: FREIRE E FEUERSTEIN

A abordagem de Vygotsky sobre linguagem, imaginação e mediação oferece uma abertura para compreender o RPG como prática formativa, mas não está isolada. Paulo Freire e Reuven Feuerstein também contribuem para uma pedagogia que reconhece a aprendizagem como relação, escuta e desafio.

Mais do que estratégia, o RPG é uma linguagem viva que ensina a narrar, escutar, argumentar e criar coletivamente. Jogar RPG não é apenas usar o jogo para ensinar, mas para participar de um processo de formação simbólica e social, que exige mediação, imaginação e escuta.

Essa perspectiva dialoga com Freire, que vê o ensino como um ato ético, político e afetivo, construído pela relação dialógica entre educador e educando. O RPG, ao propor uma narrativa colaborativa, encarna essa lógica: o professor estrutura a base, mas os alunos constroem os caminhos possíveis da história em diálogo constante.

Cada decisão da campanha envolve escuta, negociação, empatia e responsabilidade, com suas ações individuais repercutindo o coletivo e estimulando reflexões. Assim, o aluno não apenas reproduz conteúdos, mas se torna sujeito do saber. Para que isso ocorra, é importante ter uma mediação intencional, como propõe Feuerstein. O professor narrador organiza o cenário, ajusta a dificuldade, observa e intervém conforme a necessidade, mantendo o foco no processo, e não apenas no resultado, exigindo uma postura constituída por escuta, análise e empatia.

Integrando as ideias de Freire e Feuerstein, o RPG se revela como uma prática pedagógica complexa, que envolve diálogo, mediação, imaginação e autoria. É mais do que um recurso, sendo também um conteúdo que pode ajudar a formar sujeitos críticos e criativos.

### **3      CAPÍTULO TRÊS – EDUCAÇÃO EM JOGO: PRÁTICAS, MEDIAÇÕES E DESAFIOS**

#### **3.1    CONEXÃO COM EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS E FACILITAÇÃO DA APRENDIZAGEM**

À luz da abordagem de Freire, a aprendizagem ganha força quando parte da realidade concreta do educando. O RPG de mesa oferece um espaço simbólico e imaginativo no qual os estudantes podem mobilizar seus conhecimentos prévios, sejam eles culturais, sociais ou acadêmicos, para contribuir com o desenvolvimento da narrativa. Ao inserir conteúdos escolares em cenários que dialogam com o cotidiano da turma, o professor transforma o currículo em uma experiência viva e significativa, envolvendo os alunos no processo educativo de maneira ativa.

Esse processo também dialoga com a noção de zona de desenvolvimento proximal, proposta por Vygotsky, pois os desafios narrados são mediados pelo mestre ao longo do progresso do grupo e a colaboração entre os participantes ajuda cada um a avançar em suas próprias possibilidades. A narrativa construída em conjunto facilita não apenas a aprendizagem dos conteúdos escolares, mas também promove habilidades como empatia, pensamento crítico e a capacidade de lidar com dilemas éticos e sociais que surgem no decorrer do jogo.

Como observa Rafael de Lima (2022), quando o educador acolhe os afetos e as memórias dos estudantes, a aprendizagem se torna mais crítica e sensível, conectando-se de maneira profunda com a subjetividade de cada um. O RPG por mobilizar universos simbólicos criados de forma coletiva, permite que os alunos articulem suas próprias experiências com os conteúdos escolares, sentindo-se parte ativa do processo.

Ao utilizar o RPG, o professor não apenas torna o conteúdo mais acessível, mas promove uma experiência que integra o saber acadêmico (conteúdo escolar) com o vivido no cotidiano. Essa prática amplia as possibilidades de aprendizagem, favorecendo a apropriação de conteúdos escolares ao mesmo tempo em que pode desenvolver aspectos pessoais, sociais e emocionais dos estudantes.

### 3.2 DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COGNITIVAS E SOCIOEMOCIONAIS

O RPG mobiliza em amplitude, diversas competências descritas na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), entre elas, destaca-se o desenvolvimento do pensamento crítico e a resolução colaborativa de problemas. Ao assumir papéis diversos, os alunos exercitam empatia e escuta ativa, em decorrência da necessidade de compreender as motivações alheias para cooperar ou gerir conflitos dentro da história.

Embora o RPG tradicionalmente valorize a cooperação entre jogadores, as dinâmicas permitem também decisões individuais que favorecem interesses próprios, gerando tensões e conflitos no grupo. Essa complexidade fortalece habilidades sociais ao exigir negociações, alianças e gestão de divergências para o avanço coletivo da narrativa, sempre com a mediação do professor mestre de jogo.

Em uma situação concreta, a decisão do grupo em proteger um personagem inocente, por exemplo, pode gerar debates morais, afetivos e até políticos. Tendo a mediação intencional do educador, juntamente com as interações sociais no jogo potencializa o desenvolvimento sócio emocional, permitindo que os alunos internalizem valores por meio da linguagem simbólica (Vygotsky, 2001). Como Paulo Freire (1996) ressalta, ensinar também é um ato de cuidado e escuta, práticas que o RPG favorece ao ensinar os alunos a ouvir, negociar conflitos, trabalho em equipe e acolher as diferenças.

Estudos como o de Almeida (2012) indicam ganhos importantes relacionados à criatividade e persistência quando as atividades de RPG são integradas ao currículo. Além disso, o retorno imediato do jogo reforça a autorregulação; cada consequência narrativa oferece oportunidade para reflexão sobre as escolhas feitas, fortalecendo o ciclo de aprender, agir e revisar. Assim, o RPG não só desenvolve habilidades cognitivas, mas transforma competências socioemocionais em parte central da experiência educativa, promovendo uma formação integral que prepara os alunos para atuar com pensamento crítico, responsabilidade e sensibilidade.

### 3.3 O PAPEL DO PROFESSOR COMO MESTRE DE JOGO

O professor, nesse processo, deixa de ser somente um transmissor de conhecimento e assume o papel de mediador. Sua função é criar, adaptar ou escolher sistemas de RPG que dialoguem com o conteúdo a ser trabalhado em sala, junto com a realidade da turma. Ele também atua como mestre do jogo (um orientador), garantindo que as interações entre todos respeitem os objetivos pedagógicos, isto é, que se as escolhas narrativas estejam alinhadas ao que se pretende promover enquanto aprendizagem, de acordo com o currículo e as necessidades da turma.

Segundo Libâneo (1994), a mediação docente é fundamental para que o processo de ensino-aprendizagem se torne efetivo. No caso do RPG de mesa, significa organizar tempo, regras e recursos, ao mesmo tempo que estimula a autonomia e o protagonismo dos alunos. Inspirado na figura do mestre de jogo, o professor ajusta a narrativa ao ritmo da turma.

Essa atuação não se limita a propor uma atividade lúdica. Ela exige planejamento, definição clara dos objetivos pedagógicos, perguntas significativas e cuidado com o ambiente em sala de aula. O professor sustenta a narrativa para que todos participem e se desenvolvam, equilibrando protagonismo e escuta. Medeiros (2019) observa que o professor precisa tomar decisões narrativas em tempo real, sustentar o ritmo do jogo, acolher conflitos e improvisar em certos momentos junto com o grupo.

O trabalho de Rafael de Lima (2022) exemplifica bem essa prática ao propor uma aventura de RPG voltada para o ensino de biologia, abordando os tubarões e suas problemáticas socioambientais. Utilizando o sistema de regras *Savage Worlds: Edição Aventura*, a proposta é que seja jogado sem dados ou livros de regras, pois tudo que precisa de informação está descrito dentro do Trabalho de Conclusão de Curso do Rafael. A aventura é construída em meio a um ambiente repleto de personagens, locais e acontecimentos que se relacionam com a realidade. Na narrativa, Rafael propõe que os personagens busquem diversas maneiras de lidar com os recentes ataques de tubarões que interrompem a pesca na vila de Ponta Salgada, responsável por grande parte do pescado que abastece o reino de Althas. Ao longo da história, surgem dilemas éticos e sociais, como desigualdade, comércio

e preservação ambiental, que os estudantes devem discutir. Segundo o autor, ao final da aventura, espera-se que educadores e jogadores dialoguem sobre as escolhas feitas, analisando as consequências para a história e para os conceitos de biologia abordados, promovendo assim uma reflexão crítica sobre os conteúdos escolares a partir da experiência vivida.

Mais do que aplicar uma técnica, o professor que propõe RPG em sala cria um espaço narrativo habitável, onde os alunos experimentam papéis, tomam decisões e refletem sobre o universo que estão inseridos. Ele vive a história junto com os alunos, aprendendo também com o grupo. Essa prática, quando bem conduzida, transforma-se em um encontro pedagógico significativo, em que o conteúdo, emoção e imaginação se conectam.

### 3.4 DESAFIOS E LIMITAÇÕES NA APLICAÇÃO DO RPG EM SALA DE AULA

Mesmo existindo inúmeras possibilidades, a aplicação do RPG em sala de aula apresenta, assim como outras ferramentas de cunho pedagógico, desafios concretos que precisam ser reconhecidos e debatidos. Trabalhar com RPG requer planejamento, formação, apoio e intencionalidade, aspectos que nem sempre estão presentes nas condições reais das escolas. Reconhecer essas limitações não diminui o potencial do RPG dentro de sala, mas ajuda a pensar em estratégias para superá-las.

Um obstáculo que ganha destaque é o tempo de planejamento. Construir narrativas consistentes, adaptar ou criar regras e preparar materiais demanda dedicação, algo que está fora do alcance na rotina de muitos professores. Elaborar uma campanha de RPG exige criar personagens, imaginar possíveis desdobramentos e garantir que a história dialogue com os objetivos pedagógicos. No entanto, é possível começar com pequenas campanhas, ou utilizar narrativas já prontas, como a de Rafael de Lima (2022), adaptando a realidade da turma. Outra alternativa é compartilhar a preparação com outros educadores, expandindo a experiência.

Outro fator que pode atrapalhar é a estrutura escolar, que nem sempre favorece práticas mais dinâmicas e criativas. Aulas muito curtas, turmas muito grandes, falta de materiais básicos são apontadas por Borges (et al. (2019) como entraves frequentes na aplicação de metodologias ativas. Ferreira (2018) também afirma que,

além das condições objetivas, há ainda uma cultura escolar tradicional enraizada, que pode dificultar a adoção de propostas como RPG.

A falta de formação docente também é um ponto importante. Muitos professores não tiveram contato, em sua formação inicial, com práticas narrativas como o RPG, o que pode gerar insegurança ou dificuldade na adaptação dos conteúdos escolares para o jogo. Investir em formações que abordem o RPG como linguagem e possibilidade de trabalhar em sala de aula é essencial. Além disso, a troca de experiências entre professores que já trabalharam de alguma forma o RPG dentro de sala pode fortalecer redes de apoio e inspirar novas estratégias.

Por fim, o desafio da adaptação curricular surge como um dos pontos mais delicados na aplicação não só do RPG em sala, mas de qualquer abordagem pedagógica que envolva a participação ativa e colaborativa dos alunos. Integrar os conteúdos obrigatórios às dinâmicas propostas exige do professor criatividade, planejamento, flexibilidade e tempo, ressaltam Amaral et al. (2019). É necessário compreender de forma significativa os objetivos de cada etapa escolar e traduzi-los em situações relevantes dentro da narrativa, de modo que os alunos aprendam enquanto jogam, sem que esse conteúdo se fragmente ou se perca ao longo do processo.

Essas limitações, entretanto, não diminuem o valor do RPG como proposta educacional. Ao reconhecê-la, é possível pensar formas colaborativas de superação, como indicam Silva e Souza (2020). A formação de professores, trabalho em equipe entre educadores, tendo uma troca de experiências e criação coletiva de roteiros adaptados são possíveis formas de superação e tornar o RPG uma prática cada vez mais viável. Afinal, mesmo com as dificuldades, o RPG oferece algo singular: a oportunidade de construir mundos, vivenciar experiências e aprender com o outro em um espaço simbólico.

### 3.5 MEU RELATO COMO EDUCADORA E NARRADORA

O RPG entrou na minha vida como um refúgio, um espaço de imaginação, criação e pertencimento. Com o tempo, no entanto, ele deixou de ser apenas abrigo: tornou-se linguagem, potência e, principalmente, ponte. Passou a compor quem eu sou, atravessando não apenas a minha formação pessoal, mas também a minha

prática docente. Neste trecho, compartilho uma das experiências mais marcantes que tive ao propor uma atividade baseada em RPG em sala de aula.

Aconteceu com uma turma do terceiro ano do fundamental, em uma escola onde eu trabalhava. A proposta surgiu durante as aulas de uma disciplina voltada para o desenvolvimento emocional dos alunos, ministrada em português, em uma escola bilíngue no bairro Estreito, em Florianópolis. A prática foi realizada em 2023, com uma turma de 10 alunos do terceiro ano do ensino fundamental, incluindo um estudante com TEA nível 3 de suporte. A professora responsável me deu liberdade para trabalhar as emoções de maneira diferente, desde que articuladas ao livro didático. Foi então que conversamos sobre a ideia de usar uma dinâmica de RPG para abordar esses temas. A professora conhecia um pouco sobre o conceito e topou experimentar.

Preparei, de forma simples, um tabuleiro físico, com diferentes cores que remetiam a emoções, inspiradas no livro *O monstro das cores* e também em *Divertida Mente*. Montei a narrativa base na minha cabeça e levei os dados de RPG (D6 e D20) (Figura 1 e 2).

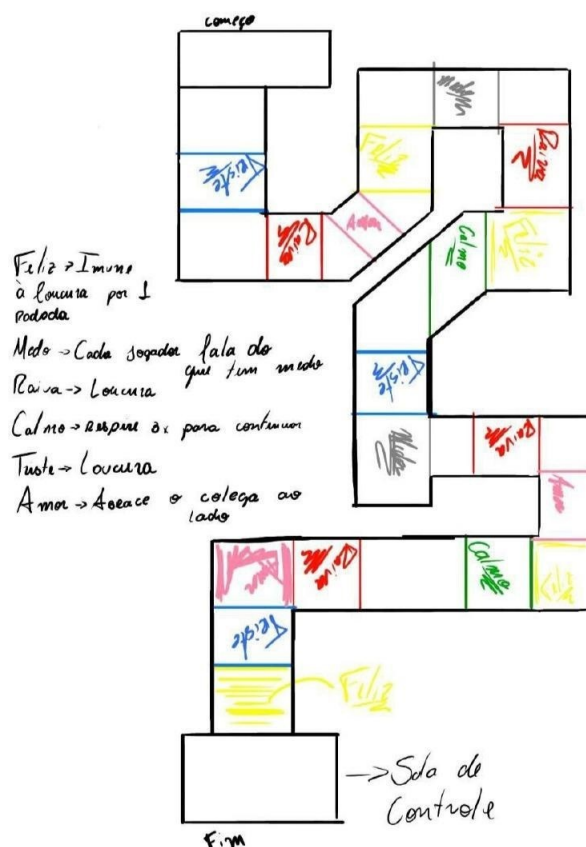


**Figura 1 – Dado de seis faces (D6)**



**Figura 2 – Dado de vinte faces (D20)**

Na primeira parte da aula, expliquei para a turma o que íamos fazer: que eles seriam os personagens da história e que haveria desafios, poderes e possibilidades. Fiz questão de conversar com eles em um tom próximo, sem sobrecarregar com teoria, apenas apresentando o mundo que construiremos juntos. Cada estudante criou um personagem, escolheram nomes, poderes e receberam uma quantidade definida de pontos de vida (HP). A mecânica era simples: os personagens andavam pelo tabuleiro (Figura 3) e, ao parar em certas casas, entravam em situações que exigiam ação do grupo, especialmente nas casas vermelha (raiva) e azul (tristeza).



**Figura 1 – Tabuleiro criado para dinâmica de RPG em sala de aula.**

Fonte: Elaboração própria

Quando um personagem “entrava em surto” (palavra criada por eles mesmos), os demais precisavam ajudá-lo. Para isso, jogavam dados e, se obtivessem um número alto o suficiente (por volta de 15 a 20, dependendo da fase do jogo), podiam intervir com ações simbólicas para acalmar o colega.

Foi aí que algo especial aconteceu. Um dos alunos caiu em uma casa vermelha nas últimas etapas do tabuleiro. O desafio estava mais difícil: só seria possível acalmar o personagem se algum colega tirasse 18, 19 ou 20 no D20. Rodadas se passaram sem sucesso, e eu narrava a intensificação do desconforto do personagem, dizendo que ele respirava forte, ficava para trás, o rosto ruborizou. A turma parecia apreensiva, ansiosa e envolvida. Até que o último colega teve sua chance e, ao jogar, tirou um 20. A sala explodiu em comemoração. Foi emocionante ver aquela alegria compartilhada, coletiva.

Perguntei ao jogador salvador o que ele faria para acalmar o amigo. Sabendo que o colega usava folhinhas para se regular emocionalmente, ele pegou uma folha

da mesa e entregou ao personagem. A turma vibrou de novo. O gesto simples carregava cuidado, escuta e vínculo. A atividade seguiu com um “chefe final”, um guerreiro representado por uma miniatura. Cada personagem pôde atacá-lo usando apenas o seu poder, narrando como faria isso. No início, diziam “meu personagem faz...”; no fim, diziam “eu faço...”. A identificação foi tamanha que já não havia mais separação entre jogador e personagem: estavam imersos, conectados, aprendendo.

A professora da turma participou de forma ativa e emocionada. Disse que o envolvimento dos alunos foi surpreendente e que até ela se viu torcendo junto. Alguns estudantes pediram para jogar novamente nas aulas seguintes. A atividade durou três encontros (um para explicação e criação, dois para o jogo em si) e foi adaptada também para um estudante com diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista (nível de suporte 3). Para ele, algumas mecânicas foram explicadas de forma diferente, com foco no visual e na repetição, respeitando seu tempo de compreensão e garantindo sua participação na atividade, ainda que de maneira diferenciada. Sua presença no jogo foi significativa e integrada à proposta.

Essa experiência me ensinou mais do que qualquer artigo. Foi nela que compreendi, de forma concreta, que o RPG não é apenas uma proposta de ensino, mas também um jeito de estar em sala. É escuta, afeto, improviso, vínculo. É criar mundos onde todos cabem. E mais do que ensinar com RPG, foi através dele que aprendi a ser professora.

## 2. CONCLUSÃO

Este trabalho buscou refletir sobre como o RPG pode compor as práticas pedagógicas escolares de maneira significativa, considerando-o não apenas como um recurso didático, mas como uma linguagem e um conteúdo em si. A partir dos referenciais teóricos, das experiências vividas em sala e de outras produções acadêmicas e não acadêmicas, evidenciou-se que o RPG ultrapassa a esfera do entretenimento e revela-se como uma experiência educativa que forma sujeitos e transforma relações.

A narrativa construída coletivamente, o espaço seguro para tomar decisões, a possibilidade de imaginar, de experimentar diferentes papéis e de lidar com emoções, bem como o papel cuidadoso do professor, mostram que o RPG é mais do que uma metodologia. Ele é uma prática potente, inclusiva e sensível. Mesmo diante dos desafios identificados, como o tempo necessário para planejamento, a necessidade de formação docente, a adaptação curricular e a resistência institucional, o RPG continua sendo uma proposta transformadora justamente porque dialoga com as vivências dos alunos e promove aprendizagens significativas.

Os desafios, longe de inviabilizar a prática, reforçam a urgência de pensá-la com intencionalidade e criatividade. Investir em formação continuada, trocar experiências com outros professores e encontrar caminhos para adaptar o RPG às condições de cada turma e contexto escolar são estratégias fundamentais para sua consolidação.

Mais do que uma metodologia, o RPG se apresentou para mim como uma experiência que atravessa o pedagógico e o pessoal. Um encontro entre mundos inventados e reais, entre professor e aluno, entre narrativa e subjetividade. Ao propor uma educação mais dialógica, acolhedora e criativa, o RPG mostra que imaginar também é uma forma de conhecer, um caminho que percorri como jogadora, narradora e professora, e que desejo continuar trilhando.

### 3. EPÍLOGO

“Pandora estava assustada dentro do círculo de contenção — não por duvidar da força de seus amigos, mas porque sabia que talvez jamais os visse novamente. Kael, enfim, seria selado, e ela, como portadora da luz de Tenebres, havia escolhido o sacrifício. A vitória tinha um custo, e o silêncio que se aproximava parecia pesar mais do que qualquer batalha.

Seus amigos a observavam, exaustos, com olhos marejados. Entre eles, alguém especial ainda resistia, lançando feitiços contra a barreira mágica, recusando-se a aceitar o fim. Pandora sorriu, de forma sutil, ao vê-la — lembrando dos momentos partilhados, das memórias escondidas, do amor vivido à sombra do mundo. Era um adeus que não se dizia com palavras, mas com um olhar e um gesto: um aceno silencioso, carregado de tudo o que não cabia no tempo.

Quando seu corpo começou a se desfazer no vazio, ouviu, quase como um sussurro entre mundos, a voz do irmão, um último “eu te amo” acompanhado das lágrimas que não a veriam novamente, atravessando a escuridão e se gravando na eternidade.

Então a barreira finalmente caiu, e Pandora se desfez por completo. Tudo o que restou foi a história — uma entre tantas que seus amigos continuariam a contar. Com o tempo, os fatos se tornaram lendas. A garota de olhos vermelhos, que conteve as trevas com sua luz, passou a viver nas páginas que resistem ao tempo.”

Assim como essa história encontrou o seu desfecho, também este trabalho se aproxima de seu ponto de pausa. O caminho até aqui foi árduo, feito de escolhas, descobertas e desafios. Como nas mesas de RPG, cada parte desta construção foi marcada por improvisos, planejamento e paixão. Agora, os dados cessam seus movimentos. O som que antes ecoava como prelúdio de possibilidades silencia, não por fim, mas por pausa.

Este TCC não é um ponto final — é o fim de uma campanha emocionante. As ideias lançadas, os questionamentos erguidos e os aprendizados construídos seguem vivos, como narrativas que ainda ecoam entre páginas, conversas e experiências. Porque, no fundo, nenhuma aventura termina de verdade. Ela apenas aguarda o próximo capítulo.

E como nas melhores histórias, aquilo que se viveu aqui — entre palavras, teorias e sonhos — jamais será esquecido. Apenas continuará, de outras formas, em outras mesas, em outras histórias.



**Figura 4 – Personagens criados para a narrativa**  
Fonte: Elaboração própria.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. A. R. O uso do RPG como estratégia didática no ensino fundamental. *Revista Educação & Linguagem*, v. 15, n. 2, p. 55–72, 2012.
- AMARAL, C. M. et al. Metodologias ativas: planejamento e desafios na prática docente. *Educação em Foco*, v. 5, n. 1, p. 30-50, 2019.
- BAKER, D. V.; BAKER, M. *Apocalypse World*. 2. ed. São Paulo: Secular Games, 2016.
- BAKER, V. *Apocalypse World*. [S.l.]: Lumpley Games, 2010.
- BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. Modelando ambientes de aprendizagem virtuais utilizando role-playing games. *Brazilian Symposium on Computers in Education (SBIE)*, v. 1, n. 1, 2003.
- BORGES, A. P. et al. Uso do RPG como ferramenta pedagógica: desafios e possibilidades. *Cadernos de Ensino*, v. 10, n. 2, p. 45-60, 2019.
- BOWMAN, S. L. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson: McFarland, 2010.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2017.
- CASSARO, M.; TREVISAN, L. C.; SANTOS, G. D. *Tormenta 20: Livro Básico*. Porto Alegre: Jambô Editora, 2020.
- CELLBIT; LANGE, R.; RIBEIRO, G.; GRISI, M. *Ordem Paranormal RPG: Manual do Jogo*. Porto Alegre: Jambô Editora, 2023.
- COOK, M.; WILLIAMS, S.; WIZARDS OF THE COAST. *Livro do Jogador (Dungeons & Dragons)*. 3. ed. São Paulo: Devir, 2003.
- DE MIRANDA ALMEIDA, D. et al. Lógica e invenção: o jogo de RPG na aquisição do conhecimento. *Feira Brasileira de Colégios de Aplicação e Escolas Técnicas*, 2017.
- DICE GAME DEPOT. Opaque numeral dice blue D6. Disponível em: [https://www.dicegamedepot.com/opaque-numeral-dice-blue-d6/?srsltid=AfmBOopmkOdBDAQLIG\\_GiqBEoRgVgDsYOWidKFA1EtreNzQg-h0xuDZM](https://www.dicegamedepot.com/opaque-numeral-dice-blue-d6/?srsltid=AfmBOopmkOdBDAQLIG_GiqBEoRgVgDsYOWidKFA1EtreNzQg-h0xuDZM). Acesso em: 7 jul. 2025.
- FERREIRA, J. C. Desafios na implementação de metodologias ativas no ensino básico. *Revista Brasileira de Educação*, v. 23, n. 3, p. 1-15, 2018.
- FEUERSTEIN, R. et al. *A modificação da capacidade de aprendizagem*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- FERRI, G. RPG eletrônico: o jogo e suas possibilidades narrativas. *Revista GEMInIS*, v. 4, n. 1, p. 41–51, 2013.

FINE, G. A. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 32. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GRANDO, A.; TAROUCO, L. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. Monografia (Especialização) – Curso de Pós-Graduação Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

HENDERSON, J. Role-Playing Games and the Challenge of the Digital. *Games and Culture*, v. 10, n. 6, p. 507–527, 2015.

HOOKS, Bell. *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

JENNIFER, G. C. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland, 2010.

LIBÂNEO, J. C. *Didática*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

LIMA, R. de. *Mistério em Ponta Salgada: o uso do RPG como proposta pedagógica para o ensino de biologia de tubarões*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022.

LUDEKA. Dado de vinte lados (D20). Disponível em: [https://www.ludeka.com.br/DD20LAZT?srsitid=AfmBOoolyDwrtzqOM\\_Ay1FDsLPvLrmsWIn0sQxzbQ3uimMApXOFjLTo1](https://www.ludeka.com.br/DD20LAZT?srsitid=AfmBOoolyDwrtzqOM_Ay1FDsLPvLrmsWIn0sQxzbQ3uimMApXOFjLTo1). Acesso em: 7 jul. 2025.

MEDEIROS, F. Narrativas (e narradores) de RPG: Roleplaying Games como base para as práticas didáticas de professores. *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, v. 10, n. 2, p. 1–18, 2019.

MONTEIRO, S. L. R. L. LARP e educação: as possibilidades do jogo de interpretação ao vivo em contextos pedagógicos. *Revista Ludus Scientiae*, v. 1, n. 2, 2020.

OLIVEIRA, L. S. Jogos de interpretação e engajamento escolar: um estudo de caso em séries iniciais. *Cadernos de Educação*, v. 27, n. 3, p. 103–120, 2018.

RAMOS, D. K.; ANASTÁCIO, B. S. Habilidades cognitivas e o uso de jogos digitais na escola: a percepção das crianças. *Educação Unisinos*, v. 22, n. 2, p. 214-223, 2018.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2004.

SILVA, M. S.; SOUZA, S. de. Formação docente para metodologias ativas: experiências e perspectivas. *Revista Formação Docente*, v. 7, n. 2, p. 70-85, 2020.

TOBALDINI, M. A.; BRANCHER, J. D. Um RPG educacional computadorizado e missões contextualizadas com seus ambientes. *Anais do XV Seminário de Computação*, p. 85–96, 2006.

VIGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Tradução de José Cipolla Neto et al. 8. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKY, L. S. *A imaginação e a arte na infância*. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2020.