

02, 03 e 04
SETEMBRO
2025



ISSN: 2526-3250

RPG Ensina: "Role-playing game" como ferramenta para o ensino de competências e habilidades.

Integrantes:

- PIETRO SALVI DOS REIS (Autor)
- Ademar Pires Goulart Júnior (Orientador)
- Fabrício Ferreira de Lema (Coorientador)

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Ensino - Ciências Humanas

Resumo:

O projeto visa oportunizar o ensino interdisciplinar e o desenvolvimento de habilidades sociais no IFRS – Campus Osório, fundamentais para a qualidade de vida e o sucesso em relacionamentos no ambiente acadêmico e de trabalho. Consiste na formação de grupos de Role-playing Game (RPG) com alunos interessados em praticar e discutir os benefícios do jogo para sua formação acadêmica, profissional e humana. A proposta executa-se através de sessões de RPG, ao final das quais os participantes avaliam os benefícios acadêmicos e de interação social que os encontros proporcionam. Como o RPG é um jogo de cooperação e improvisação, a metodologia baseia-se na organização, preparação e condução dos encontros, a partir das sugestões dos envolvidos, com foco no aluno e na autonomia da aprendizagem. O uso do RPG associa-se à gamificação, na qual o sujeito decide suas ações e conduz seu aprendizado, de acordo com as regras do universo do jogo. O projeto justifica-se por o RPG contribuir para o desenvolvimento da socialização, interpretação e expressão, hábito de leitura e escrita, enriquecimento vocabular e capacidade de trabalhar em grupo, habilidades essenciais para a qualidade de vida e o sucesso interpessoal. Além disso, permite exercitar habilidades sociais, sentir-se integrado num ambiente controlado e ampliar a aprendizagem por meio da diversão e da interação. Também é um instrumento para identificar dificuldades e potencialidades acadêmicas e despertar interesse por temas comuns a várias áreas do conhecimento. O objetivo é desenvolver habilidades sociais, promovendo ações interdisciplinares e ampliando a formação cultural dos discentes. Especificamente, busca incentivar a interação, o protagonismo, a criatividade, a imaginação, a prática da leitura e contribuir para a qualificação e aprimoramento dos estudantes, favorecendo sua permanência no campus. Como resultado parcial, já se observou melhora nas habilidades sociais, maior interesse por História e Filosofia e mais capacidade de reflexão e criatividade. O projeto também proporcionou um espaço de crescimento pessoal, estimulando o compartilhamento de histórias e o estabelecimento de relações positivas.

Referências:

1. AMARAL, Ricardo Ribeiro do; BASTOS, Heloisa Flora Brasil Nóbrega. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. Em Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, v. 11, n. 1, 2011, p. 103–122. 2. DANTAS, Andreza; DA SILVA, Antunes Ferreira; FREIRE, Antônio Garcia. Role playing game: uma ferramenta pedagógica para ensinar e aprender filosofia no ensino médio. Em REFilo - Revista Digital de Ensino de Filosofia. Universidade Federal de Santa Maria - periodicos.ufsm.br/refilo, v.6, 2020, p. 1-6. 3. FERREIRAC. R.; GALHARDO, E. O Roleplaying Game (RPG) como Ferramenta de Aprendizagem no Ensino Fundamental e Médio, 2015. Dissertação de Mestrado em Educação – UNESP. Disponível em: <http://www.unesp.br/artigos.pdf>. Acesso em: 07/03/2025. 4. NASCIMENTO, F. A. O papel do RPG no ensino básico. Bauru: ABRAPEC, 2013. 5. VASQUES, R. C. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. São Paulo: Rocco, 2008.

Disponível em <https://moexp-2025.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2025/Anais MoExp 2025.2705.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>