

RPG COMO METODOLOGIA ATIVA E INTERDISCIPLINAR: PROMOVENDO ENGAJAMENTO E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Luciano Wendling¹
Camila Benkenstein²
Frederico Barboza Torres³
Rafael Gabellini Ribas⁴

RESUMO

O presente artigo apresenta um relato de experiência desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), nos anos de 2024 e 2025, em turmas do Ensino Médio de uma escola pública, diante dos desafios da sociedade contemporânea e da educação escolar. A experiência teve como objetivo refletir sobre o uso da gamificação, com foco no Role Playing Game (RPG), como metodologia ativa interdisciplinar, buscando promover maior engajamento dos alunos nos conteúdos trabalhados em sala de aula. A prática foi acompanhada por meio de uma pesquisa participante, de caráter predominantemente qualitativo, com base em observações em sala, registros das atividades e análise das interações entre os estudantes. A experiência evidenciou que o RPG favorece uma aprendizagem significativa ao possibilitar a contextualização dos conteúdos escolares, a integração entre diferentes áreas do conhecimento e o fortalecimento do protagonismo discente. Observou-se o desenvolvimento de habilidades como argumentação, cooperação e pensamento crítico, assim como a redução do uso da violência simbólica nas interações, aspectos alinhados à perspectiva da educação libertadora proposta por Paulo Freire. Ao transformar os conteúdos escolares em problemas narrativos, o RPG contribuiu para a superação da fragmentação curricular e para a leitura crítica da realidade. Apesar dos limites relacionados ao tempo de aplicação, à dificuldade de integração entre os professores e às formas tradicionais de avaliação escolar, a experiência permitiu compreender o potencial do RPG como estratégia pedagógica para qualificar a participação dos estudantes e sua relação com os conteúdos das aulas.

Palavras-chave: Metodologia ativa, RPG, Interdisciplinaridade, Gamificação.

1 Graduando do Curso de Filosofia da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - RS, lucianowendling8@gmail.com;

2 Graduanda pelo Curso de História da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - RS, camibenkenstein@gmail.com;

3 Graduando do Curso de Letras da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - RS, fred.torres@outlook.com.br

4 Professor orientador: Rafael Gabellini Ribas, Mestre em Indústria criativa na Universidade Feevale. - RS, rafaelgabellini@yahoo.com.br.



1 INTRODUÇÃO

Este artigo é o resultado de uma experiência desenvolvida no âmbito do PIBID, vinculado à Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), iniciada em 2024 no Colégio Estadual 25 de Julho, em Novo Hamburgo – RS com a participação de licenciandos de Letras, História e Filosofia no ambiente escolar. A proposta surgiu diante dos desafios da educação contemporânea, marcada por estudantes inseridos em uma cultura que demanda metodologias mais engajadas.

A realidade escolar observada evidenciou dificuldades recorrentes de participação discente, especialmente em atividades centradas na exposição oral e na resolução individual de exercícios. Em turmas do Ensino Médio, verificou-se baixa interação entre os estudantes, pouca mobilização diante dos conteúdos propostos e predominância de uma postura passiva durante as aulas. Diante desse cenário, surgiu a seguinte questão: **Em que medida o RPG, enquanto metodologia ativa interdisciplinar, contribui para o engajamento e para a aprendizagem significativa no Ensino Médio?** E a necessidade de investigar estratégias pedagógicas capazes de favorecer maior envolvimento dos alunos com os conteúdos curriculares e com o próprio processo de aprendizagem.

Nos últimos anos, estudos na área da educação têm apontado as metodologias ativas e a gamificação como possibilidades para ampliar o engajamento dos estudantes e promover aprendizagens mais significativas. Nesse sentido, torna-se relevante compreender de que forma o RPG pode contribuir para a aprendizagem, para a participação discente e para a construção coletiva do conhecimento no ambiente escolar.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo analisar o uso do RPG como metodologia ativa interdisciplinar no Ensino Médio, investigando suas contribuições para o engajamento discente e para a aprendizagem significativa. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter participante, baseou-se em observações em sala, encontros semanais gamificados no contraturno escolar e análise das respostas dos alunos em formulários.

Os resultados indicaram maior participação dos estudantes, fortalecimento da cooperação, desenvolvimento da argumentação e integração entre diferentes áreas do conhecimento. Conclui-se que o RPG pode contribuir para superar práticas expositivas tradicionais, promovendo protagonismo discente e uma relação mais significativa com os conteúdos escolares, ainda que enfrente limites próprios do contexto escolar.



2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Educação contemporânea e desafios pedagógicos

Na educação atual, enfrentamos desafios decorrentes da complexidade da sociedade contemporânea. As novas gerações, com sua capacidade de multitarefa e exposição constante às tecnologias, encontram dificuldades em manter a atenção em aulas expositivas, o que demanda abordagens que promovam o gerenciamento direto de informações (Filatro; Cavalcanti, 2018). Esse cenário exige planejamento pedagógico diversificado, pois os modelos tradicionais de ensino não se adequam às demandas de uma aprendizagem ativa e engajada (Rio Grande Do Sul, 2024).

Nesse contexto, a Base Nacional Comum Curricular estabelece competências para toda a Educação Básica, como pensamento crítico, criatividade, empatia e argumentação (Brasil, 2018). Entre elas, destaca-se “valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva” (Brasil, 2018).

Entretanto, apesar dessas diretrizes, nas salas de aula do Brasil ainda prevalecem aulas expositivas, em que o aluno assume postura predominantemente passiva. Tais práticas aproximam-se do que Freire (1996) denominou educação bancária, caracterizada pelo depósito de conhecimento nos alunos, sem considerar sua realidade, conhecimentos prévios e interesses. Nessa perspectiva, o autor defende que ensinar não consiste em transferir conteúdos prontos, mas em possibilitar que o estudante construa a compreensão do objeto de estudo, apropriando-se do conhecimento de forma ativa, pois “ensinar não é transferir conteúdo a ninguém, assim como aprender não é memorizar” (Freire, 1996).

Complementarmente, a teoria histórico-cultural de Vygotsky compreende a aprendizagem como processo social mediado pela interação e pela linguagem. Para o autor, o desenvolvimento cognitivo ocorre primeiro no plano coletivo, nas relações entre os sujeitos, sendo posteriormente internalizado pelo indivíduo. Nesse sentido, o professor atua como mediador, criando situações de cooperação e diálogo que possibilitam ao estudante avançar em sua Zona de Desenvolvimento Proximal, entendida como a distância entre aquilo que consegue realizar sozinho e o que pode realizar com auxílio (Vygotsky, 2008). Assim, práticas pedagógicas baseadas na interação entre pares e na resolução conjunta de problemas favorecem a construção ativa do conhecimento.



2.2 Metodologias ativas e protagonismo discente

Outro ponto é a integração de jogos e brincadeiras na educação, que traz o desafio de equilibrar o aspecto lúdico com objetivos pedagógicos, a fim de que o ensino prevaleça sem que se perca o prazer e a imaginação inerentes ao jogo (Kishimoto, org., 2014). Há, portanto, a necessidade de superar a passividade dos alunos em salas tradicionais por meio de metodologias que coloquem o estudante como protagonista (Tutormundi, 2021).

A importância de adotar outras metodologias reside na capacidade de transformar o processo de aprendizagem em algo mais dinâmico e centrado no aluno, superando limitações das abordagens tradicionais que muitas vezes deixam os estudantes passivos. “As metodologias ativas representam uma abordagem transformadora, [...] colocando o estudante no centro do processo de aprendizagem” (Rio Grande Do Sul, 2024, p. 7). Isso promove seu empoderamento e a construção ativa do conhecimento, pois “os estudantes aprendem mais quando participam do processo” (Tutormundi, 2021, p. 9).

2.3 Gamificação na educação

A gamificação pode ajudar a superar desafios educacionais ao transformar o aprendizado em experiência mais interativa. Ela aplica elementos de jogos para fomentar autonomia e construção coletiva do conhecimento, tornando o processo mais dinâmico e menos passivo (Tutormundi, 2021). Também promove imersão e engajamento ao integrar narrativas e desafios que seduzem os estudantes (Filatro; Cavalcanti, 2018).

2.4 RPG como estratégia pedagógica

Nesse contexto, o RPG influencia a educação ao promover imaginação e engajamento ativo dos alunos, transformando o aprendizado em experiência narrativa e colaborativa que vai além das aulas tradicionais. Ele se assemelha às brincadeiras de faz-de-conta, que permitem a entrada no imaginário por meio da representação de papéis, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social (Kishimoto, org., 2014). Integrado à gamificação, aplica desafios que motivam os estudantes, promovendo autonomia e construção coletiva do conhecimento (Tutormundi, 2021), constituindo-se como metodologia que une o lúdico à pedagogia para superar a passividade (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Estudos indicam que o uso do RPG na educação pode gerar aumento do engajamento e desenvolvimento de habilidades críticas e sociais, especialmente no Ensino Médio. Pesquisas em áreas como Ciência Política, História e Geografia apontam maior interesse, consciência



ampliada e assimilação de conteúdos por vias interativas (Mayer, 2024; Moraes; Rocha, 2012; Braga et al., 2024; Brigola, 2025). No Ensino Médio brasileiro, mapeamentos afirmam que o RPG atua como alternativa pedagógica, integrando áreas do conhecimento e reduzindo a desmotivação (Rodrigues; Schmitt; Bertagnolli, 2021), reforçando o protagonismo discente alinhado às metodologias ativas.

3 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa participante, de abordagem qualitativa, caracterizada como relato de experiência. A experiência ocorreu em uma escola pública de Ensino Médio, a partir de observações em sala de aula e encontros semanais realizados no contraturno escolar, organizados pelo professor supervisor e pelos bolsistas do PIBID. Esses encontros foram denominados Reuniões Pedagógicas Gamificadas (R.P.G), nas quais os alunos interessados tiveram a oportunidade de jogar RPG com finalidade pedagógica, com o professor e/ou os PIBIDianos como mestres. Participaram estudantes de diferentes turmas, com presença variável a cada encontro, além dos licenciandos envolvidos no projeto. Os encontros inicialmente foram ofertados em dois momentos semanais, segunda à tarde e sexta à noite, mas em função da baixa adesão em um dos horários, o de segunda-feira à tarde, a proposta foi reorganizada e passaram a ocorrer apenas às sextas-feiras à noite.

Os PIBIDianos elaboraram as aventuras dos jogos utilizando como base o sistema *Vaesen*, um RPG de mesa de horror nórdico, com criaturas mitológicas envolvendo mistério e investigação (Hintze, 2020). A escolha desse sistema se deu por seu foco narrativo. Diferente de outros RPGs, nos quais predomina o confronto físico e a violência, o *Vaesen* é um jogo mais cooperativo, e que favorece a argumentação e a investigação.

Cada aventura foi elaborada previamente com base em uma atividade de aula dos alunos, fornecida por professores de diversas disciplinas como: história, filosofia, linguagens, inglês, artes e química.

A aventura era narrada por um PIBIDiano presente ou pelo supervisor, e ao final de cada sessão os alunos respondiam as atividades enviadas pelos professores, de acordo com o conteúdo abordado no jogo, gerando uma evolução do seu personagem em mesa. As atividades realizadas eram devolvidas aos professores responsáveis pela disciplina de cada aluno, podendo ser utilizadas como forma de avaliação.

Além disso, observou-se a aplicação do RPG Didático em sala de aula, sistema criado pelo professor supervisor, como instrumento avaliativo no processo de recuperação da aprendizagem referente ao último trimestre letivo. Nesse sistema, substituem-se os dados



Fonte: Elaborado pelos autores através de dados de um formulário do *Google Forms*, 2026

Esta nuvem de palavras representa os termos mais utilizados pelos alunos ao descrever seus personagens. Destacam-se palavras como “reino”, “princesa”, “pai”, “mãe”, “crianças”, “aldeia”, “guerreiros”, “laboratório”, “poderes” e “salvar”, indicando que suas narrativas se estruturaram a partir de conflitos, vínculos afetivos e missões coletivas. Observa-se a predominância de elementos ligados à fantasia e à superação de desafios (“guerra”, “ataque”, “praga”, “descobrir”, “resgatar”), sugerindo que os problemas apresentados nas histórias foram construídos como desafios a serem solucionados, alinhados às metodologias ativas que colocam o estudante como protagonista da aprendizagem (Tutormundi, 2021).

Figura 2 - *Word cloud* sobre os registros dos personagens dos alunos nas aventuras



Fonte: Elaborado pelos autores através de dados de um formulário do *Google Forms*, 2026

Já nesta segunda nuvem de palavras, que se trata dos desafios concretos vivenciados pelos estudantes ao longo da aventura, destaca-se termos como “teste”, “missão”, “sucesso”, “ajuda”, “resgatar”, “ataque”, “porta”, “shopping”, “floresta” e “ogro”. Diferentemente da primeira nuvem, aqui sobressaem experiências mais situacionais e ações práticas (“abrir”, “encontrar”, “conseguimos”, “fizemos”, “salvar”), evidenciando uma narrativa centrada na resolução de problemas e na superação de obstáculos, característica das metodologias ativas que estimulam a aprendizagem pela experimentação (Tutormundi, 2021). A recorrência de palavras relacionadas à cooperação (“ajuda”, “conseguimos”, “ajudar”) reforça o caráter colaborativo da experiência, alinhado à compreensão de que a gamificação e o roleplaying favorecem a construção coletiva do conhecimento (Filatro; Cavalcanti, 2018). Observa-se



também a mistura de cenários fantásticos (“gárgula”, “gigante”, “ogro”) com espaços cotidianos (“shopping”), o que sugere a capacidade criativa dos alunos de trazer conteúdos escolares para contextos híbridos, aproximando imaginação e realidade.

Figura 3 - *Word cloud* sobre o aprendizado adquirido pelos alunos nas aventuras



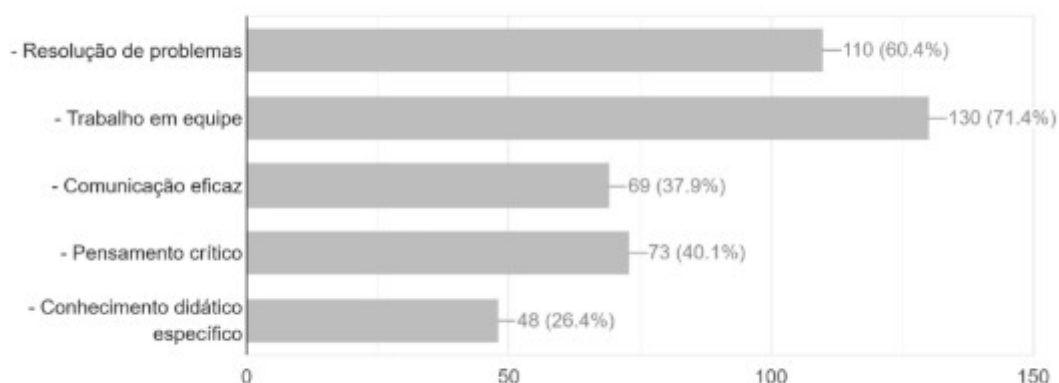
Fonte: Elaborado pelos autores através de dados de um formulário do *Google Forms*, 2026

Por fim, nessa última nuvem de palavras, que se trata dos aprendizados relatados pelos alunos, o termo “Aprendi” ocupa posição central e é acompanhado por expressões como “trabalhar”, “resolver”, “decisões”, “criatividade”, “pensar”, “comunicação”, “analisar” e “RPG”. Isso evidencia que os estudantes conseguiram reconhecer de maneira evidente o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais ao longo da experiência. Destacam-se aprendizagens relacionadas à resolução de problemas e à tomada de decisões, o que dialoga com a proposta das metodologias ativas de promover níveis mais complexos da aprendizagem que envolvem diretamente o estudante (Tutormundi, 2021). Além disso, a repetição de termos como “colegas”, “compartilhar”, “ouvir”, “calma” e “organizar” aponta para o fortalecimento de habilidades colaborativas e comunicativas, aspecto coerente com a centralidade do estudante e com a ênfase em práticas participativas nas metodologias inovativas (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Gráfico 1 - Gráfico dos aprendizados mais adquiridos pelos alunos



Aprendizado Adquirido Possibilitou o desenvolvimento de habilidades específicas, tais como:



Fonte: Elaborado pelos autores através de dados de um formulário do *Google Forms*, 2026

A partir dos dados apresentados nas observações tal como no Gráfico 1, evidencia-se que o RPG se consolidou como um espaço formativo significativo, no qual os estudantes tiveram uma experiência superior a mera reprodução de informações, através de conteúdos escolares transformados em narrativas contextualizadas e interdisciplinares.

Além dos dados do formulário, nossas observações durante as sessões de RPG revelaram mudanças significativas no comportamento dos alunos. No início das atividades, eles frequentemente buscavam resolver conflitos de forma violenta, utilizando ataques diretos, brigas e estratégias que resultam em agressão aos personagens adversários. Entretanto, quando essas ações não levavam ao sucesso nas missões — devido à mediação dos pibidianos e do supervisor — percebeu-se uma mudança gradual. Ao longo do tempo, os estudantes passaram a explorar estratégias alternativas, priorizando argumentação, negociação e colaboração entre os grupos para alcançar os objetivos propostos. Essa evolução comportamental indica que o RPG funcionou como um espaço de aprendizado não apenas cognitivo, mas também social e estratégico, permitindo aos alunos experimentar e consolidar formas mais complexas de interação e resolução de problemas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das atividades desenvolvidas nas Reuniões Pedagógicas Gamificadas e no RPG Didático evidenciou que essa metodologia ativa favorece o engajamento e o



protagonismo discente, ao transformar conteúdos escolares em narrativas interativas que estimulam a argumentação, a cooperação e a tomada de decisões. Os alunos demonstraram desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como pensamento crítico, empatia e negociação de conflitos, ao mesmo tempo em que vivenciaram experiências interdisciplinares que integraram História, Filosofia, Artes, Química, Inglês, Linguagens e Folclore brasileiro. Observou-se ainda que o RPG possibilita adaptação às diferenças individuais e inclusão, atendendo a estudantes com distintos perfis e interesses, inclusive em contextos de alfabetização. Apesar de limitações relacionadas à continuidade das narrativas diante da ausência de alguns alunos e à complexidade de articulação entre professores, a experiência evidenciou que o RPG, quando planejado e alinhado aos conteúdos curriculares, constitui uma ferramenta pedagógica inovadora capaz de promover aprendizagem significativa, reflexão crítica e maior participação dos estudantes, superando práticas tradicionais centradas exclusivamente em provas e exercícios.

Além disso, a utilização do RPG como método de avaliação configura uma ruptura com o modelo tradicional de provas e com a concepção de educação bancária. Uma avaliação composta pelas mesmas questões provavelmente não teria produzido o mesmo efeito reflexivo proporcionado pelo jogo, visto que, em avaliações formais, muitos alunos respondem de maneira aleatória ou superficial, especialmente quando percebem que não estudaram o suficiente. Com o RPG Didático, os estudantes puderam desenvolver habilidades mantendo-se em contato com conteúdos de Filosofia e Linguagens. Cada pergunta lida em voz alta pelo professor promovia uma reflexão coletiva. Embora apenas um aluno respondesse, os demais acompanhavam mentalmente a questão. Inserido em um contexto lúdico, o questionamento mostrou-se menos punitivo do que em uma prova tradicional. No jogo, os alunos não se sentiram tão pressionados a acertar e, ao errar, tinham a oportunidade de compreender o equívoco. Ao acompanhar as respostas dos colegas, ampliavam sua compreensão do conteúdo e aumentavam suas chances de acerto quando chegava sua vez. Assim, estabeleceu-se uma atmosfera de competitividade saudável, favorável ao processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, J.; RODRIGUES, E. S. J. **Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação**. Educação e Pesquisa, v. 48, p. e240020, 2022.



BRAGA, E. E. et al. **A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história**. Cadernos de InterPesquisas, Curitiba, v. 2, p. 136–153, 2024. DOI:

<https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BRIGOLA, H. F. **O RPG como metodologia ativa no ensino de Geografia**. Boletim de Conjuntura (BOCA), v. 23, n. 67, p. 23–54, 2025. DOI:

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15770155>

DA SILVA RODRIGUES, L.; RAUH SCHMITT, M. A.; DE CASTRO BERTAGNOLLI, S. **As contribuições do jogo de RPG no ensino médio: o que dizem as produções científicas brasileiras**. RENOTE, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 71–80, 2021. DOI: 10.22456/1679-

1916.121188. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/121188>.

Acesso em: 19 fev. 2026.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias inov-ativas: na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Uni, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 54. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HINTZE, N. **Vaesen – RPG de Horror Nórdico**. Tradução de Mateus Herpich. São Paulo: Retropunk, 2020.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2014.

MAYER, R. **RPG e o ensino de Ciência Política: o potencial de sua aplicação em sala de aula**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, [S.l.], v. 45, n. 2, p. 285–294, 2024. DOI:

10.5433/1679-0383.2024v45n2p285. Disponível em:

<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/50788>. Acesso em: 19 fev. 2026.

MORAIS, S. P.; ROCHA, R. **RPG (Role Playing Game): notas para o ensino-aprendizagem de História**. História & Ensino, [S.l.], v. 18, n. 1, p. 27–47, 2012. DOI:

10.5433/2238-3018.2012v18n1p27. Disponível em:

<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/12389>. Acesso em: 19 fev. 2026.



RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. **Material de apoio ao EMG: metodologias ativas: da escola pro (seu) mundo: ensino médio gaúcho**. Porto Alegre: Seduc, 2024. 230 p.

TUTORMUNDI. **Metodologias ativas para escolas**. 2021. Disponível em:
<https://tutormundi.com/conteudos/metodologias-ativas-para-escolas/>. Acesso em: 19 fev. 2026.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem. Edição eletrônica**. [S.l.]: Ridendo Castigat Mores, s.d. Disponível em:
https://drive.google.com/file/d/0B3GQrRvm4KXOM1ZmZVBVZE1OeHc/view?resourcekey=0-wBrSAW7LnPC_CTxm8_7D8g. Acesso em: 21 fev. 2026.

