

RPG na prática escolar: Jogos que ensinam e conectam



MATRIZ EDUCAÇÃO
FORMAÇÃO DE VALOR



Camilly Fernandes Farias⁽¹⁾ Heros Rodrigo Magalhães Silva⁽¹⁾

Jéssica Barreto⁽²⁾ Enzo Garcia⁽²⁾

⁽¹⁾ Aluno – Matriz Educação

⁽²⁾ Professor Orientador – Matriz Educação

Introdução

O jogo, de forma ampla, pode ser entendido como uma atividade lúdica, com regras pré-definidas e interação, envolvendo tanto humanos quanto animais. Para Huizinga (2005, p.65), trata-se de uma atividade voluntária que ocorre dentro de limites de tempo e espaço, proporcionando diversão e socialização.

O RPG, por sua vez, é um jogo cujas regras estão em livros que descrevem mundos fantásticos e orientam aventuras conduzidas por mestre e jogadores, também chamados de players (Caballero, 2008, p.16).

Diversos estudos apontam o RPG como uma ferramenta pedagógica, destacando benefícios como a socialização, a cooperação, o estímulo à criatividade e imaginação, a interdisciplinaridade e o desenvolvimento de habilidades para resolução de problemas complexos (Rodrigues, 2005).

Objetivos

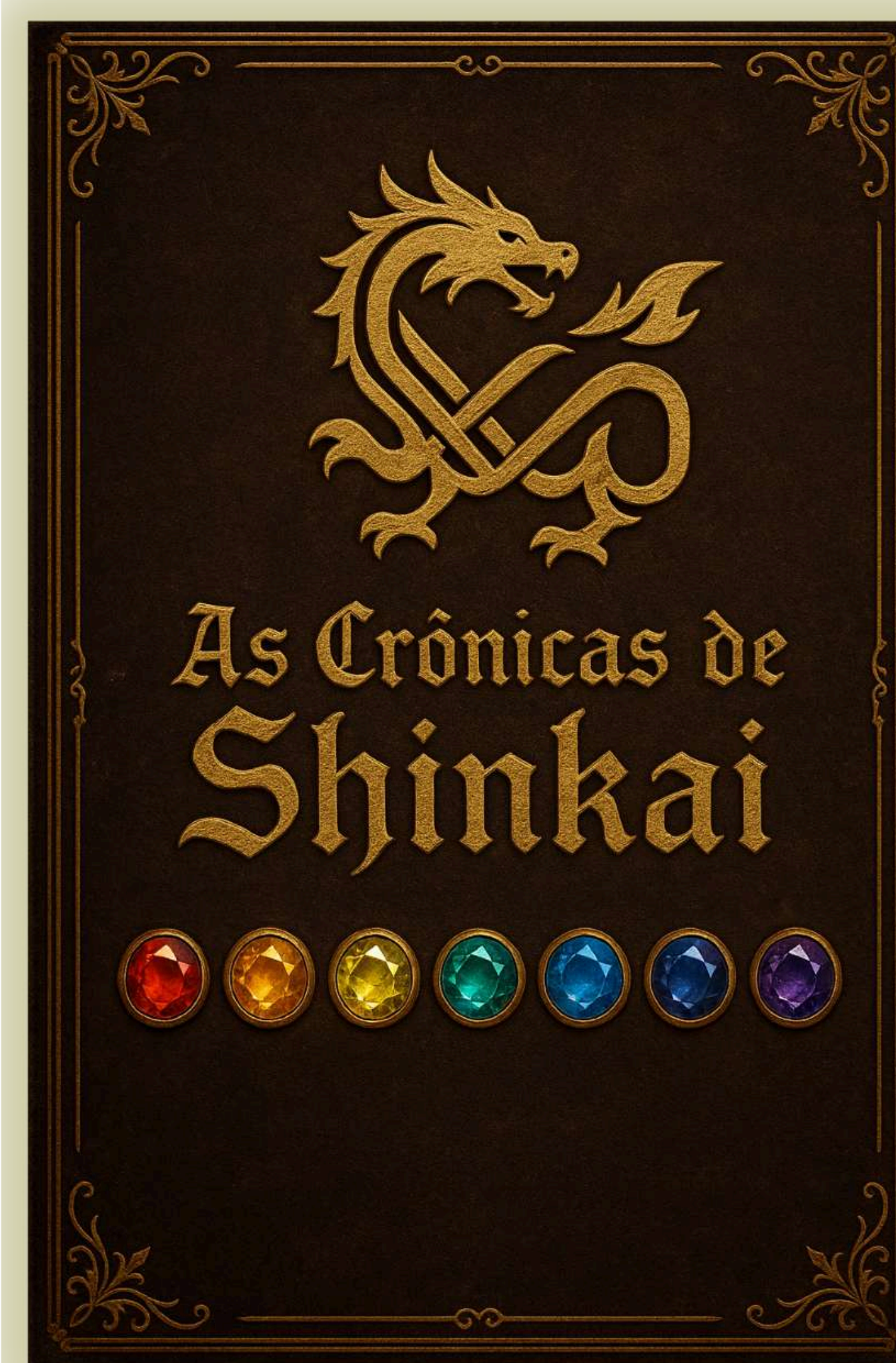
- Objetivo geral
- Desenvolver/criar o RPG “As crônicas de Shinkai”, para a inspiração de história em origem/mito de criação;
- Desenvolver um sistema de RPG educacional baseado em tomada de decisão e análise de consequências.
- Objetivo específico
- Criar a narrativa/ história do jogo e desenvolver os personagens;
- Relacionar o jogo com a disciplina de história em mito e origem;
- Relacionar o jogo (RPG) como instrumento pedagógico.

Metodologia

O projeto “RPG na Prática Escolar: As Crônicas de Shinkai” resultou na criação de uma proposta educacional inovadora que integra narrativa ficcional e metodologia ativa de ensino. O universo de Shinkai, inspirado no Período Sengoku e na mitologia oriental, foi estruturado tanto como obra literária materializada em um livro da história fictícia quanto como base de um sistema pedagógico adaptável. Essa dupla dimensão demonstra que o RPG pode funcionar simultaneamente como narrativa envolvente e como modelo didático, no qual o estudante participa ativamente do processo de aprendizagem por meio de decisões, interpretações e análise de consequências.



Resultado



O projeto “RPG na Prática Escolar: As Crônicas de Shinkai” desenvolveu uma proposta educacional inovadora que integra narrativa, imaginação e aprendizagem. Inspirado no Período Sengoku e na mitologia oriental, o universo de Shinkai foi construído como uma história ficcional rica em símbolos e conflitos, capaz de tornar o ensino de História mais envolvente e significativo. A narrativa foi pensada em duas dimensões: como obra literária completa resultando na criação de um livro da história fictícia e como base de um sistema pedagógico adaptável.

Assim, o projeto demonstra que o RPG pode funcionar tanto como narrativa quanto como metodologia ativa, na qual o aluno assume papel protagonista, toma decisões e constrói o conhecimento de forma participativa.

Com duas versões ficcional e educacional, o projeto evidencia que o RPG vai além do entretenimento, mostrando-se uma ferramenta eficaz para o ensino de História, o desenvolvimento do pensamento crítico e o fortalecimento de habilidades sociais, tornando o aprendizado mais dinâmico, criativo e significativo.

Conclusão / Referências

Os jogos, em suas diversas formas, ultrapassam o entretenimento e se consolidam como espaços de aprendizagem, socialização e construção coletiva do conhecimento. O RPG, em especial, destaca-se por promover narrativas colaborativas que estimulam criatividade, cooperação, empatia e pensamento crítico. Nesse contexto, “As Crônicas de Shinkai” propõe a utilização do RPG como ferramenta pedagógica no ensino de História, alinhando-se às competências da BNCC para o Ensino Fundamental e Médio. Ao abordar elementos da história e da cultura japonesa, o projeto amplia repertórios culturais, evita o reforço do etnocentrismo europeu e favorece uma formação mais crítica e plural.

•CABALLERO, S. S. X.; MATTA, A. E. R. O jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais. Relatório de Pesquisa (Educação Fundamental – Métodos e Tecnologias).

•HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. RODRIGUES, L. Guia do educador. Quintal de Criativos, 2005.

•RODRIGUES, L. Guia do educador. Quintal de Criativos, 2005.