



O RPG E A IMPROVISAÇÃO TEATRAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA: APONTAMENTOS INICIAIS PARA UMA PESQUISA TEÓRICO-BIBLIOGRÁFICA

RPG AND THEATRICAL IMPROVISATION IN BASIC EDUCATION: INITIAL NOTES FOR A THEORETICAL LITERATURE REVIEW

Lucas Andrade de Moraes¹
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Líria de Araújo Moraes²
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Resumo: O artigo apresenta apontamentos iniciais de uma pesquisa teórico-bibliográfica sobre a articulação entre improvisação teatral e Role-Playing Game (RPG) na Educação Básica, parte de dissertação de mestrado profissional em Artes (Prof-Artes/UFPB). Delimita-se como problema compreender em que medida e por quais princípios a improvisação pode fundamentar o uso pedagógico do RPG. Objetiva-se analisar conceitos centrais de improvisação (Spolin, Pavis, Johnstone, Muniz e, especialmente, Chacra), relacioná-los aos princípios operativos do jogo e traduzir tais categorias para o ecossistema do RPG em contexto escolar, discutindo implicações éticas e experienciais. O percurso metodológico é qualitativo, com levantamento e análise de conteúdo de obras de referência em teatro-educação e game studies, culminando na elaboração de um quadro-síntese que conecta princípios, elementos e proximidades com o RPG. Como contribuição, propõe-se uma base conceitual e critérios de mediação para docentes que pretendem integrar RPG e improvisação a objetivos curriculares, enfatizando processos de autoria, escuta e tomada de decisão. Apontam-se limites e possibilidades para implementação, bem como caminhos para estudos aplicados futuros.

Palavras-chave: educação básica; improvisação teatral; role-playing game; teatro-educação; metodologia ativa.

Abstract: This article presents initial findings from a theoretical–bibliographic study on the articulation between theatrical improvisation and Role-Playing Game (RPG) in Basic Education, as part of a professional master’s dissertation in Arts (Prof-Artes/UFPB). The study frames the research problem as understanding to what extent, and by which principles, improvisation can ground the pedagogical use of RPG. It aims to analyze key concepts of improvisation (Spolin, Pavis, Johnstone, Muniz, and especially Chacra), relate them to operational principles of play, and translate these categories into the RPG ecosystem in school

¹ Artista visual multidisciplinar paraibano. Arte-educador, professor, escritor e pesquisador. Doutor em Letras (UERN). Mestrando em Artes (Prof-Artes/UFPB). Especialista em História da Arte e em Literatura, Cultura e Ensino de Arte. Licenciado em Artes Visuais (UNICSUL) e Letras (IFPB). Graduando em Artes Visuais (Bacharelado). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4304836710800316>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4443-2393>.

² Artista, professora e pesquisadora em Dança. Professora adjunta da Universidade Federal da Paraíba no Departamento de Arte Cênicas. Professora do Programa de Mestrado Profissional em Artes em Rede (Prof-Artes/UFPB). Doutora em Artes Cênicas (PPGAC-UFBA). Mestre e Especialista em Dança (PPGDança-UFBA). Licenciada em Dança (UFBA). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2021132119682628>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9442-9307>.



contexts, discussing ethical and experiential implications. Methodologically, it adopts a qualitative approach with literature review and content analysis of reference works in theatre education and game studies, culminating in an analytical matrix that connects principles, elements, and proximities with RPG. As its main contribution, the article proposes a conceptual basis and mediation criteria for teachers seeking to integrate RPG and improvisation with curricular objectives, emphasizing authorship, listening, and decision-making processes. It also outlines limits and possibilities for implementation and indicates directions for future applied research.

Keywords: basic education; theatrical improvisation; role-playing game; theatre education; active methodology.

1 INTRODUÇÃO

Esta investigação teórico-bibliográfica integra uma parte de dissertação (em andamento) do mestrado profissional em Artes (Prof-Artes/UFPB) e tem como foco a aproximação entre improvisação teatral e *Role-Playing Game* (RPG) na Educação Básica. Parte-se da compreensão de que o brincar é dimensão constitutiva da cultura (Huizinga, 2000) e de que a experiência educativa se qualifica quando integra fazer, sentir e pensar em continuidade reflexiva (Dewey, 2010). Nessa moldura, o RPG é compreendido como dispositivo lúdico-colaborativo de interpretação e decisão, cujos procedimentos convergem com a gramática da improvisação (Spolin, 2015; Pavis, 1999; Johnstone, 1979; Chacra, 2010; Conceição, 2011).

O problema de pesquisa que orienta o estudo é: em que medida e por quais princípios a improvisação teatral pode fundamentar o uso pedagógico do RPG na Educação Básica? Desdobram-se, daí, as seguintes questões: (a) que conceitos de improvisação, em Spolin, Pavis, Johnstone, Muniz e, especialmente, Sandra Chacra, são pertinentes à escola?; (b) como os princípios do jogo de improvisação (Conceição, 2011) se articulam aos elementos da improvisação teatral (Chacra, 2010) e ao funcionamento do RPG?; (c) que implicações éticas e experienciais derivam dessa articulação para o planejamento didático (Sicart, 2009, 2013; Dewey, 2010; Winnicott, 1975)?

A partir desse problema, delineiam-se os objetivos. O objetivo geral é analisar a improvisação teatral como fundamento para o uso do RPG na Educação Básica. Como objetivos específicos, busca-se: (i) sistematizar definições e categorias de improvisação em Spolin, Pavis, Johnstone, Muniz e Chacra (com citações diretas



paginadas); (ii) relacionar os princípios do jogo de improvisação (Conceição, 2011) aos elementos da improvisação (Chacra, 2010), produzindo um quadro-síntese que estabeleça tais princípios e elementos e sua proximidade com o RPG; e (iii) discutir implicações pedagógicas à luz de Winnicott (espaço potencial), Dewey (experiência) e Sicart (jogo como experiência ética).

A justificativa combina três frentes. No plano teórico, contribui para integrar campos ainda frequentemente tratados de modo separado (teatro-educação e *game studies*). No plano pedagógico, oferece critérios para converter o jogo em situação de aprendizagem, sustentada por processos de autoria, cooperação e resolução de problemas. No plano estético, reconhece a natureza momentânea do acontecimento cênico, exigindo estratégias didáticas atentas ao aqui-agora da interação entre participantes.

Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa teórico-bibliográfica, de natureza qualitativa e caráter exploratório-analítico. O corpus reúne obras de referência em improvisação e teatro-educação (Spolin, 2015; Pavis, 1999; Johnstone, 1979; Chacra, 2010; Conceição, 2011), estudos sobre RPG e educação (Sarturi, 2012, 2016; Brandão, 2015; Bragança, 2017; Barros, 2023), além de contribuições da psicologia do desenvolvimento (Winnicott, 1975) e dos *game studies* (Sicart, 2009, 2013). A seleção considerou pertinência temática e circulação acadêmica; o tratamento dos dados seguiu análise de conteúdo para extração de categorias (princípios/elementos) e triangulação com a gramática do RPG.

Como delimitações, o estudo foca a Educação Básica, prioriza RPG de mesa e LARP pela centralidade da performatividade, exclui propostas de gamificação sem interpretação de papéis e não inclui intervenção empírica; trata-se, portanto, de uma proposta teórico-metodológica. Adotam-se, por fim, definições operacionais que orientam a leitura do desenvolvimento: improvisação como “técnica do ator que interpreta algo imprevisto [...] ‘inventado’ no calor da ação” (Pavis, 1999, p. 206) e como processo (Spolin, 2015). Essas chaves ancoram a análise que segue e a organização do quadro-síntese apresentado no desenvolvimento.

2 DESENVOLVIMENTO



Perpassando mitos, ritos e festas, o brincar atravessa a história humana como gesto de criação de mundos possíveis, um “entre” onde regras e imaginação se tocam e reconfiguram a experiência coletiva. Longe de ser mero passatempo, o jogo funda sentidos, institui pactos e convoca performances sociais que educam sensibilidades. É nesse horizonte que a noção de *homo ludens* ganha força, entendendo o lúdico como dimensão constitutiva da cultura e não como seu adorno periférico (Huizinga, 2000). Ao recolocar o brincar no centro da vida cultural, abrimos caminho para pensar a escola como espaço de experiências estéticas e éticas que se fazem também por meio de jogos.

A psicologia do desenvolvimento reforça essa centralidade. Para Winnicott (1975), o brincar é território potencial de criação de si e do mundo, um campo transicional no qual a criança experimenta, simboliza e inventa realidades compartilháveis, condição mesma da criatividade e da saúde psíquica.

No diálogo com os *game studies*, Miguel Sicart propõe compreender o jogo como uma “experiência ética”, já que jogar implica assumir regras, negociar limites e responder pelas consequências das ações no vínculo com os outros (Sicart, 2013). Para o autor, a ética emerge da relação entre sistema e mundo, isto é, entre regras e ficção (Sicart, 2009, p. 21-22), e se expressa em diferentes categorias: nos jogos de ética aberta, em que o jogador projeta seus próprios valores nas escolhas narrativas, e nos jogos de ética fechada, que restringem a liberdade mas geram questionamentos morais (Sicart, 2009, p. 214). Dessa forma, o jogador não é um sujeito passivo, mas um agente ético, e a própria dimensão lúdica se constitui como espaço de reflexão sobre valores, projetando-se para além do jogo, na ética do *homo ludens* contemporâneo (Sicart, 2021).

Do lado da filosofia da experiência, Dewey lembra que experiências estéticas e educativas se qualificam quando integram fazer, sentir e pensar em uma continuidade reflexiva que transforma o sujeito e o ambiente (Dewey, 2010). Entre brincar, ética e experiência, surge um espaço propício para práticas pedagógicas que não se separam da invenção e da responsabilidade.



2.1 RPG, educação e teatro

Nesse entrelaçamento de ludicidade e educação, o *Role-Playing Game* (RPG) se destaca como prática que mobiliza interpretação, colaboração e improvisação. No RPG, regras e narrativas não são antagônicas. Elas se co-constroem na ação situada, transformando a aula em espaço de autoria partilhada, escuta atenta, tomada de decisão e resolução criativa de conflitos. Trata-se de uma linguagem que aproxima escola e culturas juvenis, valorizando repertórios contemporâneos sem abrir mão da intencionalidade pedagógica, como têm argumentado pesquisas no campo do teatro-educação e da arte-educação (Sarturi, 2016; Brandão, 2015; Barros, 2023).

Historicamente, o RPG nasce nos anos 1970, nos Estados Unidos, herdeiro de wargames e jogos de estratégia que, com *Dungeons & Dragons* (D&D), incorporam a interpretação de personagens a um sistema de regras e resolução de ações mediado por um narrador-mestre (Gygax, 1978; Alcântara, 2020). Desde então, a prática ultrapassou o entretenimento e alcançou contextos artísticos, terapêuticos e educacionais, nos quais a construção coletiva de mundos ficcionais se converte em laboratório de empatia, imaginação e pensamento crítico (Sarturi, 2012; Delgado; Borralho, 2017). Desse modo, esse trânsito se evidencia quando a mesa de jogo se torna ensaio cênico, ou seja, quando personagens ganham “corpo”, vozes disputam sentidos e a narrativa se faz como dramaturgia improvisada.

O Role-Playing Game (RPG) é uma prática lúdica baseada na construção colaborativa de narrativas, em que os participantes interpretam personagens dentro de um universo ficcional. Diferente de jogos com regras rígidas e resultados predeterminados, o RPG se apoia na improvisação, no diálogo e na criatividade. Os jogadores são convidados a agir como seus personagens, tomar decisões, enfrentar desafios e construir juntos o enredo da história. O jogo é mediado por um narrador, muitas vezes chamado de “mestre”, que apresenta situações e conduz a progressão da trama.

Do ponto de vista tipológico, é útil distinguir algumas modalidades que aparecem na literatura e na prática docente, na qual tem-se: o RPG de mesa, tradicional, mediado por um narrador e por sistemas de regras e dados; o RPG



eletrônico, que opera por motores digitais e visualidade própria; os RPGs de ação, com ênfase em combate em tempo real; os MMORPGs, massivos e online, baseados em mundos persistentes com muitos jogadores; e o LARP, no qual os participantes encarnam fisicamente seus personagens em espaços reais. Embora distintos, todos guardam elementos de interpretação, agência e cooperação que podem ser didaticamente mobilizados em processos de aprendizagem, especialmente quando articulados a princípios teatrais, educacionais e de mediação estética (Delgado, 2022; Xavier; Matta, 2006; Alcântara, 2020).

O RPG compartilha diversos elementos estruturais com o teatro, como a criação de personagens, o desenvolvimento de conflitos dramáticos, a escuta ativa entre os participantes e a valorização do corpo e da voz como instrumentos expressivos. Nessa perspectiva, o jogo pode ser compreendido como um espaço de performance, no qual os sujeitos experimentam identidades, ensaiam gestos e exploram emoções. Assim, nesta pesquisa, o RPG é entendido como uma ponte entre o universo lúdico dos estudantes e o campo das artes cênicas.

Essa aproximação entre RPG e teatro não é apenas metafórica, mas também prática. As convergências aparecem na construção de personagens, na elaboração de enredos dramáticos, na improvisação guiada por objetivos comuns, na escuta atenta e no jogo de tensões que estruturam a cena. Brandão (2015) reconhece o RPG como uma linguagem lúdico-narrativa de natureza colaborativa, na qual a mediação do mestre convoca coautoria e responsabilidade coletiva pelo acontecimento ficcional. Estudos que relacionam RPG e *Process Drama* reforçam esse entendimento ao propor a transição da mesa para o palco, demonstrando que o jogo pode se expandir como dispositivo de experimentação cênica, inclusive com resultados públicos de aprendizagem (Sarturi, 2012, 2016; Fernandes, 2016; Delgado; Borralho, 2017; Delgado, 2022).

Em contexto escolar, relatos e pesquisas evidenciam ganhos pedagógicos em diversas áreas do conhecimento, como linguagens (Fernandes, Romero, 2016; Cardoso, Lima, 2024), geografia (Azevedo, 2019), história (Pereira, 2010; Silveira, 2021), matemática (Soares, 2020; Pontes, 2022) e ciências (Amaral, 2008; Marins, 2017). Em teatro, licenciandos e docentes que incorporam RPG descrevem aumento



de engajamento, invenção de personagens mais complexos e fortalecimento da escuta e da colaboração, tanto em estágios quanto em oficinas com adolescentes (Bragança, 2017; Fernandes, 2016). Na história, a pesquisa-ação de Silveira (2021) mostra que campanhas temáticas podem desenvolver empatia histórica, leitura crítica de fontes e argumentação, articulando conteúdos curriculares à vivência de papéis e dilemas em mundos ficcionais historicamente informados. Em arte-educação, resultados semelhantes apontam para fluxos criativos mais fortes e para a integração de mídias e linguagens, aproximando cultura juvenil e objetivos formativos (Ferreira, 2018; Laureano, 2020).

Assim, quando pensado à luz do brincar como experiência cultural, da criatividade como espaço potencial e do jogo como prática ética, o RPG oferece à educação básica um dispositivo metodológico coerente com uma pedagogia da experiência. Articulado à improvisação teatral, ele favorece processos formativos nos quais investigar, imaginar e decidir fazem parte do mesmo gesto educativo. O desafio que se coloca às escolas é didatizar essas potências com intencionalidade, garantindo mediações, critérios de avaliação e vínculos claros com os objetivos de aprendizagem, para que a ludicidade não seja um apêndice, mas um princípio organizador da experiência formativa e da ética (Dewey, 2010; Sicart, 2014; Winnicott, 1975).

2.2 Improvisação teatral, RPG e educação

Entre as muitas as pontes possíveis entre RPG e Teatro (narrativa, personagem, cooperação, conflito) é a improvisação que tomamos aqui como fio condutor da análise: o acontecimento “ao vivo” que convoca presença, decisão e escuta. Longe de um ornamento, o improviso se confunde com a própria história das relações humanas e com a natureza momentânea do teatro. Como lembra Chacra, a cena é constitutivamente efêmera, de modo que “o teatro [...] não é capaz de se repetir exata e identicamente” (Chacra, 2010, p. 15). Ao tratarmos do improviso, olhamos também para o brincar como dimensão cultural e educativa (Huizinga, 2000; Dewey, 2010), território em que a relação com o outro e com o mundo se faz por experiência e jogo.



Em perspectiva pedagógica, assim como Dewey (2010), Spolin entende que a aprendizagem nasce da prática, “aprendemos através da experiência, e ninguém ensina nada a ninguém” (Spolin, 2015, p. 3). Sua abordagem desloca a improvisação do lugar de “número” para o de processo; jogo com foco, problema e regra compartilhada, no qual se experimenta liberdade pessoal com responsabilidade de grupo (Spolin, 2015). Em outra formulação clássica, define: “Improvisação: jogar um jogo; [...] não é a cena, é o caminho para a cena” (Spolin, 2015, p. 341).

Do ponto de vista terminológico, Patrice Pavis no Dicionário de teatro descreve a improvisação como “técnica do ator que interpreta algo imprevisto, [...] ‘inventado’ no calor da ação”, variando de canevas da *commedia dell’arte* a jogos por tema, senha, gesto, ou ainda pesquisas de nova ‘linguagem física” (Pavis, 1999, p. 206). Na chave do desbloqueio criativo, Muniz observa: “por medo de fracassar [...] censuramos nossa imaginação” (Muniz, 2006, p. 12) e define espontaneidade como “reagir aos estímulos [...] sem a intervenção dos nossos censores internos” (Muniz, 2006, p. 18), em diálogo com Johnstone (1979) enfatiza desbloqueios práticos: escuta, aceitação, ofertas, rebotes e jogo de *status*, deslocando o foco do “ser original” para o responder no aqui-agora (Johnstone, 1979; Muniz, 2004). Nesse sentido, Muniz (2004) lê a improvisação como espetáculo, destacando a coautoria do público e os dispositivos de desbloqueio (em diálogo com Johnstone).

No horizonte da formação, Conceição (2011, p. 170) aproxima o jogo infantil do jogo de improvisação como princípio operativo: “Aqui... agora: o momento do jogo é o momento do espetáculo” e propõe princípios que iluminam a formação do ator-jogador: caráter lúdico, expressão simbólica, autoexpressão-relacional, prazer de jogar, regra, imaginação e criatividade, aprender fazendo e desenvolvimento pessoal. Daí a exigência de estado de presença “o jogador precisa estar inteiro no jogo” (Conceição, 2011, p. 171) e a centralidade dos motes (tema, objeto, imagem, frase etc.) que disparam a criação (Conceição, 2011, p. 171–172). Tais noções explicam por que a improvisação, em educação, se articula ao aprender fazendo, à regra como contrato e ao prazer de jogar.

Tomamos Sandra Chacra como base teórica do trabalho. Historicamente, “as improvisações [...] eram caracterizadas por enorme vitalidade e liberdade, apoiadas



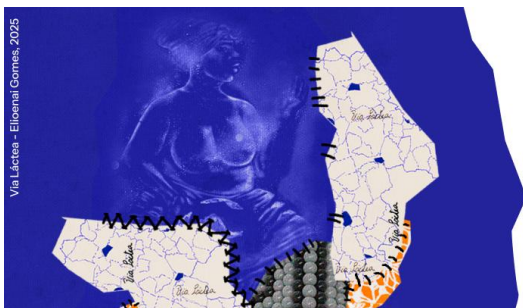
exclusivamente na arte do ator” (Chacra, 2010, p. 30), mas tal vitalidade não é só de época: deriva da natureza momentânea da arte teatral, por isso o improviso atravessa qualquer apresentação cênica, ainda que em graus distintos, por ser o teatro uma comunicação “quente” e efêmera, um encontro que nunca se cristaliza por completo (Chacra, 2010). Em sua arquitetura conceitual, a natureza e os elementos da improvisação teatral se organizam em um tripé: *Texto teatral* (não só o escrito, mas o conjunto de signos verbais e não verbais que emergem na cena); *Ator* (espontaneidade e controle em tensão, metamorfose entre “eu” e personagem, decisões situadas); e *Público* (coparticipação que realimenta a cena e pode tornar-se coautoria).

Postas em cotejo, as autoras e autores convergem em três eixos: (a) Processualidade: improvisar é caminho e não mero produto final (Spolin, 2015); (b) situação: o sentido nasce do acontecimento cênico e de seus estímulos (Pavis, 1999; Muniz, 2004); (c) ética da relação: escuta, aceitação e responsabilidade pelo comum (Johnstone, 1979; Dewey, 2010). O diferencial de Chacra (2010) é ontológico, a autora inscreve o improviso no modo de ser do teatro, não apenas em exercícios ou formatos específicos. Assim, o improviso deixa de ser técnica eventual para se tornar princípio de leitura do fazer cênico e, por extensão, um critério para pensar usos pedagógicos.

Para fins didáticos e de pesquisa aplicada à Educação (incluindo o uso do RPG em aula), organizamos um quadro-síntese que relaciona princípios (Conceição, 2011), elementos (Chacra, 2010) da improvisação e a proximidade com o RPG:

Quadro 1 — Princípios da Improvisação, Elementos e Proximidade com o RPG

PRINCÍPIOS (Conceição, 2011)	ELEMENTOS (Chacra, 2010)	PROXIMIDADE COM O RPG
Aqui-agora (o jogo é o espetáculo) (p. 170)	Comunicação “quente” e efêmera (p. 15)	Turnos e decisões em tempo real ; consequências imediatas na ficção.
Estado de presença (p. 171)	Ator: espontaneidade ↔ controle (p. 70)	Jogadores e mestre ajustam improviso às regras/sistema (balanço agência–mecânica).
Mote (tema/objeto/imagem dispara a ação) (p. 171–172)	Texto teatral como tecido de signos	Ganchos narrativos, prompts, ganchos de missão ; descrições do mestre funcionam como motes.
Caráter lúdico e prazer de jogar	Revitalização contínua do espetáculo	Engajamento intrínseco; diversão sustenta foco e persistência nas tarefas .
Regra como contrato	Graus de formalização (canevas ↔ criação “a quente”)	Sistemas (D&D, FATE etc.) = canevas ; mesa negocia casa de regras e improvisa.



Expressão simbólica e autoexpressão	Metamorfose “eu–outro” (ator/personagem)	Jogador–personagem; exploração identitária e empática via papel.
Aprender fazendo	Público em coparticipação	Co-jogadores e mestre funcionam como público ativo que aceita/oferece.
Desenvolvimento pessoal (emocional, social)	Espaço para cacós e variações	Feedback social, cooperação e negociação de sentidos em mesa.

Nota: as expressões entre aspas nas colunas 1 e 2 referem-se às formulações dos autores com as páginas indicadas; a coluna 3 traduz tais categorias para o ecossistema do RPG em ambiente educativo.

Fonte: Os autores, com base nas leituras dos trabalhos de Conceição (2011), Chacra (2010) e literatura sobre RPG.

O quadro evidencia um alinhamento estrutural entre os princípios de Conceição e os elementos de Chacra, com tradução operacional clara para o RPG. O “aqui–agora” como núcleo do jogo (Conceição, 2011, p. 170) encontra em Chacra a ideia de comunicação “quente” e irreplicável do teatro (Chacra, 2010, p. 15), enquanto a coluna do RPG explicita essa imediaticidade em turnos, decisões e consequências dentro do mundo ficcional. Do mesmo modo, “mote” (tema, objeto, imagem) × “texto teatral” (tecido de signos) mapeia para ganchos narrativos e descrições do mestre; “estado de presença” × “ator entre espontaneidade e controle” mapeia para o balanço entre agência improvisada e sistema de regras. Em chave pedagógica, isso confirma a improvisação como método e não ornamento: “não é a cena, é o caminho para a cena” (Spolin, 2015, p. 341), isto é, a aprendizagem emerge do processo colaborativo de resolução de problemas cênicos e lúdicos (Spolin, 2015; Johnstone, 1979).

Ao mesmo tempo, o quadro torna visível a tensão fecunda entre forma e invenção: Pavis lembra que improvisar é “inventar no calor da ação”, mas sempre em graus e sob contratos (Pavis, 1999, p. 206); Chacra reforça que mesmo no “grau máximo de cristalização” há imprevisibilidade constitutiva (Chacra, 2010, p. 15). No RPG educacional, isso se traduz em projetar canovas (sistema, metas de aprendizagem, critérios de avaliação) sem asfixiar a espontaneidade dos jogadores; e, reciprocamente, em evitar que a liberdade descole dos objetivos didáticos. O quadro, ao cruzar “regra como contrato” com “graus de formalização” e “público/coparticipação”, indica o papel mediador do professor/mestre: cultivar escuta, aceitação, ofertas e rebotes para reduzir bloqueios, “reagir aos estímulos sem a intervenção dos censores internos” (Muniz, 2006, p. 18), e transformar cada sessão



em experiência estética e formativa, em que o processo (Johnstone, 1979; Spolin, 2015) é o principal motor de aprendizagem.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou apontamentos iniciais para uma leitura integrada entre improvisação teatral e *Role-Playing Game* (RPG) na Educação Básica, com foco teórico-bibliográfico. Partiu-se da hipótese de que a improvisação, entendida como processo, situação e ética da relação, oferece um fundamento sólido para o uso pedagógico do RPG, pois ambos se organizam no aqui-agora, na escuta, na tomada de decisão e na coautoria. A revisão permitiu responder ao problema proposto: é possível e desejável ancorar o RPG escolar em princípios da improvisação, desde que a mediação docente garanta um contrato de regras, objetivos formativos explícitos e procedimentos de avaliação coerentes com a natureza processual da experiência.

O quadro-síntese elaborado relacionou princípios de Conceição aos elementos estruturantes da improvisação em Chacra e traduziu tais categorias para o ecossistema do RPG. Esse mapeamento evidencia um alinhamento estrutural: o estado de presença, os motes e a regra como contrato encontram correspondentes operacionais em gatilhos narrativos, negociação de sistemas e construção do “texto” cênico-lúdico. Em termos pedagógicos, consolidou-se a ideia de que a aprendizagem emerge do fazer compartilhado (experiência), do espaço potencial da criatividade (brincar) e do agir responsável em sistemas de regras (ética do jogo).

Como implicação prática, recomenda-se que o planejamento docente: (a) estabeleça um canevas claro (objetivos, conteúdos, critérios de avaliação) sem asfixiar a espontaneidade; (b) selecione motes pertinentes ao currículo e à faixa etária; (c) explicita papéis e protocolos de segurança de cena (escuta, aceitação, ofertas e rebotes); (d) organize tempos de jogo e de meta-reflexão (*debriefing*); e (e) avalie processos e produtos por meio de rubricas que contemplem colaboração, expressão oral/corporal, criatividade, argumentação e uso de conhecimentos específicos. A adoção de RPG de mesa e LARP, quando pertinente, pode potencializar



competências linguísticas, socioemocionais e artísticas, além de favorecer a integração interdisciplinar.

Reconhecem-se limites deste estudo: trata-se de etapa teórica, sem intervenção empírica; não foram analisadas especificidades de etapas e componentes curriculares; e não se discutiram em profundidade aspectos de inclusão e acessibilidade (por exemplo, adaptações para estudantes com deficiência, transtornos de aprendizagem ou altas habilidades). Persistem desafios de implementação, como tempo didático, formação docente em improvisação e manejo de grupo, infraestrutura, e resistências culturais ao uso de jogos no currículo.

Como agenda de pesquisa, sugerem-se estudos aplicados em desenho de pesquisa de desenvolvimento (*design-based research*) para co-construir, testar e refinar sequências didáticas baseadas em RPG e improvisação; investigações comparativas entre modalidades (mesa × LARP × RPG digital) e áreas do conhecimento; análises sobre impactos em engajamento, expressão, empatia, pensamento crítico e aprendizagem conceitual; e estudos sobre avaliação de processos criativos em artes e linguagens. Recomenda-se, ainda, explorar interfaces com educação inclusiva, justiça restaurativa escolar e projetos de mediação cultural.

Portanto, ao reconhecer que a improvisação não é ornamento, mas chave de leitura do fazer cênico e, por extensão, do RPG na escola, este artigo propõe uma base conceitual e um conjunto de critérios para orientar práticas docentes. Transformar o jogo em situação de aprendizagem significa alinhar liberdade e forma, invenção e responsabilidade, de modo que o espaço lúdico se converta em experiência estética e ética, capaz de produzir conhecimento, sentido e comunidade no cotidiano da Educação Básica.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Gabriel Grace de. **Imergindo em narrativas teatrais através do RPG de mesa**. 2020. TCC (Licenciatura em Teatro) – Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2020.

AMARAL, R. R. **Uso do RPG Pedagógico para o Ensino de Física**. (Dissertação de mestrado). Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2008.



AZEVEDO, Nill Chesther Nunes de. **Uso do Role Playing Game (RPG) no ensino de Geografia**. 2019. 131 f. Monografia (Graduação em Geografia) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

BARROS, Mayara Fidalgo Pereira de. **Criatividade nos jogos de RPG de mesa: um estudo sobre processos criativos no jogar de D&D, FATE e Storytelling**. 2023. 527 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

BRAGANÇA, Lissa Aryadne Santos. **O uso do RPG no ensino de teatro: um relato de experiência**. 2017. TCC (Licenciatura em Artes Cênicas) – Universidade de Brasília, 2017.

BRANDÃO, Leonardo Ribeiro. **O RPG enquanto uma linguagem teatral**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

CARDOSO, Brayna; LIMA, Kethellen. O uso do RPG como proposta didático-pedagógica para trabalhar o atraso da linguagem infantil. **SciELO Preprints**, 2024. DOI: [10.1590/SciELOPreprints.7995](https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.7995). Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/7995>. Acesso em: 21 set. 2025.

CHACRA, Sandra. **Natureza e sentido da improvisação teatral**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

CONCEIÇÃO, Jorge Wilson da. **Improvisação – das origens à linguagem teatral: princípios de práticas contemporâneas**. *Revista Trama Interdisciplinar*, v. 1, n. 2, 2011. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/view/3121>. Acesso em: 21 set. 2025.

DELGADO, Ricardo V. C. **Máscaras e Masmorras: Um estudo da máscara como elemento de transição do RPG de mesa para o palco**. 2022. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, 2022.

DELGADO, Ricardo V. C.; BORRALHO, Tácito F. **O RPG de palco: uma proposta de linguagem teatral baseada no RPG de mesa, teatro e formas animadas**. *Anais do Congresso da ABRACE*, v. 14, p. 1–12, 2017.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FERNANDES, M. L. S.; ROMERO, C. S. Role-playing game (RPG): o lúdico como estímulo às questões literárias e textuais. **Todas as Letras - Revista de Língua e Literatura**, [S. l.], v. 18, n. 2, 2016. Disponível em:



<https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/view/7787>. Acesso em: 21 set. 2025.

FERNANDES, Vitor Ayres. **Dramas & Dados: O RPG como referência para o professor de teatro na condução de processos de Drama**. 2016. TCC (Licenciatura em Teatro) – Universidade de Brasília, 2016.

FERREIRA, Leonardo Freitas. **RPG na arte educação**. 2018. TCC (Licenciatura em Artes Visuais) – Universidade de Brasília, 2018.

GYGAX, Gary. **Dungeons & Dragons**. Lake Geneva: TSR, 1978.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JOHNSTONE, Keith. **Impro: improvisation and the theatre**. London: Methuen, 1979.

LAUREANO, Rebeca Sasso. **RPG como recurso pedagógico interdisciplinar e cultural no ensino fundamental**. Revista Multiárea, Brasília, v. 4, n. 1, p. 56–67, 2020.

MARINS, Eleasar Silva. **O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II**. 2017. Dissertação (Mestrado em Projetos Educacionais de Ciências) - Escola de Engenharia de Lorena, Universidade de São Paulo, Lorena, 2017.

MUNIZ, Mariana Lima. **La improvisación como espectáculo: principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor-improvisador en la segunda mitad del siglo XX**. 2004. Tesis (Doctorado en Historia, Teoría y Práctica del Teatro) – Universidad de Alcalá, Madrid, 2004.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. **RPG e história: o descobrimento do Brasil**. 2010. 122 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2010.

PONTES, Ramon Felipe de. **Estudo da prática educacional ao utilizar o Role Playing Game - RPG de mesa no ensino de figuras geométricas planas**. Rio Tinto, 2022. 48 p. Monografia (Graduação – Licenciatura em Matemática) – Universidade Federal da Paraíba - UFPB/CCAE, 2022.

SARTURI, André. Jogo, teatralidade e performatividade no Roleplaying Game. **Cena**, Pelotas, v. 21, n. 1, p. 91–107, 2016.



SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o Roleplaying Game e o Process Drama**. 2012. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

SICART, Miguel. **Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay**. Cambridge: MIT Press, 2013.

SICART, Miguel. **Play matters**. Cambridge: MIT Press, 2014.

SICART, Miguel. **The Ethics of Computer Games**. Cambridge: MIT Press, 2009.

SICART, Miguel. Toward an Ethics of Homo Ludens. In: RAPTÍ, V.; GORDON, E. (Eds.). **Ludics: Play as Humanistic Inquiry**. Singapore: Springer, 2021. p. 21–45. DOI: https://doi.org/10.1007/978-981-15-7435-1_2

SILVEIRA, Matheus Fernando. **Dados & Devaneios: RPG como metodologia de Ensino de História**. 2021. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2021.

SOARES, Camila. **Um Jogo Digital do tipo RPG para Revisão de Conceitos da Matemática do Ensino Fundamental**. Brasília, 2020. 103 p. Monografia (Graduação - Computação) - Universidade de Brasília, 2020.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.
 WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

XAVIER, Sueli S.; MATTA, Alfredo E. R. **O jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem**. Anais do II Seminário Jogos, Salvador, 2006.