

A UTILIZAÇÃO DO RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Quefar Amonai Barbosa Da Silva Fontenelle

Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal do Piauí, Campus Teresina Central (IFPI-CATCE), catce.2021111mat0402@aluno.ifpi.edu.br

Leia Soares Da Silva

Mestrado em Educação, IFPI Campus Teresina Central (IFPI-CATCE), leia.silva@ifpi.edu.br

RESUMO

Atualmente, muitos alunos das escolas públicas enfrentam dificuldades na aprendizagem da Matemática, em grande parte devido à falta de compreensão dos conteúdos apresentados em sala de aula. Segundo dados do MEC, 68,1% dos estudantes brasileiros não atingem o nível básico nessa disciplina, o que evidencia a necessidade de metodologias mais acessíveis e motivadoras. Nesse contexto, o Role Playing Game (RPG) apresenta-se como uma ferramenta pedagógica inovadora, capaz de promover o raciocínio lógico, a criatividade e o engajamento dos alunos. Com esse objetivo, foi realizada uma oficina pelo projeto Licenciaturas em Conexão: Formando Professores para a Educação Futura. A oficina contou com quatro encontros que abordaram desde a introdução ao conceito de RPG até a aplicação prática dos sistemas Tormenta e Dungeons & Dragons. Durante as atividades, os participantes aprenderam a criar personagens, compreenderam a dinâmica do jogo e identificaram conteúdos escolares como probabilidade, estatística, história e física. Ao final, os participantes destacaram o potencial do RPG como recurso didático capaz de tornar o aprendizado mais dinâmico, prazeroso e significativo, reconhecendo sua importância como ferramenta de apoio no processo de ensino-aprendizagem e na formação de futuros professores.

Palavras-chave: rpg; ferramenta de ensino; pedagogia.

INTRODUÇÃO

Atualmente os alunos de escolas públicas têm bastante dificuldades na aprendizagem de matemática, podendo ser ter como influência a não compreensão do conteúdo abordado pelo professor. De acordo com dados divulgados pelo Ministério da Educação (MEC), “68,1% dos estudantes brasileiros estão no pior nível de proficiência em matemática e não possuem nível básico de Matemática” (Oliveira, 2018). Portanto, é necessário o professor buscar meios para facilitar os conteúdos de matemática se tornarem necessários.

Diante disso, percebe-se que muitos estudantes brasileiros não alcançam o nível básico em matemática, o que torna necessário buscar estratégias que tornem sua aprendizagem mais acessível. Para superar as dificuldades nesse campo, Machado (1997) propõe uma retomada do significado original da matemática, resgatando sua relação essencial com o desenvolvimento do raciocínio lógico.

O Role Playing Game (RPG) primeiramente era visto como uma brincadeira de crianças, com a finalidade de alcançar o extremo da imaginação humana, por meios de histórias fictícias ou até, histórias reais, criado por volta de 1970 com o nome de *The fantasy game*, que foi inspirado fortemente em senhor dos anéis, se tornou uma ferramenta bastante conhecidas para os adolescentes e os jovens.

O RPG é um jogo de tabuleiro, dependendo do sistema pode-se usar diferentes tipos de dados, 20, 12, 10, 8, 6, 4 lados, e seu universo é infinito, podendo se referenciar a dragões, até alienígenas. Agora voltado mais para a educação, ele é pouco pensado como ferramenta de ensino, talvez por professores não conhecerem, ou acharem uma brincadeira muito infantil.

De acordo com Silva(2025), a utilização do rpg observou-se o “relato de ganhos em termos de aquisição de conteúdos, motivação e habilidades sociais por parte dos estudantes em aplicações de RPG Pedagógico”.

Portanto, pode-se pensar que os professores não possuem conhecimento necessário para trabalhar seu uso em sala de aula, e seus benefícios, por isso foi realizada uma oficina pelo projeto de extensão “Licenciaturas em Conexão: Formando Professores para educação futura” realizado pela professora mestra Leia Soares da Silva com o objetivo de apresentar aos educandos de licenciatura, o RPG como ferramenta potencializadora de ensino, ensinar utilizar o RPG em salas de aula, e, como adaptar os conteúdos abordados em sala de aula em um sistema de RPG. Este relato tem como foco principal na minha visão em como foi aceito pelos graduandos em licenciatura, a essa nova ferramenta pedagógica.

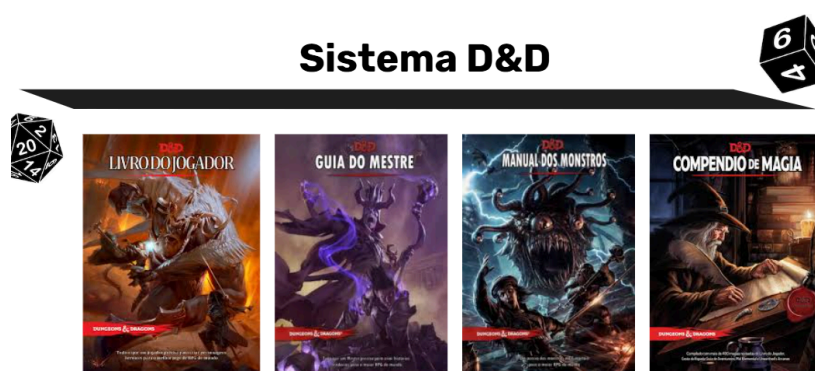
DESENVOLVIMENTO

A oficina se baseou em sistemas criados para promover conteúdos educativos baseados em sistemas de RPG, porém foi voltado mais a sistemas de Tormenta e Dungeons and Dragons. Foi apresentado com slides abordando os sistemas e como usar a imaginação para abordar o conteúdo em sala de aula. A oficina foi feita em 4 encontros, com 3 horas de apresentação, e todo encontro era um tópico diferente

No primeiro dia, foi realizada uma introdução ao conceito de RPG, explicando aos alunos o significado da sigla e apresentando-o como uma experiência de imersão em uma narrativa conduzida por um mestre. Também foram mostrados sistemas de RPG desenvolvidos especificamente para o ensino de disciplinas escolares, como Matemática, Física, Biologia e Química. Entre os jogos apresentados estavam: *Zippo Math*, um RPG

voltado para o aprendizado de probabilidade; *Na Trilha da Aventura*, que integra conteúdos de Química e Biologia; e *Saga da Física*. Além disso, os alunos conheceram sistemas de RPG amplamente reconhecidos, como *Vampiro: A Máscara*, *Arkanum*, *Tormenta* e *Dungeons & Dragons 5ª Edição*. Ao final do encontro, os ministrantes compartilharam suas próprias experiências com RPG, proporcionando um aprofundamento na compreensão dessa metodologia. Ao meu ver, os alunos ficaram bem confusos com a proposta, porém ficaram curiosos como trabalhar em sala.

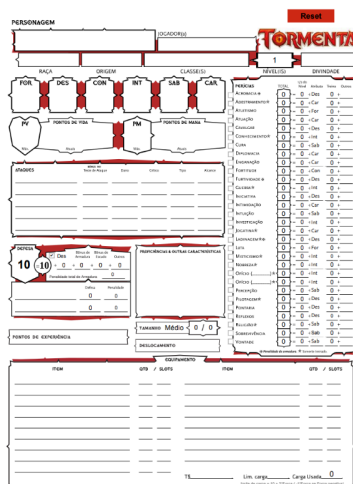
Figura 1: Slide da apresentação



Fonte: Própria (2023)

No segundo dia, foi utilizado o sistema Tormenta para aprofundar o conhecimento dos alunos sobre as fichas de personagem. Apresentou-se o processo de criação de fichas, explicando como desenvolver cada atributo e construir as características que definiriam suas experiências imersivas no jogo. A escolha do sistema Tormenta deveu-se à sua estrutura simplificada, que facilita a compreensão e o aprendizado de iniciantes no universo do RPG.

Figura 2: Ficha de Personagem

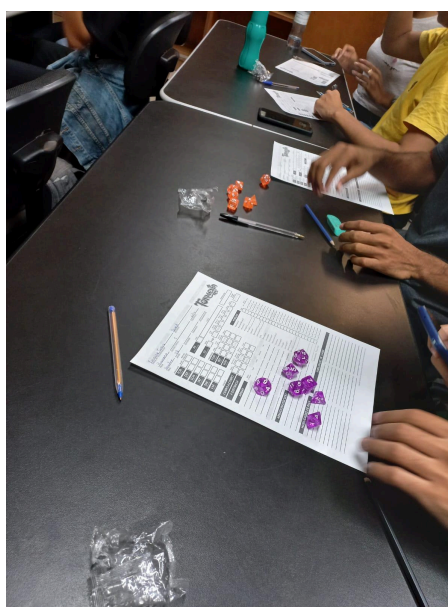


Fonte: Tormenta RPG

No terceiro dia, os participantes demonstraram interesse em vivenciar na prática o que havia sido apresentado apenas de forma teórica. Assim, realizou-se uma sessão de RPG entre eles. Foi apresentado o cenário de uma batalha entre grupos, organizando-se equipes de quatro participantes. Inicialmente, houve certa confusão sobre quando lançar os dados e como funcionava o sistema de turnos. Para definir a ordem das jogadas, foi realizada uma rolagem inicial de dados, explicando-se que o RPG é um jogo baseado em turnos, nos quais cada jogador possui seu momento de ação.

Durante a atividade, os participantes mostraram-se entusiasmados com a dinâmica do jogo, divertindo-se ao lançar os dados e acompanhar os resultados obtidos a cada rodada. Ao final do encontro, perceberam o potencial do RPG como uma ferramenta capaz de motivar os alunos, despertando o interesse e a imersão na aprendizagem por meio do jogo.

Figura 3: Participantes jogando RPG



Fonte: Própria (2023)

No último encontro, foi feita uma pergunta aos participantes sobre quais conteúdos conseguiram identificar durante a prática do RPG. Os principais temas mencionados foram probabilidade e estatística, além de conteúdos de história, que se mostraram especialmente úteis para contextualizar determinados assuntos. Em seguida, os alunos foram orientados sobre como adaptar sistemas de RPG para diferentes áreas do conhecimento, como, por exemplo, criar uma aventura envolvendo a descoberta da fórmula das medidas de pirâmides,

explorar a formação de fórmulas químicas ou abordar conceitos de Física de forma mais acessível e dinâmica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar o RPG como ferramenta de ensino foi uma ótima experiência, visto que os participantes tiveram um grande entendimento de como trabalhar o RPG em sala de aula, descobrindo que ele pode ser um grande recurso de ensino, e informaram que utilizarão o RPG como ferramenta de ensino em suas futuras aulas, pois a compreensão de alguns conteúdos matemáticos se tornam mais fáceis.

De minha experiência, foi bastante aproveitador, pois ao buscar sistemas de RPG que ajudam na prática em sala de aula, expandiu meu conhecimento sobre o mundo do RPG, além de ver novas pessoas conhecendo as possibilidades de usar o RPG como ferramenta potencializadora de ensino em sala de aula.

REFERENCIAS

CASSARO, Marcelo; SALADINO, Rogério; TREVISAN, Guilherme. Tormenta RPG: Edição Revisada. Porto Alegre: **Jambô**, 2013. .

MACHADO, N. J. **Matemática e realidade**. São Paulo: Cortez, 1997.

OLIVEIRA, S. **Pisa 2018 revela baixo desempenho escolar em leitura, matemática e ciências no Brasil**. Ministério da Educação (MEC), Brasília, 2019. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/83191-pisa-2018-revela-baixo-desempenho-escolar-em-leitura-matematica-e-ciencias-no-brasil>. Acesso em: 30 set. 2023.

SILVA, Felipe Queiroz da; SANT'ANA, Irani Parolin; SANT'ANA, Claudinei de Camargo. RPG no Ensino de Matemática: revisão sistemática de literatura. **Linguagens, Educação e Sociedade (LES)**, v. 28, n. 58, 2024.