

RPG INCLUSIVO NA APRENDIZAGEM

Diego Thomsen – Senai Blumenau SC

Claudia Antunes Dias – Senai Blumenau SC

Jessica Felisberto da Silveira – Senai Blumenau SC

Claudia.d@edu.sc.seni.br

INTRODUÇÃO:

Esta submissão apresenta experiência pedagógica gamificada com turma da aprendizagem industrial na unidade de Planejamento e Controle da Produção (PCP). A proposta consistiu em cada grupo criar um jogo de RPG a partir de uma unidade curricular. Para o estudante Bernardo, autista em nível 3 de suporte, retomou-se o projeto “Casa de Doces João, Maria e Bernardo”, ressignificando-o como empresa prestadora de serviços à Fábrica do Papai Noel e integrando diferentes conteúdos em um único enredo. Elaborou-se um livro/jogo impresso, com personagens, mapa e regras em passos curtos. Devido ao volume de leitura e às necessidades do aluno, o material foi convertido em desenho animado sequencial, permitindo que Bernardo acompanhasse a história, pausasse o vídeo e, com apoio das professoras e dos colegas, realizasse as ações do jogo.

METODOLOGIA:

A prática ocorreu em encontros sucessivos com a turma de PCP. Cada grupo assumiu uma unidade curricular e recebeu missões narrativas que exigiam tomada de decisão, resolução de problemas e registro das soluções. Para Bernardo, a campanha foi organizada a partir do livro/jogo “Casa de Doces João, Maria e Bernardo”, em formato de prestação de serviços à Fábrica do Papai Noel, apoiada por roteiro visual e pelo desenho animado. As cenas eram exibidas em trechos curtos, com pausas combinadas para escolhas de ações e interação com o grupo. Mantiveram-se adaptações de acessibilidade: antecipação visual da rotina, possibilidade de espaço de pausa, uso de pictogramas e objetos concretos para sinalizar sua vez, enunciados simplificados em etapas curtas e mediação contínua da professora Claudia, com alinhamento à família e à coordenação pedagógica.

RESULTADOS:

Observou-se elevado engajamento da turma, com estudantes assumindo papéis de forma colaborativa e demonstrando maior compreensão dos fluxos de trabalho propostos no jogo. A conversão do livro em desenho animado reduziu barreiras de leitura, facilitou a compreensão da sequência narrativa e favoreceu a participação de Bernardo. O estudante manteve-se mais tempo em sala, utilizou recursos visuais e não verbais para indicar escolhas, participou de cenas combinadas com colegas e passou a interagir com

maior frequência durante o jogo e nas apresentações. A apresentação do seu próprio jogo de RPG à turma evidenciou apropriação da história e dos personagens, além de ganhos em autonomia apoiada. Os registros dos grupos mostraram que os estudantes relacionaram elementos da narrativa às etapas de um processo produtivo e refletiram sobre cooperação, organização e responsabilidade.

CONCLUSÕES:

A experiência evidenciou que, para além dos objetivos pedagógicos de PCP, o maior resultado foi a conquista pessoal de Bernardo. Ao longo do jogo, o estudante superou o desafio de participar ativamente de uma atividade em grupo, socializar com os colegas e experimentar uma nova forma de aprender. Os desafios de cada fase exigiram análise de cenários, escolha de caminhos e avaliação de consequências, favorecendo engajamento, curiosidade e novas descobertas. A prática ampliou seu repertório de estratégias de participação escolar e fortaleceu sua autoconfiança, demonstrando que, com adaptações planejadas e suporte adequado, estudantes com TEA nível 3 podem vivenciar experiências significativas de aprendizagem, interação e protagonismo em contextos gamificados.

Palavras-chave: Gamificação; RPG educacional; Inclusão escolar; Transtorno do Espectro Autista.