

VERSÃO FINAL DO RESUMO ENSINO MÉDIO/TÉCNICO - CIÊNCIAS
HUMANAS, AGRÁRIAS E SOCIAIS APLICADAS

**RPGTERAPIA: DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA DE RPG LÚDICO
PARA PROMOÇÃO DO BEM-ESTAR NO AMBIENTE ESCOLAR**

Juliana Aparecida Moreira De Araújo (araujo.juliana@escola.pr.gov.br)

Mark Yago Do Carmo Futrique Penha (penha.bruna@escola.pr.gov.br)

O ambiente escolar contemporâneo enfrenta o desafio de engajar o estudante em sua atividade e, simultaneamente, acolher demanda socioemocional complexa. A intervenção tradicional, por vezes, encontra resistência por parte do público jovem, o que demanda a criação de abordagem inovadora e atrativa. Nesse cenário, o Role-Playing Game (RPG) de mesa, um jogo de interpretação de papéis e construção de narrativa conjunta, surge como uma alternativa promissora. O estudante com necessidade educacional específica frequentemente requer metodologia que respeite seu tempo de aprendizagem e forma de interação. O RPG, ao oferecer um espaço imaginário estruturado, possibilita que o indivíduo experimente nova perspectiva e explore desafio de forma colaborativa. Contudo, o sistema de RPG comercial costuma apresentar regra complexa, dificultando sua adoção no contexto escolar. Diante dessa lacuna, o projeto justifica-se pela elaboração de um sistema de RPG simplificado, a RPGTerapia. A criação desse material visa entregar uma

tecnologia social acessível, capaz de auxiliar o trabalho do educador. Por conseguinte, a iniciativa atende ao princípio do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS), em especial o ODS 3, que encoraja a promoção da saúde mental e do bem-estar, e o ODS 4, que preconiza a construção de instalação física e ambiente educacional inclusivo. Portanto, o objetivo desta pesquisa é estruturar um manual de orientação e um conjunto de regra simplificada de RPGTerapia para atender ao estudante. O estudo caracteriza-se como uma pesquisa exploratória com foco no desenvolvimento de produto. A investigação ocorrerá em três fases sequenciais, sem a realização de teste com ser humano. A primeira etapa consistirá no levantamento bibliográfico e documental sobre gamificação, desenvolvimento socioemocional e jogo de RPG. Nessa fase, o sistema comercial consolidado, como “Ordem Paranormal” e “Dungeons & Dragons”, será analisado para identificar mecânica que possa ser abstraída e simplificada. Em seguida, a segunda etapa abrangerá o design do produto. A regra fundamental da RPGTerapia será elaborada, priorizando a acessibilidade cognitiva. Ocorrerá, também, a diagramação de ficha de personagem baseada em traço de ação e colaboração, em vez de focar apenas em atributo de combate numérico. Por fim, a terceira etapa compreenderá a redação e a formatação do “Manual Prático de RPGTerapia”. O documento reunirá a diretriz de condução da sessão, a sugestão de narrativa e o embasamento teórico necessário para que o educador utilize o recurso em sua rotina. Espera-se, ao final da pesquisa, a entrega de um material estruturado, composto pela regra da RPGTerapia e pelo seu respectivo manual de orientação. Projeta-se que esse produto atue como um facilitador de interação social e promotor de saúde mental, entregando à comunidade escolar uma ferramenta lúdica, exequível e alinhada à premissa de inclusão e qualidade educacional proposta pela ONU. Em suma, esta etapa da pesquisa atinge seu objetivo ao focar na fundamentação e no desenvolvimento estrutural da RPGTerapia. A criação da regra simplificada e do manual possibilita a entrega de um recurso lúdico adaptado, principalmente, ao estudante com necessidade educacional específica, cumprindo a meta de elaborar um produto educacional sem a realização de teste prático neste primeiro momento. Como desdobramento futuro, planeja-se a submissão do projeto ao trâmite ético necessário para, então, realizar a aplicação prática na escola. Essa próxima fase possibilitará

compreender como o jogo atua no desenvolvimento cognitivo do estudante. Além disso, prevê-se a criação de versão aprimorada do sistema, com nova mecânica que viabilize a adaptação do RPG de mesa para diferente contexto de aprendizagem.

Palavras-chave: tecnologia educacional; gamificação; saúde mental; habilidades cognitivas.