

TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO: O USO DO RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA APLICADO EM PROJETO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Joelly Gomes Arruda ¹
Isadora Tamires da Silva ²
Maria Clara Souza Sabino da Silva ³
Suany Karolliny Silva ⁴
Edu Torres Barros Melo ⁵

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar aspectos teóricos e práticos que circundam um projeto de extensão intitulado Tecnologia e Educação: Inovação no Ensino e Aprendizagem, desenvolvido pelo Centro Universitário Maurício de Nassau de Caruaru-PE. O projeto busca divulgar, discutir e refletir sobre a importância da integração de tecnologias digitais no processo educacional, propondo o uso de metodologias ativas por meio de jogos de RPG. A intervenção foi aplicada em uma turma do ensino fundamental, anos finais, na Escola Municipal Professora Laura Florêncio localizada em Caruaru, no agreste pernambucano. Nesta ação, foi apresentado um jogo de RPG baseado na Revolução Pernambucana de 1817, com o propósito de exemplificar uma abordagem inovadora para o ensino da disciplina de História. Este projeto tem por objetivos: promover a participação ativa dos alunos no processo de ensino e aprendizagem, estimulando o pensamento crítico, a troca de experiências e a colaboração; integrar as tecnologias no ensino, utilizando recursos digitais para facilitar o entendimento de conteúdos históricos e promover um ambiente educacional mais engajador, promovendo o protagonismo no processo de aprendizagem dos educandos. Como resultado, 25 alunos participaram da atividade. Os estudantes presentes participaram ativamente durante o jogo, trocando experiências e criando soluções em equipe. Desse modo, tal prática mostra que a inserção da tecnologia na educação facilita o processo de ensino-aprendizagem e contribui para o desenvolvimento de habilidades analíticas nos alunos. Diante disso, a possibilidade de realizar a integração de tecnologia e de metodologias ativas evidenciam a existência de uma educação mais, inovadora, dinâmica e engajante.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Tecnologia, Educação, RPG, História.

INTRODUÇÃO

¹ Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Maurício de Nassau - UNINASSAU, joellyarruda@gmail.com;

² Graduando pelo Curso de Pedagogia do Centro Universitário Maurício de Nassau - UNINASSAU, isadoratamires4545@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Maurício de Nassau - UNINASSAU, mclarasouzac83@gmail.com;

⁴ Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Maurício de Nassau - UNINASSAU, karollinysil34@gmail.com;

⁵ Professor do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Maurício de Nassau - UNINASSAU, edu_tbmelo@hotmail.com.



Em um cenário marcado pelas inovações tecnológicas e no aumento da velocidade de interação, a educação vem enfrentando o desafio de desenvolver estratégias que comuniquem com esse universo e despertem o interesse dos alunos. Desse modo, as metodologias ativas surgem como alternativas que enaltecem a autonomia dos alunos, colocando o professor como mediador do processo de aprendizagem. Nesse contexto, o uso de jogos em sala de aula pode ser usado como uma ferramenta eficaz para tornar o aprendizado mais atrativo e significativo (Carneiro, 2021).

O ensino a disciplina de história enfrenta muitas dificuldades em envolver os discentes, consequência de uma tradição acadêmica de narrativa eurocêntrica e politizada, afastada das realidades dos estudantes. Assim, o ensino de história se torna menos relevante, por não se relacionar com as vivências dos alunos e não valorizar as outras formas de construção do saber histórico (Braga *et al.*, 2024).

Dessa forma, o seguinte artigo apresenta e analisa aspectos de um projeto de extensão denominado Tecnologia e Educação: Inovação no Ensino e Aprendizagem, que busca divulgar, discutir e refletir a respeito da integração das ferramentas digitais às práticas pedagógicas, usando jogos de *Role Playing Game* (RPG) como exemplo de metodologia ativa. A escolha desta temática justifica-se pela necessidade de aproximar o ensino de história da realidade tecnológica vivenciada pelos estudantes, tornando as aulas mais dinâmicas.

Os objetivos deste projeto estão pautados na participação ativa dos alunos no processo de ensino e aprendizagem, estimulando o pensamento crítico, a troca de experiências e a colaboração; integrar as tecnologias no ensino, utilizando recursos digitais para facilitar o entendimento de conteúdos históricos e promover um ambiente educacional mais engajador, promovendo o protagonismo no processo de aprendizagem dos educandos.

A pesquisa foi realizada baseando-se em uma intervenção pedagógica realizada na Escola Municipal Professora Laura Florêncio, em Caruaru-PE, com uma turma de 25 alunos do 7º ano do ensino fundamental. A atividade compôs-se em uma aula expositiva dialogada, apoiada por recursos digitais e pela aplicação de um jogo de RPG sobre a Revolução Pernambucana de 1817. Durante o jogo, os estudantes foram divididos em grupos e participaram ativamente das decisões narrativas, demonstrando interesse e cooperatividade.



Os resultados indicaram que o uso de metodologias ativas mediadas pela tecnologia favorecem a motivação e o protagonismo dos alunos, como também promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A experiência constatou que integrar a tecnologia com práticas pedagógicas inovadoras contribui de forma considerável para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais interessante, inclusivo e expressivo.

Diante dos resultados obtidos, conclui-se que o projeto alcançou o seu propósito ao demonstrar o potencial das metodologias ativas e do uso de tecnologias digitais como instrumentos transformadores no processo educativo. A prática aplicada evidenciou que o uso do RPG em sala de aula favorece o engajamento, o protagonismo e a montagem do conhecimento de forma coletiva. Dessa forma, essa ação reforça a importância de valorizar abordagens que utilizem a tecnologia e a ludicidade e a participação ativa como uma possibilidade de aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem.

METODOLOGIA

Este trabalho resulta de um projeto de extensão desenvolvido em 2024, na Escola Municipal Professora Laura Florêncio, localizada no município de Caruaru. A ação foi realizada em uma turma de 7º ano do ensino fundamental, no mês de novembro. Sua temática foi o uso do RPG como ferramenta pedagógica no ensino de história.

A pesquisa possui uma abordagem qualitativa, de caráter interventivo e descritivo, por conter uma atividade em contexto escolar. Essa intervenção ocorreu por meio da aplicação de uma sessão de RPG desenvolvida em slides, organizada a partir de conteúdos históricos do movimento "Revolução Pernambucana" de 1817. Ao longo da atividade os estudantes participaram ativamente das escolhas e da narrativa do jogo, atribuindo para si papéis relacionados aos acontecimentos da época, sendo observado o processo de engajamento e aprendizagem dos alunos. Foram consideradas características como a participação dos estudantes, o interesse expressado, as conexões feitas entre o conteúdo histórico e a vivência do jogo, como também foram observados os desafios durante a efetivação da proposta pedagógica.

Para a realização desse momento, a turma teve uma breve explicação do que se consiste o RPG em um contexto global, e então, para que houvesse um maior engajamento dos estudantes, a sala foi dividida em dois grandes grupos. Decisão



justificada por Marcatto (1996 apud Xavier, 2021, p. 98) que acreditava que esta é a melhor alternativa para o professor, que também atua como mestre do jogo, pois permitir que cada aluno crie seu personagem individualmente poderia gerar desorganização em sala de aula.

Além do modo clássico do RPG, foi implementado uma estrutura de júri simulado, em que cada grupo teria um tempo aproximado de um minuto e meio para encontrar argumentos que convencessem o professor, definindo qual seria o melhor caminho a ser seguido. Isso garantiu com que os estudantes se unissem para pensar e argumentar, fortalecendo o pensamento crítico e a interação entre eles.

O formato de dois grupos trouxe a curiosidade dos estudante à tona, fazendo com que o jogo fosse jogado várias vezes, pois eles queriam experimentar todas as vias disponíveis.

Nesse jogo em específico, não houve final alternativo e todos os caminhos resultaram no *game over* e na derrota dos revolucionários. Isso deu margem para o início de um debate entre os alunos sobre as possibilidades de um final diferente, desenvolvendo assim, a criatividade dos estudantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

A maneira de ensinar história evoluiu ao adotar em uma abordagem que estimula o pensamento crítico, afastando-se da valorização de perspectivas centradas em algum grupo social dominante. Ainda assim, apesar desses avanços, os professores enfrentam desafios, como a monotonia em sala de aula, e a falta de atenção dos alunos (Carvalho, 2021).

Diante da percepção dos alunos de que tanto a matéria como os professores são desinteressantes, tornou-se urgente a necessidade de procurar por metodologias mais atraentes e eficazes para o ensino dessa disciplina. Dessa forma, Reis (2024, p. 4) reforça sua ideia, falando também sobre a importância de repensar as metodologias do ensino de história, melhorando as ferramentas de ensino “levando em consideração a disponibilidade de materiais físicos, recursos didáticos, a criatividade dos atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem e a interação dos alunos no que se refere aos jogos”.



Sendo assim, Carvalho (2022, p. 13) afirma que jogos, no geral, contribuem para uma aprendizagem ativa, tornando o ensino de história mais envolvente ao falar que :

[...] o jogo faz com que o participante vá fazendo relações cada vez mais complexas, assumindo papel investigativo ao analisar os eventos, tentando achar algum paralelo, ou não, que mostre sua datação e o faça acertar.

Dessa maneira, considera-se a gamificação como uma metodologia ativa a ser utilizada no ensino de história, trazendo divertimento, engajamento, cooperação e motivação para os estudantes (Carvalho, 2021). Sendo assim, o RPG demonstra eficácia como abordagem pedagógica, pois a encenação do conteúdo por meio da interpretação motiva a participação do aluno propondo um modelo de estudo mais alinhado aos interesses dos discentes do que as estratégias tradicionais (Braga, Bade e Almeida, 2024).

O RPG tem a seguinte definição atribuída por Pavani (2021, p. 69):

RPG é uma sigla em inglês que quer dizer Role-Playing Game, podendo grosso modo ser traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “de Personagens”. Ao contrário do que acontece em países como França e Espanha, no Brasil, utiliza-se a sigla em inglês.

Desse modo, Pavani (2021) considera o RPG como uma ferramenta que conta a história de forma diferente. Em vez da história ser contada para o aluno, ela passa a ser construída com um sujeito ativo, protagonista do processo de aprendizagem.

O *Role-Playing Game* é um jogo em que os participantes criam personagens com atributos e personalidades próprias. Essas características influenciam as tomadas de decisões e, por consequência, podem alterar o andamento da história. Além disso, a narrativa é conduzida pelo mestre, responsável por mediar os acontecimentos, descrevendo cenários e situações para que os jogadores decidam as ações que seus personagens vão tomar. Dessa forma, entende que o RPG é um jogo de construção coletiva, em que a imaginação e o trabalho em equipe são essenciais (Carneiro, 2021).

De acordo com Oliveira (2020, p. 74) o RPG é uma opção pertinente de material didático, pois “abrange etapas do conhecimento tradicionalmente aceitas como eficientes: como a leitura, o trabalho em equipe, a produção textual, o estímulo ao raciocínio crítico, além de estimular a criatividade e a solução de problemas”. Dessa forma, percebe-se que jogos de interpretação contribuem de diversas maneiras para a



formação do indivíduo, pois promovem a interação entre os jogadores, estimulando a troca de idéias e a percepção das consequências de suas ações (Xavier, 2021).

Paula (2024) reforça a possibilidade de utilizar jogos como uma proposta de trabalho interdisciplinar, pois eles podem se ajustar a diferentes áreas do conhecimento, como matemática, geografia e história. Para isso, é importante entendê-los no contexto individual de cada sala de aula para garantir que a dinâmica seja feita de forma adequada.

Xavier (2021) afirma que não existe uma maneira definitiva de utilizar o RPG no ensino de história, pois trata-se de uma metodologia recente e em constante construção. Contudo, vale salientar a importância de utilizar elementos que contribuam para a compreensão do passado, como mapas, exemplos de vestuário ou música.

Ademais, ao iniciar a aventura, é interessante que o docente apresente o contexto histórico, detalhando as características do ambiente. Relatos de personagens históricos também são bastante proveitosos, ainda mais se os indivíduos forem de classes sociais distintas, permitindo que os alunos comparem diferentes realidades do período histórico estudado (Xavier, 2021).

Dessa maneira, para que o aluno desenvolva um entendimento histórico, é essencial que ele pratique uma “performance empática”, que acontece quando o aluno relaciona o conteúdo estudado com as suas próprias vivências. Ao interpretar um personagem, o estudante se coloca em seu lugar, refletindo sobre suas ações e reações, provocando o exercício de empatia histórica, tornando o aprendizado mais significativo (Carneiro, 2021).

Sendo assim, entende-se que os jogos devem ser vistos como mecanismos capazes de intensificar diferentes estratégias de ensino e aprendizagem. Eles funcionam tanto como instrumento pedagógico quanto como artifício utilizado para refletir novas formas de atuação no contexto real das salas de aula. Portanto, cabe aos professores, em sua prática crítica e reflexiva, explorar os caminhos adequados para cada realidade escolar (Paula, 2024).

Dessa forma, o uso do RPG no ensino de história é promissor, mas necessita de adaptação às realidades de cada sala de aula. Além de desenvolver competências e habilidades em muitas áreas de conhecimento, como a desenvolvimento de práticas sociais, o RPG aproxima os professores e professoras ao universo dos estudantes (Paula, 2024).



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados coletados foi dividida em dois eixos principais: o envolvimento dos alunos participantes e o desenvolvimento dos mediadores. Esses resultados foram organizados com base na observação da atividade e relatos dos professores e estudantes.

No que se refere ao envolvimento dos alunos, observou-se que os 25 alunos presentes demonstraram interesse e participação ativa durante o primeiro momento da atividade. Esse comportamento indica que a utilização de ferramentas tecnológicas e lúdicas, como o RPG, contribui na motivação dos alunos, pois os transformou nos protagonistas do próprio processo de ensino e aprendizagem. O engajamento dos estudantes ficou evidente devido a interação contínua entre os colegas, no debate de ideias e na cooperação durante o desenvolvimento do jogo. Essa observação corrobora com os pensamentos de Carneiro (2021), que compreende o RPG como um jogo de construção coletiva.

Quanto ao desenvolvimento dos mediadores, os resultados apontam o impacto positivo na formação do autor e coautores que assumiram os papéis de facilitadores da atividade realizada. A experiência proporcionou o desenvolvimento de competências como planejamento de atividades, mediação pedagógica e flexibilidade didática, que são essenciais para a prática docente. Sendo assim, a disposição de elementos de jogos contribuiu com a promoção de atividades mais inclusivas e dinâmicas, as quais melhoram o engajamento do estudante, conforme destacado por Reis (2024).

A partir desses resultados, pode-se afirmar que o uso do RPG no ensino da disciplina de história corrobora com a participação e aprendizagem ativa dos discentes, estimulando a empatia e a colaboração.

Além disso, a capacitação continuada de agentes mediadores desempenha um papel essencial na consolidação de práticas pedagógicas inovadoras, inclusivas e adaptáveis. Conforme destaca Conceição (2025), que enfatiza que o aperfeiçoamento docente se configura como um instrumento fundamental para o aprimoramento da prática pedagógica, pois possibilita não apenas a atualização dos conhecimentos docentes, mas também a ressignificação das práticas educativas, alinhando-as às necessidades dos estudantes e as orientações presentes nas diretrizes curriculares vigentes.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise teórica e prática desenvolvida nesse artigo, é possível concluir que o uso do RPG como ferramenta pedagógica no ensino de história representa uma estratégia inovadora e eficaz para promover o engajamento e o protagonismo dos estudantes. A experiência aplicada no âmbito do projeto de extensão “Tecnologia e Educação: Inovação no Ensino e Aprendizagem” evidenciou que a integração entre tecnologia, ludicidade e metodologias ativas contribui de forma significativa para a construção de um ambiente educacional mais dinâmico.

Do ponto de vista teórico, o estudo dialoga com autores que defendem que o uso de tecnologias ativas e recursos tecnológicos como instrumentos transformadores no processo de ensino e aprendizagem. Na prática, os resultados obtidos confirmam que o RPG não apenas energiza o ensino de história, mas também amplia as possibilidades de contextualização dos conteúdos, tornando-os mais próximos da realidade dos alunos.

Os resultados demonstraram que o RPG estimula a participação ativa dos alunos, favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e estimula competências socioemocionais, como empatia e trabalho em equipe. Além disso, observou-se que a atuação dos mediadores possibilitou o aprimoramento de práticas pedagógicas e o fortalecimento de competências docentes. Tais apanhados reforçam a importância da formação e do desenvolvimento profissional contínuo dos professores como elementos fundamentais para o estabelecimento de metodologias inovadoras no contexto educacional atual.

Sugere-se, para pesquisas futuras, ampliar o uso do RPG e de outras estratégias gamificadas em diferentes níveis de ensino e áreas do conhecimento, de modo a avaliar seus impactos em contextos variados. Além disso, propõe-se aprofundar estudos sobre a formação docente voltada ao uso pedagógico dos jogos, fortalecendo práticas educativas mais inclusivas e reflexivas.

Assim, esse trabalho reafirma o potencial do RPG como recurso pedagógico capaz de integrar tecnologia, criatividade e ensino de forma significativa, firmando-se como uma proposta que fortalece o aprendizado ativo, o envolvimento dos alunos e a transformação das práticas docentes na educação básica.

REFERÊNCIAS



BRAGA, E. E.; MELLO, J. M. R. de; BADE, L. H. B.; ALMEIDA, J. Ângelo C. de. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o Ensino de História. **Cadernos de InterPesquisas**. V. 2, p. 136–153, 2024. Disponível em: < <https://esabere.com/index.php/cadips/article/view/100> >. Acesso em: 23 out. 2025.

CARNEIRO, E. F. O uso do RPG no ensino de História: um relato de experiência sobre o Maranhão republicano explicado por meio de um jogo. **Revista História Hoje**. V. 10, n. 19, p. 214–234, 2021. Disponível em: < <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/600> >. Acesso em: 21 out. 2025.

CARVALHO, Juliana Cruz. Para além da teoria : um estudo prático sobre o uso da gamificação no ensino de história. São Cristóvão, 2022. Monografia (Licenciatura em História) – Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2022. Disponível em: < https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16040/2/Juliana_Cruz_Carvalho.pdf >. Acesso em: 20 set. 2025.

CONCEIÇÃO, Reinaldo da. Formação continuada na prática pedagógica: o impacto dessa formação nos professores de física na educação básica piauiense. **Devir Educação**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. e-960, 2025. Disponível em: < <https://devireducacao.ded.ufla.br/index.php/DEVIR/article/view/960> >. Acesso em: 25 out. 2025.

OLIVEIRA, Fernanda Mota de. O uso do role-playing game como material didático nas aulas de história em relatos experimentais de professores-historiadores. **Revista Ensin@**. V. 1, n. 5, p. 72-93, 2020. Disponível em: < <https://periodicos.ufms.br/index.php/anacptl/article/view/12002> >. Acesso em: 18 set. 2025

PAULA, Marina Silva de. Uma experiência com RPG na educação básica: por uma abordagem lúdica no ensino de História. 2024. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2024. Disponível em: <



<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/44251/2/ExperiênciaRpgEducação.pdf> >.

Acesso em: 27 out. 2025.

PAVANI, Roney Marcos. ROLE-PLAYING GAMES E ENSINO DE HISTÓRIA NO IFES – NOVA VENÉCIA. **Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco**. V. 10, n. 1, p. 69–80, 2021. Disponível em: <

<https://ojs.ifes.edu.br/index.php/saladeaula/article/view/943> >. Acesso em: 26 out. 2025.

REIS, Michel dos Santos. PROJETO DE ENSINO APLICADO AO ENSINO DE HISTÓRIA. **REVISTA CIENTÍFICA ACERTTE**. V. 5, n. 10, p. e510273, 2025. DOI: 10.63026/acertte.v5i10.273. Disponível em: < <https://acertte.org/acertte/article/view/273> >. Acesso em: 14 out. 2025.

XAVIER, Rafael. RPG e o ensino de história: diálogos e perspectivas. **Encontros de Vista**. V. 7, n. 1, p. 95-102, 2021. Disponível em: < <https://www.journals.ufrpe.br/index.php/encontrosdevista/article/view/4447> >. Acesso em: 27 out. 2025.

