

O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) DE MESA COMO FERRAMENTA DIDÁTICO PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL

Jeovany Wanderley do Nascimento ¹

RESUMO

Este artigo investigou o uso do *Role Playing Game* (RPG) de mesa como uma ferramenta didático-pedagógica para o desenvolvimento de competências socioemocionais. A pesquisa, de natureza qualitativa e baseada em levantamento bibliográfico, fundamentou-se em autores como Sobral (2018) e Bressan (2012), que discutem a importância da abordagem lúdica na educação. Os resultados indicaram que o RPG pode promover a aprendizagem ativa, aumentar a motivação dos alunos e facilitar o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, tomada de decisão e trabalho em equipe. Evidenciou-se que através da construção colaborativa de histórias e da interpretação de personagens, os alunos têm acesso a experiências que favorecem a socialização e a resolução de conflitos. Contudo, a prática do RPG enfrenta desafios significativos, incluindo a necessidade de formação adequada dos educadores e a adaptação do conteúdo curricular. A pesquisa revelou que o sucesso dessa metodologia depende do engajamento tanto de professores quanto de alunos. Além disso, a relevância do estudo é reforçada pela sua conexão com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza a importância das competências socioemocionais na formação integral dos estudantes. Os achados sugeriram que o RPG não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também oferece um espaço seguro para a experimentação e desenvolvimento pessoal dos alunos.

Palavras-chave: RPG, Competências Socioemocionais, Educação, Metodologias Ativas, Formação Docente.

¹ Egresso do Curso de Pedagogia da Universidade Frassineti do Recife - PE, jeohnasc@gmail.com;