

## **NARRATIVAS FANTÁSTICAS E PROTAGONISMO CRIATIVO: O USO DO RPG PARA ESTIMULAR A PRODUÇÃO TEXTUAL DE ALUNOS COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO**

Indinayara Alves de Jesus<sup>1</sup>  
Conceição Maria Alves de Araújo Guisardi<sup>2</sup>  
Edna Cristina Muniz da Silva<sup>3</sup>

### **RESUMO**

Este trabalho se refere a um relato de experiência acerca de uma proposta pedagógica aplicada a alunos do Ensino Fundamental II, com comportamento de Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD). Foi utilizado o *Role-Playing Game* (RPG), com base no sistema *Dungeons & Dragons*, 5ª edição (D&D 5e), como ferramenta para estimular a produção de contos fantásticos por esses aprendizes. De acordo com Renzulli (2004, 2014); Alencar e Fleith (2001), os estudantes com AH/SD possuem elevado potencial intelectual, criatividade marcante, imaginação ativa e interesse por desafios complexos. Assim, o objetivo principal foi explorar o gênero do discurso conto, por meio do RPG, pois esta é uma boa estratégia para incentivar o desenvolvimento de habilidades, já que, por sua natureza narrativa e colaborativa, envolve a criação de personagens e a tomada de decisões em universos ficcionais, promovendo o desenvolvimento da linguagem, da empatia, da autonomia e da construção coletiva do conhecimento. A proposta dialoga com os princípios da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018), que valoriza a autoria, a criticidade e o protagonismo do estudante no processo de aprendizagem. A pesquisa, de natureza qualitativa e abordagem interventiva, foi realizada durante a participação no Programa de Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/Capes), em uma escola pública do Distrito Federal. A campanha de RPG foi adaptada ao contexto escolar, e, ao término das sessões, cada participante foi convidado a escrever um conto inspirado nas experiências vividas durante a aventura. Os resultados evidenciam um aumento significativo no engajamento com a escrita, maior participação oral, fortalecimento da autonomia criativa e ampliação do repertório narrativo. Verificamos, ainda, que a proposta contribuiu para o fortalecimento do protagonismo e da inclusão de estudantes com AH/SD, ao promover um ambiente lúdico, significativo e centrado nas potencialidades individuais.

Palavras-chave: Altas Habilidades/Superdotação, RPG, Conto, BNCC, PIBID.

### **INTRODUÇÃO**

O ensino de Língua Portuguesa enfrenta, há muito tempo, o desafio de tornar a leitura e a escrita práticas significativas e criativas. Muitos estudantes produzem textos apenas por obrigação escolar, sem relação com suas experiências ou imaginação. Essa dificuldade é ainda maior quando se trata de alunos

com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD), que precisam de desafios intelectuais e ambientes que

<sup>1</sup> Graduanda em Letras/Português (UnB). Graduada em Letras Inglês (UnB). Bolsista Capes (PIBID/UnB).

<sup>2</sup> Doutora em Linguística (UFU). Professora da SEEDF. Supervisora do PIBID/Letras/UnB e Bolsista Capes, cvguisardi@professora@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Linguística (UnB). Professora do curso de Letras (UnB). Coordenadora do PIBID/Letras/UnB. Bolsista Capes, ednacris@gmail.com





valorizem a criatividade e a autonomia. De acordo com Alencar e Fleith (2001), estudantes com AH/SD

apresentam curiosidade intensa, pensamento independente e necessidade de envolvimento em atividades complexas. No entanto, as metodologias tradicionais raramente atendem a essas demandas.

Diante desse cenário, surge a questão central para construção de uma proposta didática: como o *Role-Playing Game* (RPG) pode favorecer o protagonismo criativo e o desenvolvimento da escrita de alunos com AH/SD no Ensino Fundamental II? O RPG é um jogo narrativo e colaborativo em que os participantes criam personagens e constroem histórias juntos. Ao interagir com o enredo, o aluno desenvolve habilidades linguísticas e cognitivas, exercitando a imaginação e a argumentação. Como afirma Moraes (2024, p. 42), “o RPG, ao transformar o estudante em coautor da narrativa, cria um ambiente de aprendizagem ativa, colaborativa e emocionalmente significativa”. Assim, este trabalho buscou analisar o potencial do RPG como metodologia de estímulo à produção textual de estudantes com AH/SD, investigando como o jogo pode promover a criatividade, o engajamento e o protagonismo.

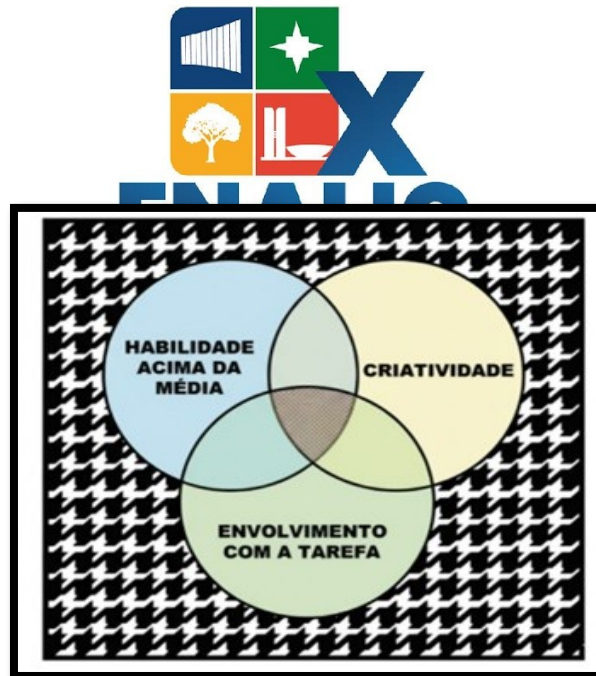
## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2 Altas Habilidades/Superdotação e criatividade

A compreensão da superdotação vem evoluindo nas últimas décadas. Joseph Renzulli (1978, 2004, 2014) propôs o Modelo dos Três Anéis, no qual o comportamento superdotado resulta da combinação entre três fatores: habilidade acima da média, envolvimento com a tarefa e altos níveis de criatividade. A figura a seguir demonstra a articulação dos três anéis, bem como a malha xadrez de fundo, que representa os fatores que se relacionam com a superdotação, tais como o ambiente (família, escola, colegas) e a personalidade.

Figura 1: A concepção da superdotação





Fonte: Renzulli (2005).

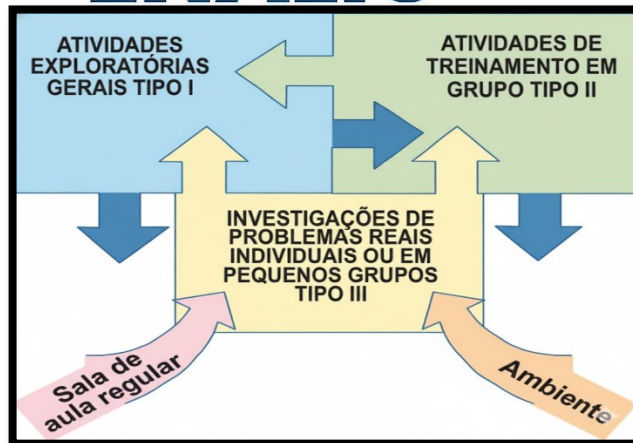
Com o objetivo de tornar mais acessível o processo de reconhecimento das AH/SD, o modelo renzulliano é sustentado em duas modalidades de talento, complementares e de igual relevância: o talento acadêmico e o talento produtivo-criativo. O primeiro costuma ser mais valorizado em ambientes escolares e está frequentemente relacionado a um bom desempenho nas avaliações formais. Vincula-se ao anel da habilidade acima da média e pode ser identificado com relativa facilidade por meio de testes de inteligência e aptidão cognitiva, apresentando estabilidade ao longo do tempo. Por essa razão, é comum que os estudantes encaminhados para programas de enriquecimento possuam esse tipo de talento. Já o produtivo-criativo demanda estratégias distintas de identificação. Trata-se de uma forma de talento mais variável e dependente do contexto, podendo oscilar em diferentes momentos da vida. Envolve a capacidade de gerar ideias originais, de expressar-se artisticamente e de criar produtos que provoquem impacto em determinado público. Pessoas com esse perfil tendem a ser mais curiosas, criativas e questionadoras, podendo se mostrar desinteressadas em atividades que não lhes despertem motivação - o que, em alguns casos, resulta em baixo rendimento escolar. Esse tipo de talento está mais fortemente associado aos anéis de envolvimento com a tarefa e criatividade (Renzulli, 1978, 2004; Virgolim, 2007).

Para Renzulli (1978, p.180), “o comportamento superdotado consiste em ações que refletem a interação entre esses três grupos de traços humanos”. O modelo de Renzulli desloca o foco do QI para uma visão mais dinâmica, considerando o engajamento e a motivação como elementos essenciais para o desenvolvimento do potencial criativo. Essa visão dialoga com o uso do RPG em sala de aula, pois o jogo estimula exatamente esses três componentes: o raciocínio, o comprometimento e a expressão criativa.

Renzulli (2004) propõe o *Enrichment Triad Model* (Modelo Triádico de Enriquecimento), que pode ser demonstrado na figura a seguir.



Figura 2: Modelo Triádico de Enriquecimento



Fonte: Elaborado pelas autoras, com base em Renzulli e Reis (1997).

As *atividades do Tipo I* são exploratórias gerais, voltadas à ampliação do repertório cultural e de interesses dos alunos, oferecendo contato com novas áreas do conhecimento por meio de palestras, visitas, experimentos e materiais diversos. As *atividades do Tipo II* consistem em treinamentos e exercícios em grupo, desenvolvendo habilidades específicas, como pensamento crítico, técnicas de pesquisa, comunicação e criatividade, preparando o estudante para investigações mais complexas. Por fim, as *atividades do Tipo III* envolvem investigações de problemas reais, realizadas individualmente ou em pequenos grupos, nas quais os alunos aplicam seus conhecimentos e interesses pessoais para produzir algo original e significativo, conectando o aprendizado escolar ao mundo (Renzulli, 2004; Renzulli e Reis, 1997).

Esse modelo amplia essa perspectiva ao sugerir que a aprendizagem deve proporcionar experiências desafiadoras que estimulem o pensamento criativo e a produtividade pessoal. Essa proposta se alinha ao papel do professor como mediador de situações que provoquem curiosidade e engajamento.

### O RPG como ferramenta de experiência e de uso da linguagem

De acordo com Azevedo (2019), o RPG pode ser entendido como uma forma de simulação de situações comunicativas autênticas, que favorece o aprendizado pela experiência. Ele explica que o jogo estimula dois eixos centrais: a *experencição*, em que o aluno vive situações ficcionais que exigem leitura, argumentação e interação; e o *enriquecimento lexical*, que amplia o vocabulário e melhora a fluência linguística.

Como afirma o autor, “a palavra central num jogo de interpretação, muito mais que



diversão, é experiência” (Azevedo, 2019, p. 9). O RPG, portanto, permite que os estudantes testem hipóteses, construam significados e usem a língua de forma criativa. Essa abordagem favorece não apenas o aprendizado linguístico, mas também o desenvolvimento cognitivo e emocional.

## METODOLOGIA

Como metodologia da proposta aqui apresentada, utilizamos tanto o modelo triádico de Renzulli (2014), quanto o RPG. O RPG foi escolhido porque ele se configura como uma metodologia ativa, pois segundo Moraes (2024), ele promove a aprendizagem significativa por meio da participação e da colaboração. Este autor observa que o jogo estimula o protagonismo, o pensamento crítico e a empatia entre os participantes. Ele afirma que “o RPG reconfigura o papel do professor, que deixa de ser transmissor e se torna mediador criativo do conhecimento” (Moraes, 2024, p. 51).

Essa perspectiva se aproxima da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que propõe uma educação voltada para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, como criatividade, empatia e colaboração. Ao unir narrativa, linguagem e imaginação, o RPG concretiza esses princípios e amplia as possibilidades de aprendizagem de alunos com AH/SD.

A proposta teve caráter interventivo, desenvolvida no âmbito do Programa de Iniciação à Docência (PIBID), em uma escola pública que atende alunos do Ensino Fundamental II, com comportamento de AH/SD.

As sessões foram planejadas com base no sistema Dungeons & Dragons (5ª edição), adaptado ao contexto escolar. O projeto ocorreu em cinco encontros, cada um com etapas específicas:

Quadro 1: Passo a passo da aplicação da proposta

1) Introdução ao RPG e à escrita de contos.
2) Criação de personagens e definição de identidades e objetivos.
3) Criação de personagens e definição de identidades e objetivos
4) Tomada de decisões narrativas em situações de conflito ou dilema
5) Resolução de desafios coletivos por meio da argumentação
6) Escrita de contos autorais inspirados nas aventuras vividas.

Fonte: As autoras.

## RELATO DA PRÁTICA

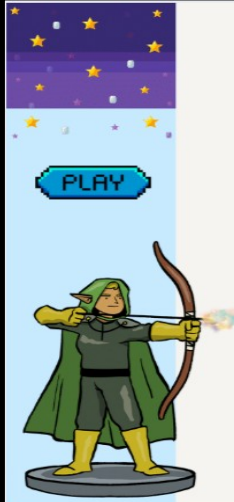
A experiência iniciou com a introdução ao RPG e à escrita de contos. Isso foi feito por meio de exposição de slides pela pibidiana Indinayara, com supervisão da professora regente.







Figura 3: O que são RPG's



### O QUE SÃO RPG'S?

- Jogo narrativo em que cada participante assume o papel de um personagem.
- Jogadores colaboram para construir uma história com liberdade de ação.
- Pode acontecer em sistemas estruturados como Dungeons & Dragons (D&D).
- Elementos essenciais:  
---> Mestre (Narrador), personagens, dados, regras, enredo.

Fonte: As autoras.

Logo em seguida, apresentamos slides para explicar como criar personagens, conforme demonstrado na figura a seguir.

Figura 4: Como construir os personagens






Fonte: As autoras.

Partimos então para o preenchimento da ficha do personagem, momento extremamente apreciado pelos estudantes AH/SD. Apresentamos um exemplo de ficha preenchida por um dos estudantes. Ele não quis fazer manualmente, mas sim de forma digitada. O que era esperado, pois os estudantes gostam muito de realizar as atividades com uso de computador, aproveitando os recursos tecnológicos disponíveis.

Figura 5: Ficha do personagem preenchida





**Yuri Lành**

NOME DO PERSONAGEM

**Fighter 5**

CLASSE & NÍVEL	HISTORIAL	NOME DO JOGADOR
Elf Shadar-kai	Caótico/Neutro	
RAÇA	ALINHAMENTO	PONTOS DE EXP

**FORÇA**  
**1**  
**12**

**DESTREZA**  
**4**  
**18**

**CONSTITUIÇÃO**  
**3**  
**16**

**INTELIGÊNCIA**  
**0**  
**10**

**SABEDORIA**  
**1**  
**13**

**CARISMA**  
**-1**  
**8**

**INSPIRAÇÃO**

**BÔNUS DE PROFICIÊNCIA**  
3

**TESTES DE RESISTÊNCIA**

- 4 Força
- 4 Destreza
- 6 Constituição
- 0 Inteligência
- 1 Sabedoria
- -1 Carisma

**TESTES DE RESISTÊNCIA**

- 7 Acrobacia (Des)
- 1 Adestrar Animais ...
- 3 Arcana (Int)
- 1 Atletismo (For)
- -1 Enganação (Car)
- 0 História (Int)
- 1 Perspicácia (Sab)
- -1 Intimidação (Car)
- 0 Investigação (Int)
- 1 Medicina (Sab)
- 0 Natureza (Int)
- 4 Percepção (Sab)
- -1 Atuação (Car)
- -1 Persuasão (Car)
- 0 Religião (Int)
- 4 Prestidigitação (D...)
- 7 Furtividade (Des)
- 4 Sobrevivência (Sab)

**APTIDÕES**

**14** **SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA**

IDIOMA: Common, Elvish and Draconic

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

**14** **ARMOR CLASS**

**4.18** **INITIATIVE**

**30 ft.** **SPEED**

Máximo de Pontos de Vida **56**

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total **5** **HIT DICE**

SUCCESSSES ○○○○

FAILURES ○○○○

DEATH SAVES

NOME	ATO	DANO/TIPO
Cure Wounds		1d8 Healing
Dagger	+7	1d4+4 Piercing
Longbow	+7	1d8+4 Piercing

**ATAQUES & CONJURAÇÃO**

CP	SP	EP	GP	PP
	22		8	

1 Dagger

1 Longbow

**EQUIPAMENTO**

**TRAÇOS DE PERSONALIDADE**

**IDEAIS**

**VÍNCULOS**

**DEFEITOS**

Darkvision

Fey Ancestry

Trance

Necrotic Resistance

Blessing of the Raven Queen

Gift of the Metallic Dragon

Fighting Style - Archery

Second Wind

Action Surge

Arcane Shot

**CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS**

Fonte: Arquivo pessoal

Quando os estudantes tinham dúvidas, a pibidiana Indinayara os orientava, provocava a reflexão, para que eles fizessem escolhas coerentes para construção de seus personagens.



Figura 5: Orientação sobre o uso do manual para a construção do personagem



Fonte: Arquivo pessoal

Houve também momentos de interação entre outras pibidianas e estudantes, com supervisão da professora regente, em que foram tomadas decisões sobre narrativas em situações de conflito ou dilema, resolução de desafios coletivos por meio da argumentação e escrita de contos autorais inspirados nas aventuras vividas.

### ⇒ Exemplo de um conto construído a partir do RPG

#### *Sombras de Aelthar: O Silêncio do Arco*

*O som do vento cortava as ruínas de Aelthar como um sussurro de almas antigas. O luar prateado refletia na pele pálida de Yuri Lanh, que caminhava entre colunas partidas e inscrições esquecidas em dracônico. Seu olhar, frio e distante, percorria as sombras como se nelas buscasse algo - ou alguém. Shadar-kai por sangue, guerreiro por escolha, Yuri carregava nas costas um arco longo de madeira negra e runas prateadas - presente da própria Rainha Corvo, um lembrete de que a morte nunca está longe dos seus. O dom metálico que brilhava em seu peito pulsava levemente, resquício de uma bênção dracônica que o salvou de cair no abismo do esquecimento. Ele não dormia. Shadar-kai não precisam disso. No lugar dos sonhos, havia lembranças - e as dele eram repletas de batalhas perdidas, promessas quebradas e nomes que o vento há muito carregou.*

*Aquele era o quinto ciclo lunar desde que fora enviado para caçar uma entidade esquecida: o Arauto do Fim, um espírito que se alimentava do medo dos vivos e dos mortos. Sua missão, dada pela própria Rainha Corvo, era simples - encontrar e destruir. Mas nada é simples quando se lida com a morte. Do alto das ruínas, Yuri viu o brilho avermelhado das chamas dançando entre as árvores. Um acampamento. Humanos. Talvez saqueadores, talvez algo pior. Com um movimento silencioso, o elfo ergueu o arco. A corda vibrou - um assobio fino - e o primeiro inimigo caiu antes que pudesse gritar.*

*Os outros, confusos, correram em busca de abrigo, mas Yuri já não estava ali. Ele se movia entre as*

*sombras, como se o próprio ar o engolisse e devolvesse em outro ponto. Cada flecha era um sussurro, cada golpe uma sentença. Quando o último homem caiu, algo se mexeu no centro do acampamento - uma fenda, escura e viva, abrindo-se sobre o chão. Dela, mãos translúcidas surgiram, tentando escapar do véu entre mundos. Yuri recuou, sentindo a energia fria envolver-lhe o peito.*

*— Então é aqui que te escondes... Arauto.*





*Da fenda emergiu uma figura de olhos vazios e voz múltipla.*

*— Filho da Sombra... tua alma pertence à Rainha.*

*Yuri sorriu - um sorriso que não chegava aos olhos.*

*— Eu sei. E é por isso que ela me mandou buscá-la de volta.*

*Invocando o poder concedido pela Bênção da Rainha Corvo, sua pele brilhou com runas prateadas. Uma aura espectral o envolveu, e uma flecha formada de pura energia necrótica se manifestou entre seus dedos. Ele a disparou — e o som do impacto ecoou como um trovão abafado.*

*O Arauto gritou, dissolvendo-se em cinzas negras. Quando o silêncio voltou, Yuri ajoelhou-se, exausto. O vento soprou novamente — e com ele, uma voz sussurrante, suave e distante:*

*— “Bem feito, meu corvo errante... mas a morte ainda te deve um favor.”*

*Ele levantou-se, o olhar perdido no horizonte.*

*— “Então continuarei cobrando.”*

*E desapareceu na névoa, deixando para trás apenas o som de suas botas e o eco das sombras — como se a própria noite o carregasse de volta ao reino de onde jamais deveria ter saído.*

Produção de um estudante com AH/SD.

## Quadro 2: Resumo da sessão de RPG

### Resumo da sessão de RPG

- Yuri derrotou um grupo de cultistas e impediu a invocação do Arauto do Fim.
- Ganhou o reconhecimento da Rainha Corvo e uma nova missão misteriosa.
- Gastou *Action Surge* e *Second Wind*, mas terminou com PV quase cheios.
- A fenda deixada pelos cultistas ainda pulsa levemente — mistério para a próxima sessão.

Fonte: Produção do estudante com AH/SD.

Durante a aplicação da proposta, observamos aumento expressivo da participação dos alunos. O RPG criou um ambiente de entusiasmo e cooperação, no qual todos queriam contribuir para o andamento da história. Esse comportamento reflete o “envolvimento com a tarefa”, destacado por Renzulli (2004) como um dos pilares da superdotação. O interesse em resolver dilemas e continuar as narrativas indica que o jogo favorece o envolvimento e a persistência. Percebemos também que o RPG bem como a construção do conto permitiu a ampliação do repertório e de aprimoramento da prática de linguagem, produção textual.

Os contos produzidos mostraram crescimento notável em vocabulário, organização textual e construção de enredos. Um exemplo marcante foi a habilidade de um aluno em estruturar cenas de suspense, criando um “clímax narrativo” semelhante às aventuras vividas em jogo. Esse tipo de aprimoramento confirma o que Azevedo (2019) observou: o RPG enriquece o repertório linguístico e amplia as possibilidades expressivas do aluno.

Percebemos, como resultado da experiência, que os três anéis do comportamento de superdotação emergiram de forma equilibrada. Os estudantes demonstraram habilidades acima da





média nas resoluções de problemas narrativos, criatividade na construção das tramas e forte comprometimento em concluir as histórias. O RPG, portanto, funcionou como mediador simbólico que integra raciocínio, emoção e imaginação, fortalecendo o protagonismo criativo. Além disso, O RPG configurou-se como metodologia inclusiva. Observamos também que a atividade também promoveu empatia e respeito entre os participantes. A ludicidade reduziu a ansiedade e favoreceu a comunicação. Esses resultados dialogam com Moraes (2024), que destaca o potencial do RPG para promover “interações que fortalecem a escuta ativa e o senso de coletividade” (p. 63). Assim, o jogo se confirma como uma prática inclusiva e humanizadora.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O RPG mostrou-se um instrumento eficaz para desenvolver a escrita e a criatividade de estudantes com AH/SD. A combinação de narrativa, cooperação e ludicidade criou um ambiente motivador, onde o aluno pôde ser autor e protagonista de sua aprendizagem.

Os resultados indicam que o RPG promoveu avanços na expressão escrita, na ampliação lexical e na autonomia criativa. A adoção do modelo triádico, à luz do modelo dos três anéis de Renzulli, evidencia que o jogo estimula simultaneamente a habilidade, o envolvimento com a tarefa e a criatividade. Assim, o RPG não apenas reforça competências linguísticas, mas também potencializa o desenvolvimento socioemocional e cognitivo.

Enfim, mais do que uma atividade lúdica, o RPG se revelou um espaço de criação, empatia e descoberta - uma ferramenta que aproxima o conhecimento da experiência humana e transforma o aprendizado em narrativa viva.

## REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Eunice M. L. Soriano; FLEITH, Denise de Souza. **Superdotados: determinantes, educação e ajustamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- AZEVEDO, Ramon de Carvalho. **O diário do aventureiro: o RPG como estratégia de ensino de leitura e produção de textos**. 2019. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras, Rio de Janeiro, 2019.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1938.
- MORAIS, Robson de Sousa. **Produção de RPG como metodologia ativa no ensino de literatura e língua portuguesa**. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologia Educacional) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2024.
- RENZULLI, Joseph S. The three-ring conception of giftedness: A developmental model for promoting creative productivity. In: STERNBERG, Robert J.; DAVIDSON, Janet E. (Org.). *Conceptions of giftedness*. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2005. p. 217–245.





RENZULLI, J. S.; REIS, S. M. **The Schoolwide Enrichment Model: A how-to guide for educational excellence** (2nded.). X Encontro Nacional das Licenciaturas, Associação Nacional de Pais Mansfield Center, CT: Creative Learning Press, 1997.

RENZULLI, Joseph S. **Superdotação, e como a desenvolvemos?** Uma retrospectiva de vinte e cinco anos. Educação, Porto Alegre, v.27, n.1 (52), p.75-131, 2004.

RENZULLI, J. S. Modelo de enriquecimento para toda a escola: Um plano abrangente para o desenvolvimento de talentos e superdotação. **Revista Educação Especial**, v. 27, n. 50, p. 539-562, 2014b.

VIRGOLIM, A. M. R. **Altas habilidades/superdotação: encorajando potenciais**. Brasília: Ministério da Educação/Seesp, 2007.

