



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA  
PARAÍBA - *CAMPUS* PATOS**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA**

FÁBIO DE ALCÂNTARA ROSENDO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS DE RPG NA EDUCAÇÃO  
UMA ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO**

**PATOS - PB**  
**2026**

FÁBIO DE ALCÂNTARA ROSENDO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS DE RPG NA EDUCAÇÃO  
UMA ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Ensino de Ciências e Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – *Campus Patos*, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino de Ciências e Matemática.

**Orientador(a): Prof. Dr. Wualison Firmino dos Santos**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CAMPUS PATOS/IFPB

R813i Rosendo, Fábio de Alcântara.

A importância dos jogos digitais de RPG na educação uma análise do potencial pedagógico / Rosendo Fábio de Alcântara. - Patos, 2026.  
21 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em ensino de ciências e matemática)-Instituto Federal da Paraíba, Campus Patos-PB, 2026.

Orientador(a): Prof. Dr. Wuallison Firmino dos Santos.

1. Jogos digitais-RPG 2. Aprendizagem significativa I. Título II. Santos, Valteson da Silva Santos III. Instituto Federal da Paraíba.

CDU –37.015.31

Ficha catalográfica elaborada por Lucikelly Oliveira CRB 15/574

FÁBIO DE ALCÂNTARA ROSENDO


**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS DE RPG NA EDUCAÇÃO  
UMA ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Ensino de Ciências e Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – *Campus* Patos, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino de Ciências e Matemática.

**Orientador(a): Prof. Dr. Wuallison Firmino dos Santos**


**APROVADO EM: 01/04/2026**

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente  
 **WUALLISON FIRMINO DOS SANTOS**  
Data: 17/04/2026 20:51:25-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

**Prof. Dr. Wuallison Firmino dos Santos - Orientador**  
**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba**

Documento assinado digitalmente  
 **FABIANA MARTINS DE FREITAS**  
Data: 17/04/2026 21:09:03-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Prof. Dra. Fabiana Martins de Freitas – Examinadora interna**  
**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba**

Documento assinado digitalmente  
 **FABIO VERISSIMO JAQUES DA SILVEIRA**  
Data: 17/04/2026 21:51:00-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Prof. Dr. Fábio Veríssimo Jaques da Silveira – Examinador externo**  
**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba**

## RESUMO

O presente artigo apresenta e analisa as produções acadêmicas brasileiras (teses e dissertações) sobre o uso de jogos de RPG como instrumentos pedagógicos no contexto educacional, considerando suas possíveis contribuições para o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e colaborativo dos estudantes. Parte-se da problematização acerca das limitações do modelo tradicional de ensino frente às demandas da cultura digital contemporânea. O estudo fundamenta-se em abordagem qualitativa, operacionalizada por meio de revisão sistematizada da literatura, realizada no Banco de Teses e Dissertações da CAPES, contemplando produções publicadas entre 2019 e 2025. Foram selecionados dezesseis trabalhos acadêmicos que investigam a aplicação de jogos digitais do tipo RPG em diferentes áreas do conhecimento. Os resultados indicam que, quando planejado com intencionalidade pedagógica e articulado a fundamentos construtivistas e socioculturais, o RPG favorece o engajamento discente, a participação ativa no processo de aprendizagem e a cooperação entre os pares. Conclui-se que os jogos digitais do tipo RPG apresentam potencial pedagógico relevante, desde que acompanhados de planejamento didático consistente e formação adequada dos docentes.

**Palavras-chave:** Jogos digitais. RPG. Educação. Aprendizagem significativa. Cultura digital.

## ABSTRACT

This article presents and analyzes Brazilian academic productions (theses and dissertations) on the use of RPG games as pedagogical tools in the educational context, considering their possible contributions to the cognitive, socioemotional, and collaborative development of students. It begins with a discussion of the limitations of the traditional teaching model in the face of the demands of contemporary digital culture. The study is based on a qualitative approach, operationalized through a systematic literature review conducted in the CAPES Theses and Dissertations Database, encompassing productions published between 2019 and 2025. Sixteen academic works investigating the application of RPG-type digital games in different areas of knowledge were selected. The results indicate that, when planned with pedagogical intent and articulated with constructivist and sociocultural principles, RPGs favor student engagement, active participation in the learning process, and cooperation among peers. It can be concluded that digital RPG-type games have significant educational potential, provided they are accompanied by consistent lesson planning and adequate teacher training.

**Keywords:** Digital games. RPG. Education. Meaningful learning. Digital culture.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>2 OS JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM NO CONTEXTO EDUCACIONAL ....</b>	<b>08</b>
<b>3 ASPECTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>10</b>
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>17</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>19</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais tem produzido transformações estruturais nas formas de comunicação, produção de conhecimento e interação social. No âmbito educacional, essas mudanças têm provocado questionamentos sobre os modelos pedagógicos tradicionalmente adotados na escola. Esse cenário propõe a necessidade de reconfiguração metodológica, de modo a contemplar as especificidades de uma geração, isto é, que cresce em contato permanente com as tecnologias da informação e comunicação.

Observa-se que muitas crianças ingressam no ambiente escolar trazendo repertórios prévios relacionados ao uso de jogos digitais, os quais podem contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais para a internalização de valores e aprimoramento das habilidades comunicativas e interativas.

Entretanto, o modelo pedagógico ainda predominante se fundamenta em abordagens tradicionais, centradas na transmissão unidirecional de conteúdos e na participação passiva dos estudantes, configuração que se mostra, em muitos casos, insuficiente para atender às demandas formativas contemporâneas.

Paralelamente, constata-se que os estudantes mantêm contato permanente com fluxos informacionais, seja no ciberespaço, seja por meio dos diferentes meios de comunicação. Nesse contexto, a incorporação de estratégias lúdicas mediadas por tecnologias digitais, articuladas ao processo de ensino e aprendizagem, pode revelar um potencial enriquecedor para o desenvolvimento de competências e habilidades cognitivas. Conforme argumenta Almeida (2003), o lúdico constitui um dispositivo pedagógico que favorece a interação ativa do aluno com o conhecimento, promovendo sua construção significativa, em contraposição à mera memorização de conceitos e terminologias.

De acordo com Kenski (2012), a inserção de tecnologias no espaço escolar transcende a simples disponibilização de equipamentos, exigindo planejamento pedagógico estruturado, definição clara de objetivos educacionais e formação continuada dos docentes. Por sua vez, Belloni (2012) destaca que as desigualdades no acesso às tecnologias configuram um obstáculo à efetivação da inclusão digital e educacional, especialmente no contexto brasileiro. Almeida (2003) reforça, ainda, que a utilização de jogos deve priorizar a participação ativa do estudante, favorecendo uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Sob a perspectiva construtivista, Piaget (1978) compreende o jogo como uma atividade que articula repetição e prazer, desempenhando papel fundamental nos processos de

assimilação e acomodação. A repetição constitui mecanismo de incorporação da realidade às estruturas cognitivas da criança, impulsionando o desenvolvimento da inteligência e a construção do conhecimento.

Entre as diversas modalidades de jogos, tanto analógico como digital, o RPG (*Role Playing Game*), destaca-se como recurso pedagógico com potencial para favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo dos educandos. Trata-se de um jogo de interpretação de papéis estruturado a partir de uma narrativa ficcional que orienta o desenrolar da história. Nessa dinâmica, os participantes elaboram personagens dotados de atributos específicos e tomam decisões que influenciam o desenvolvimento da narrativa, o que pode favorecer a interação, a cooperação e a resolução de problemas no processo educativo.

Diante das possíveis contribuições dos jogos digitais para o processo de ensino e aprendizagem, torna-se pertinente investigar de que modo esses tais recursos vêm sendo utilizados no contexto educacional. Assim, o presente artigo tem como objetivo apresentar e analisar produções acadêmicas que abordam o uso de jogos digitais, especialmente do tipo RPG, como instrumentos pedagógicos voltados à motivação discente e, à promoção de experiências formativas significativas.

## **2 OS JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM NO CONTEXTO EDUCACIONAL**

Os jogos digitais, na contemporaneidade, têm sido amplamente incorporados às práticas cotidianas das gerações nascidas, sobretudo, a partir da década de 1990, período marcado pela intensificação do processo de globalização econômica e pela expansão das tecnologias da informação e comunicação. Esses sujeitos são frequentemente denominados “nativos digitais”.

Marc Prensky (2001) formulou o conceito de nativos digitais para designar a geração que emergiu em um contexto já permeado por dispositivos e plataformas tecnológicas, como smartphones e tablets. Trata-se de indivíduos que não se satisfazem com a linguagem escrita como meio exclusivo de transmissão de conteúdos, seja no ambiente escolar, midiático ou virtual, mas que demandam participação ativa nos processos educacionais, informacionais e de entretenimento. Ressalte-se que, em 2010, ele evoluiu sua visão original sobre os "nativos digitais" para o que ele chamou de Sabedoria Digital, definindo que o uso inteligente da tecnologia não é apenas sobre rapidez ou multitarefa, mas sobre como as ferramentas digitais podem aumentar a capacidade cognitiva humana.

Sob a perspectiva educacional, Prensky (2001) argumenta que a aprendizagem requer

engajamento e motivação, elementos que podem ser potencializados por meio de jogos, especialmente aqueles que promovem imersão, desafios progressivos e interatividade. Em contraste, o modelo tradicional de ensino, caracterizado pela postura passiva do estudante diante da exposição oral de conteúdos, tende a não suscitar concentração quando tais conteúdos não são contextualizados ou articulados à realidade do discente, tornando-se desprovidos de significado imediato.

Os jogos também podem ser compreendidos como instrumentos socioculturais que favorecem a interação entre sujeitos e a construção compartilhada de experiências. Nessa perspectiva, Vygotsky, (1994) destaca a importância das interações sociais no desenvolvimento cognitivo, da qual desprende-se que atividades lúdicas podem contribuir para processos de aprendizagem mediados pela colaboração e pela troca entre pares. Nesse sentido, compreende-se que jogos podem integrar dimensões cognitivas, sociais e afetivas, e estimulando a aprendizagem dos alunos por meio da interação, da cooperação e da construção compartilhada de narrativas e vivências, consolidando um ambiente lúdico propício à produção de conhecimento (Sena *et al.*, 2016).

Nessa mesma linha de pensamento, Friedman (1996, p. 64) sustenta que “o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento”. Desse modo, o jogo pode constituir-se em uma estratégia pedagógica capaz de promover o desenvolvimento de habilidades como tomada de decisão, resolução de problemas, formulação de hipóteses e exploração de alternativas, mediante a experimentação de situações simuladas.

Piaget (1978) compreende o jogo como uma forma de assimilação funcional ou reprodutiva que, à medida que os esquemas mentais são interiorizados, passa a assumir papel relevante nos processos de assimilação, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e a reorganização das estruturas mentais.

Alves (2008) destaca que a interação com games possibilita o estímulo de competências como raciocínio lógico, criatividade, atenção, capacidade de solucionar problemas e pensamento estratégico. O reconhecimento dessas potencialidades no contexto educacional impulsionou o crescimento de pesquisas científicas que investigam as relações entre jogos digitais, aprendizagem e práticas pedagógicas.

No que se refere especificamente ao RPG, trata-se de um jogo de interpretação de papéis fundamentado na construção colaborativa de narrativas, nas quais os participantes desenvolvem personagens inseridos em um enredo conduzido por um mestre, responsável pela mediação e organização da dinâmica do jogo. Segundo Azevedo (2017, p. 30), o RPG “envolve diferentes

personagens e situações-problema a serem enfrentadas”, favorecendo a criatividade, a elaboração de enredos e a performance interpretativa. Rosa (2004) define o RPG como um jogo de faz de conta que estimula intensamente a imaginação e a expressividade dos participantes durante a construção narrativa.

Em uma sessão de RPG, o mestre apresenta o contexto narrativo inicial, enquanto os jogadores interpretam seus personagens ao longo das interações e desafios propostos. Cabe ao mestre introduzir novos elementos, conflitos e reviravoltas no decorrer da partida. O funcionamento do RPG envolve diversas mecânicas, tais como atuação, planejamento estratégico de ações, movimentação estruturada, personagens com habilidades diferenciadas, organização temporal da narrativa, cooperação entre participantes, uso de papel e lápis, trabalho em equipes ou parcerias, personificação e contação de histórias (Board Game, 2016).

Conforme aponta Vasques (2008), o primeiro RPG surgiu em 1973, intitulado *Dungeons & Dragons*, um jogo de fantasia medieval que incorporava elementos dos jogos de guerra de tabuleiro (*War Games*), diferenciando-se por introduzir o controle individualizado de um único personagem por jogador. Embora, na década de 1990, tenham sido publicadas diversas obras acerca do RPG, muitas delas não aprofundavam suas aplicações educacionais nem analisavam sistematicamente sua influência como recurso pedagógico complementar (Sales; Rosa, 2011).

Neto e Ribeiro (2012), em consonância com Cabelero e Matta (2007), indicam que o RPG estimula a cooperação e a mobilização dos conhecimentos prévios dos estudantes para a construção de novos saberes. Diferentemente de muitos jogos educacionais centrados na competitividade e, por vezes, desarticulados de abordagens interdisciplinares, o RPG privilegia a colaboração e a construção coletiva do conhecimento.

Com base em investigações sobre o RPG como ferramenta pedagógica, Bressan e Nascimento (2012) discutem sua aplicabilidade na minimização de dificuldades relacionadas à aprendizagem de conteúdos matemáticos nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especialmente no que se refere às quatro operações básicas e à resolução de problemas. Evidencia-se, assim, que as pesquisas nessa área são relativamente recentes e que, a partir dos anos 2000, o RPG passou a ser incorporado de maneira mais sistemática ao processo de ensino e aprendizagem da Matemática (Leitão, 2020).

### **3 ASPECTOS METODOLÓGICOS**

A investigação apresentada caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, operacionalizada por meio de revisão bibliográfica da literatura, com o propósito

de identificar e analisar produções acadêmicas brasileiras que versem sobre o uso dos jogos digitais do tipo RPG no contexto educacional.

Conforme Minayo (2001), a pesquisa qualitativa dedica-se ao estudo do universo de significados, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, priorizando a compreensão aprofundada dos fenômenos em seus contextos socioculturais. Nessa perspectiva, o presente estudo buscou compreender de que maneira o jogo digital RPG pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem, promovendo seu aprimoramento e ressignificação.

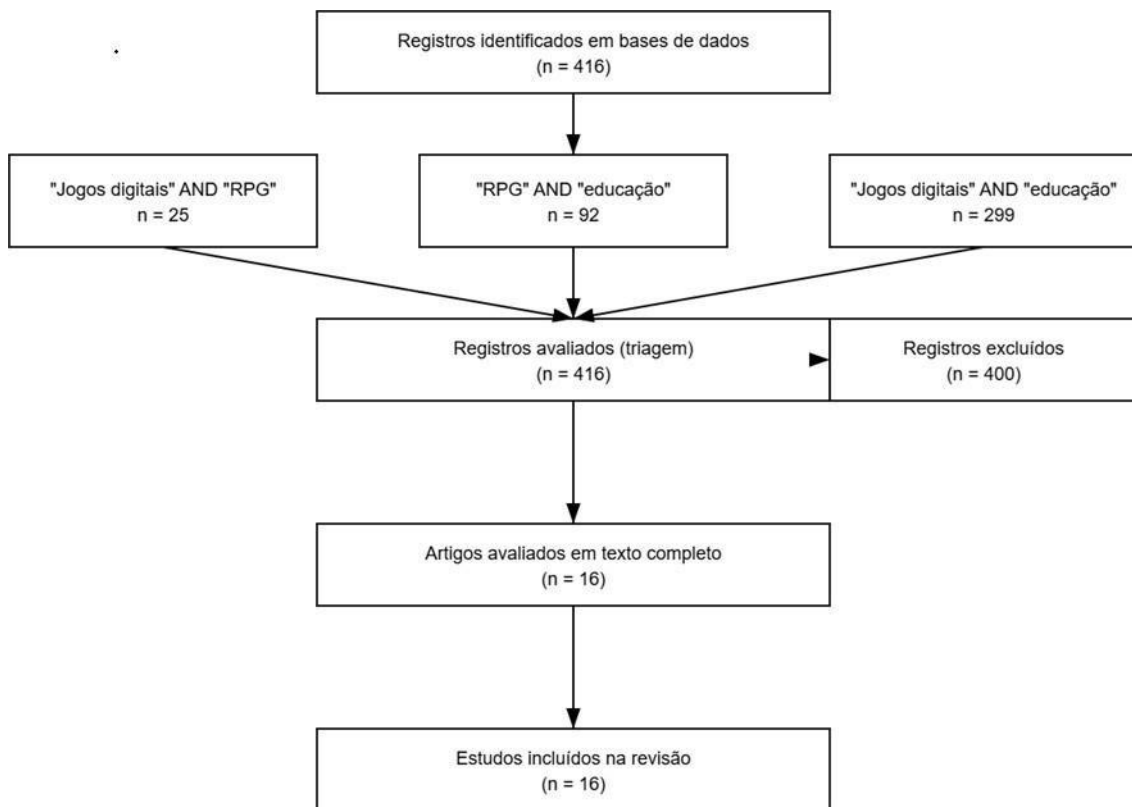
O procedimento metodológico adotado baseou-se nas diretrizes propostas por Kitchenham *et al.* (2009), que definem a revisão bibliográfica como um método estruturado, destinado a identificar, selecionar, avaliar e interpretar evidências científicas disponíveis sobre um determinado tema de pesquisa. Essa perspectiva de estudo permite organizar de forma rigorosa o estado do conhecimento produzido em uma área específica.

Como fonte de dados, foi utilizado o Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por se tratar do principal e repositório nacional de produções acadêmicas *stricto sensu*.

A busca foi realizada no período entre os meses de outubro e dezembro de 2025, contemplando dissertações e teses publicadas no período de 2019 e 2025. A delimitação temporal foi definida com o objetivo de contemplar produções recentes, considerando o crescimento do uso de tecnologias no contexto educacional na última década.

Inicialmente foram identificados 416 registros nas bases de dados, a partir de três estratégias de busca: “jogos digitais” AND “RPG” (n = 25), “RPG” AND “educação” (n = 92) e “jogos digitais” AND “educação” (n = 299). Após a consolidação dos resultados, todos os 416 registros foram submetidos à etapa de triagem, adotando critérios de exclusão, na qual 400 estudos foram excluídos com base na análise de títulos e resumos, por não atenderem aos critérios de elegibilidade estabelecidos, tais como: trabalhos duplicados, estudos que não se enquadravam no escopo da investigação e trabalhos indisponíveis para acesso online. Como resultado desse refinamento, 16 artigos foram selecionados para leitura na íntegra. Após a avaliação completa, todos os 16 estudos atenderam aos critérios definidos e foram incluídos na revisão final, conforme ilustrado no fluxograma apresentado.

Para ilustrar esse processo de identificação, triagem e elegibilidade dos trabalhos, segue adiante de forma sistematizada o fluxograma na figura 1.

**Figura 1** - Processo adotado para a filtragem das produções

A análise das 16 (dezesesseis) produções selecionadas foi realizada por meio de leitura integral dos trabalhos, buscando identificar os objetivos das pesquisas, as metodologias empregadas e as contribuições apontadas para o uso pedagógico de jogos digitais do tipo RPG no contexto educacional.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por meio da busca no Banco de Teses e Dissertações da CAPES, no período de 2019 a 2025, foram identificadas produções acadêmicas que tratam de jogos digitais do tipo de RPG em contextos educacionais. Após aplicação dos critérios de seleção definidos na metodologia, foram selecionados dezesseis trabalhos para análise, conforme tabela 1.

**Tabela 1** - Produções acadêmicas sobre jogos digitais de RPG x educação (2019-2025)

<b>Produção</b>	<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Ano</b>
P1	Uma proposta de Ensino da Geografia Física inspirada nos jogos RPG	Sara Pimenta Lima	2019
P2	Uso de um jogo digital educacional em formato RPG no processo de aprendizagem na disciplina de Cálculo I	Vinícius Lunkers Cezar	2019
P3	Realidade aumentada: Uma abordagem dinâmica no Ensino do Meio Ambiente para estudantes da Educação Básica	Geraldo Ramires de Lima Júnior	2019
P4	Role Playing Game no Ensino Fundamental: Uma aventura rumo ao desenvolvimento psíquico e intelectual	Karine Josieli Kong Meyer	2019
P5	Caixa: Modelo de Unidade de Estudo para o desenvolvimento colaborativo interdisciplinar no ensino de Artes	Rebeca Sasso Laureano	2021
P6	Processo de recuperação matemática na educação básica utilizando jogos de RPG	Hugo Leonardo Lopes Costa	2021
P7	Entre a fantasia e a realidade: O Role Playing Game como estratégia metodológica no Ensino de Geografia	José Renato Pereira Brasil	2021
P8	Doando sangue sem mistério: Um jogo RPG educativo para o Ensino de Ciências e Saúde na perspectiva CTS	Wallace Gonçalves Pereira	2022
P9	Utilização de jogo no Ensino de Estequiometria Química para os alunos do Ensino Médio	Patricia Jaqueline Rakaki	2022
P10	Jogos em plataformas digitais de Hogwarts ao Whatsapp	Buna Eduarda Ignácio	2022
P11	Modelagem matemática e tecnologias digitais na aprendizagem da teoria dos conjuntos Fuzzy no ensino médio	Aline Silvestre Borges	2022
P12	O significado dos jogos digitais na Educação: paisagens autocartografadas em experimentações prévias	João Marcos Vieira Moreira	2022
P13	Um modelo de criação de jogos do tipo Role Playing Game (RPG) para aplicação no Ensino Médio	Luciano da Silva Rodrigues	2023
P14	As representações de ciência e cientistas em jogos digitais de entretenimento: uma análise da franquia Fallout	Eduardo Freitas Nobre da Silva	2023
P15	O desenvolvimento e a aplicação de jogos em RPG eletrônico no ensino de Matemática: suas contribuições e desdobramentos	Erico Darlan Correa	2023
P16	O jogo RPG e a gamificação para uma aprendizagem imersiva em História no Ensino Médio, com habilitação profissional técnica	Tiago Firmo Alves	2023

A análise das 16 produções selecionadas evidencia um campo de investigação em expansão, marcado pela diversidade de áreas do conhecimento, abordagens metodológicas e

níveis de ensino. Do ponto de vista temporal, observa-se uma distribuição relativamente equilibrada entre os anos de 2019 (P1–P4), 2021 (P5–P7), 2022 (P8–P12) e 2023 (P13–P16), com leve concentração em 2022, o que pode indicar um crescimento recente do interesse acadêmico pelo uso de jogos digitais e, especificamente, do RPG no contexto educacional.

No que se refere às áreas do conhecimento, destaca-se a predominância de estudos nas Ciências Exatas e da Natureza, especialmente na Matemática (P2, P6, P11, P15), seguidas por aplicações em Geografia (P1, P7), Ciências da Natureza e Saúde (P8), Química (P9), História (P16) e Artes (P5). Essa distribuição sugere que o RPG tem sido amplamente explorado como estratégia para o ensino de conteúdos considerados abstratos ou de maior complexidade cognitiva, como cálculo, estequiometria e teoria dos conjuntos, ao mesmo tempo em que se mostra eficaz na mediação de conteúdos contextualizados nas Ciências Humanas, como fenômenos geográficos e históricos.

Em termos de abordagem metodológica, os estudos podem ser agrupados em três principais categorias: (i) aplicação direta de jogos RPG em contextos educacionais, com análise de seus efeitos no processo de ensino-aprendizagem (P2, P6, P8, P9, P15, P16); (ii) desenvolvimento de modelos e propostas pedagógicas baseadas em RPG (P1, P5, P13); e (iii) investigações de caráter analítico e reflexivo sobre jogos digitais e suas implicações educacionais e culturais (P10, P12, P14). Essa diversidade metodológica indica que o campo ainda se encontra em processo de consolidação, com diferentes perspectivas teóricas e práticas sendo exploradas.

Os resultados reportados nos estudos convergem, em grande medida, para a identificação do RPG como uma ferramenta capaz de promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes. A estrutura narrativa dos jogos, aliada à possibilidade de tomada de decisão e resolução de problemas, favorece a construção de experiências de aprendizagem mais dinâmicas e imersivas. Além disso, a incorporação de elementos como desafios progressivos, recompensas simbólicas e interação entre participantes contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico e pensamento crítico, bem como competências socioemocionais, como colaboração e comunicação.

Outro aspecto relevante diz respeito à diversidade de formatos de jogos utilizados. Enquanto alguns estudos exploram o RPG em sua forma tradicional ou narrativa (P1, P4, P7), outros enfatizam o uso de RPGs digitais (P2, P8, P15) ou ainda a integração com outras tecnologias, como realidade aumentada (P3) e plataformas digitais (P10). Essa tendência aponta para um movimento de hibridização das práticas pedagógicas, no qual diferentes tecnologias são articuladas para potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

No entanto, apesar dos resultados majoritariamente positivos, os estudos também evidenciam limitações importantes. Entre elas, destacam-se a ausência de padronização metodológica, a escassez de avaliações de longo prazo e a dependência de contextos específicos de aplicação, o que dificulta a generalização dos resultados. Além disso, aspectos como infraestrutura tecnológica, formação docente e tempo necessário para o planejamento e implementação das atividades emergem como desafios recorrentes.

Por outro lado, uma análise geral do conjunto dessas produções revela que o uso dos jogos digitais do tipo RPG tem sido explorado em diferentes áreas do conhecimento e níveis de ensino. Entre os trabalhos identificados, observam-se aplicações em disciplinas como Geografia (Lima, 2019; Brasil, 2021), Matemática (Costa, 2021; Correa, 2023), Química (Rakaki, 2022), Ciências da Natureza (Pereira, 2022), História (Alves, 2023) e Artes (Laureano, 2021) além de propostas com caráter interdisciplinar.

Essa diversidade de contextos indica que os jogos de RPG vêm sendo investigados como estratégia didática potencialmente aplicável a distintos objetivos pedagógicos. Em alguns estudos, o RPG é mobilizado como recurso para promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem (Meyer, 2019; Costa, 2021; Alves, 2023). Em outros casos, os jogos são utilizados como ferramenta para contextualizar conteúdos específicos das disciplinas escolares, favorecendo a aproximação entre conceitos acadêmicos e situações narrativas construídas no ambiente do jogo (Brasil, 2021; Pereira, 2022).

Observa-se também que parte das produções se concentra no desenvolvimento de jogos educativos baseados em RPG, como foco na criação de recursos pedagógicos específicos para determinadas áreas do conhecimento (Cezar, 2019; Rodrigues, 2023; Correa, 2023). Por outro lado, alguns estudos dedicam-se à análise das potencialidades pedagógicas de jogos digitais já existentes, discutindo suas contribuições para o ensino e para a aprendizagem em diferentes contextos educativos (Moreira, 2022; Silva, 2023).

De modo geral, os trabalhos analisando indicam que os jogos tipo RPG são frequentemente associados a estratégias pedagógicas voltadas à promoção do engajamento dos estudantes, à construção de narrativas de aprendizagem e à participação ativa em atividades educativas (Meyer, 2019; Costa, 2021; Alves, 2023). Entretanto, observa-se que as evidências apresentadas nos estudos sobre os efeitos desses jogos na aprendizagem ainda são heterogêneas, variando conforme os contextos de aplicação, os objetivos pedagógicos e as metodologias de investigação adotadas.

No campo das Ciências Humanas, estudos voltados ao ensino de Geografia e História indicam que a inserção de narrativas ficcionais estruturadas em jogos do tipo RPG pode

favorecer a contextualização de conteúdos em situações-problema simuladas (Lima, 2019; Brasil; Alves, 2023). Nessas propostas, a construção de personagens e a imersão em enredos narrativos são utilizados como estratégias para aproximar os estudantes de fenômenos históricos e espaciais por meio de experiências simuladas de aprendizagem.

Os autores destacam que essa possibilidade de trabalho com os alunos tende a ampliar o envolvimento cognitivo e emocional dos participantes, contribuindo para a interpretação de processos históricos e para a leitura crítica do espaço geográfico. Em termos teóricos, essas propostas dialogam com concepções construtivistas e socioculturais a aprendizagem, nas quais o conhecimento é compreendido como resultante de processos de interação com o meio ou mediação cultural ((Piaget, 1978; Vygotsky, 1994).

Nas áreas de Matemática e Ciências da Natureza, alguns estudos apontam que o uso dos RPGs digitais pode contribuir para a reduzir a resistência dos estudantes frente a conteúdos tradicionalmente considerados complexos, como Cálculo I, estequiometria e teoria dos conjuntos (Cezar, 2019; Rakaki, 2022; Borges, 2022; Correa, 2023)

Nesses trabalhos, a incorporação de desafios progressivos, recompensas simbólicas e situações de resolução de problemas contextualizados é apontada como estratégia para favorecer o engajamento dos alunos e estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico. Estudos voltados à recuperação matemática na educação básica também indicam que a utilização de jogos tipo RPG pode ampliar a participação dos estudantes e incentivar a promoção de persistência diante dos erros, favorecendo a exploração de diferentes estratégias de resolução (Costa, 2021).

Outro aspecto recorrente nas produções analisadas refere-se à dimensão colaborativa dos jogos do tipo RPG. Ao contrário dos jogos educacionais baseados exclusivamente na competitividade, muitos RPGs priorizam a cooperação entre os participantes, já que a progressão da narrativa depende do desempenho coletivo dos personagens. Essa característica favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais como comunicação, negociação, escuta ativa e responsabilidade compartilhada. Estudos que analisam experiências educativas com RPG indicam que essa dinâmica colaborativa pode contribuir para integrar dimensões cognitivas, afetivas e sociais no processo formativo (Meyer, 2019; Pereira, 2022; Alves, 2023).

No que concerne aos aspectos metodológicos, parte significativa das produções enfatiza que o potencial pedagógico do RPG depende de planejamento didático estruturado, definição clara de objetivos educacionais e alinhamento entre narrativa, mecânicas do jogo e estratégias avaliativas. Estudos que propõem modelos de criação de RPG para o Ensino Médio destacam a importância da elaboração de roteiros pedagógicos que articulem conteúdos curriculares às

situações-problema vivenciadas no jogo (Rodrigues, 2023; Correa, 2023). Nesse sentido, os estudos analisados indicam que o uso de tecnologias digitais não garante, por si só, inovação pedagógica; sendo necessária uma mediação docente qualificada e uma articulação consistente com o projeto pedagógico da instituição.

Adicionalmente, algumas investigações ampliam o debate ao analisar jogos digitais de entretenimento sob uma perspectiva crítica, Estudos que examinam, por exemplo, a franquia *Fallout*, evidenciam que os jogos do tipo RPGs também produzem representações sociais sobre ciência, tecnologia e sociedade (Silva, 2003). Embora esses jogos não tenham sido originalmente concebidos com a finalidade educativa, eles podem influenciar percepções coletivas sobre ciência e conhecimento, o que reforça a importância da leitura crítica e da mediação pedagógica no contexto escolar. Dessa forma, os RPGs podem ser compreendidos não apenas como ferramentas instrucionais, mas também como artefatos culturais que veiculam valores, discursos e visões de mundo.

Apesar dos resultados geralmente favoráveis, identificados nas produções analisadas, alguns desafios são apontados para a implementação sistemática de RPGs digitais em contextos educacionais. Entre as principais limitações destacam-se a infraestrutura tecnológica insuficiente em muitas escolas, as desigualdades no acesso a recursos digitais e a formação ainda incipiente de professores para o uso pedagógico de jogos digitais. Além disso, alguns estudos destacam que o desenvolvimento de narrativas coerentes e alinhadas ao currículo demanda tempo e conhecimentos específicos, o que pode dificultar sua adoção em contextos marcados pela sobrecarga de docente.

Em suma, a análise das produções selecionadas indica que os jogos digitais do tipo RPG apresentam elevado potencial pedagógico, especialmente quando integrados às didáticas planejadas e alinhadas aos objetivos educacionais. Nessas condições, o RPG pode constituir um ambiente de experimentação cognitiva e social, no qual o estudante assume papel ativo na construção do conhecimento por meio da narrativa, da simulação e da cooperação. Todavia, a consolidação dessa estratégia metodológica depende de condições institucionais adequadas, políticas de inclusão digital e processos de formação docente que favorecem o uso crítico e pedagógico das tecnologias digitais.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente estudo teve como objetivo apresentar e analisar produções acadêmicas que investigam o uso de jogos digitais, especialmente do tipo RPG, no contexto educacional,

buscando compreender suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem. A partir da revisão bibliográfica realizada, foi possível identificar que o RPG se configura como uma estratégia pedagógica promissora, capaz de dialogar com as demandas contemporâneas da educação, marcadas pela presença constante das tecnologias digitais no cotidiano dos estudantes.

As evidências analisadas indicam que os jogos do tipo RPG apresentam potencial significativo para promover o engajamento discente, a participação ativa e a construção de aprendizagens mais contextualizadas e significativas. Sua estrutura baseada em narrativas, resolução de problemas e tomada de decisão favorece o desenvolvimento de competências cognitivas, como raciocínio lógico e pensamento crítico, bem como habilidades socioemocionais, como colaboração, comunicação e autonomia. Além disso, a possibilidade de integração entre diferentes áreas do conhecimento reforça o caráter interdisciplinar dessa abordagem, ampliando suas potencialidades no cenário educacional.

No entanto, os resultados também evidenciam que a efetividade do uso pedagógico do RPG está diretamente condicionada à qualidade do planejamento didático e à mediação docente. O uso dessas ferramentas requer a definição clara de objetivos educacionais, o alinhamento entre conteúdo curricular, narrativa e mecânicas do jogo, bem como a adoção de estratégias avaliativas coerentes. Dessa forma, compreende-se que a simples inserção de tecnologias digitais no ambiente escolar não garante, por si só, inovação pedagógica, sendo indispensável uma atuação docente intencional e qualificada.

Adicionalmente, foram identificados desafios relevantes para a implementação dessa abordagem, tais como limitações de infraestrutura tecnológica, desigualdades no acesso a recursos digitais e lacunas na formação de professores para o uso pedagógico de jogos digitais. Soma-se a isso a complexidade envolvida na elaboração de narrativas e atividades alinhadas ao currículo, o que demanda tempo, conhecimento específico e condições institucionais favoráveis.

Outro aspecto relevante refere-se à compreensão dos jogos digitais, incluindo os RPGs, não apenas como ferramentas didáticas, mas também como artefatos culturais que produzem e disseminam representações sociais, valores e visões de mundo. Nesse sentido, reforça-se a importância da mediação pedagógica crítica, capaz de problematizar tais conteúdos e potencializar seu uso no processo formativo.

Diante desse cenário, conclui-se que os jogos digitais do tipo RPG possuem elevado potencial para contribuir com práticas pedagógicas inovadoras, especialmente quando integrados a propostas didáticas bem estruturadas e alinhadas aos objetivos educacionais.

Todavia, a consolidação dessa abordagem no contexto educacional depende de investimentos em formação docente, melhoria das condições de infraestrutura tecnológica e desenvolvimento de políticas públicas que promovam a inclusão digital e o uso crítico das tecnologias na educação.

Por fim, recomenda-se a realização de estudos futuros que aprofundem a investigação sobre os impactos do uso de RPG na aprendizagem, especialmente por meio de abordagens metodológicas mais robustas e avaliações de longo prazo, contribuindo para o fortalecimento teórico e empírico desse campo de pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. *Tecnologia e educação a distância: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem*. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2008.
- ALVES, Tiago Firmo. *O jogo RPG e a gamificação para uma aprendizagem imersiva em História no Ensino Médio, com habilitação profissional técnica*. 2023. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2023.
- AZEVEDO, Eduardo Rangel. *Jogos de RPG e educação: possibilidades pedagógicas*. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2017.
- BELLONI, Maria Luiza. *Educação a distância*. 6. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.
- BOARD GAME. *Role Playing Game: conceitos e mecânicas do RPG*. 2016. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com>>. Acesso em: 10 jan. 2026.
- BORGES, Aline Silvestre. *Modelagem matemática e tecnologias digitais na aprendizagem da teoria dos conjuntos fuzzy no ensino médio*. 2022. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2022.
- BRASIL, José Renato Pereira. *Entre a fantasia e a realidade: o Role Playing Game como estratégia metodológica no ensino de Geografia*. 2021. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2021.
- BRESSAN, G.; NASCIMENTO, R. *O uso de RPG no ensino de matemática*. São Paulo: Editora Acadêmica, 2012.
- CABELLERO, A.; MATTA, A. *Jogos e aprendizagem: perspectivas pedagógicas*. Salvador: EDUFBA, 2007.
- CEZAR, Vinícius Lunkers. *Uso de um jogo digital educacional em formato RPG no processo de aprendizagem na disciplina de Cálculo I*. 2019. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-

Graduação em Educação, Brasil, 2019.

CORREA, Erico Darlan. *O desenvolvimento e a aplicação de jogos em RPG eletrônico no ensino de Matemática: suas contribuições e desdobramentos*. 2023. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2023.

COSTA, Hugo Leonardo Lopes. *Processo de recuperação matemática na educação básica utilizando jogos de RPG*. 2021. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2021.

FRIEDMANN, Adriana. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta, 1996.

IGNÁCIO, Burna Eduarda. *Jogos em plataformas digitais: de Hogwarts ao WhatsApp*. 2022. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2022.

KENSKI, Vani Moreira. *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012.

KITCHENHAM, Barbara et al. Systematic literature reviews in software engineering: a systematic literature review. *Information and Software Technology*, v. 51, n. 1, p. 7–15, 2009.

LAUREANO, Rebeca Sasso. *Caita: modelo de unidade de estudo para o desenvolvimento colaborativo interdisciplinar no ensino de Artes*. 2021. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2021.

LEITÃO, Paulo Roberto. *Jogos digitais e ensino de matemática: abordagens pedagógicas contemporâneas*. São Paulo: Cortez, 2020.

LIMA, Sara Pimenta. *Uma proposta de ensino da Geografia Física inspirada nos jogos RPG*. 2019. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2019.

LIMA JÚNIOR, Geraldo Ramires de. *Realidade aumentada: uma abordagem dinâmica no ensino do meio ambiente para estudantes da educação básica*. 2019. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2019.

MEYER, Karine Josieli Kong. *Role Playing Game no ensino fundamental: uma aventura rumo ao desenvolvimento psíquico e intelectual*. 2019. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2019.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOREIRA, João Marcos Vieira. *O significar dos jogos digitais na educação: paisagens autcartografadas em experimentações prévias*. 2022. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2022.

NETO, J.; RIBEIRO, L. *Jogos educacionais e aprendizagem colaborativa*. São Paulo: Atlas, 2012.

PEREIRA, Wallace Gonçalves. *Doando sangue sem mistério: um jogo RPG educativo para o ensino de Ciências e Saúde na perspectiva CTS*. 2022. Dissertação (Mestrado) — Programa de

Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2022.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1–6, 2001.  
RAKAKI, Patrícia Jaqueline. *Utilização de jogo no ensino de estequiometria química para alunos do ensino médio*. 2022. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2022.

RODRIGUES, Luciano da Silva. *Um modelo de criação de jogos do tipo Role Playing Game (RPG) para aplicação no ensino médio*. 2023. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2023.

ROSA, Maria Cecília. *Jogos e imaginação: o papel do faz de conta no desenvolvimento infantil*. São Paulo: Cortez, 2004.


SALES, R.; ROSA, A. *Jogos de RPG e educação: perspectivas e aplicações pedagógicas*. Recife: UFPE, 2011.

SENA, L. et al. *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos e aplicações educacionais*. Recife: Editora Universitária, 2016.

SILVA, Eduardo Freitas Nobre da. *As representações de ciência e cientistas em jogos digitais de entretenimento: uma análise da franquia Fallout*. 2023. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil, 2023.

VASQUES, Rafael Carneiro. *RPG e educação: um estudo sobre o potencial pedagógico dos jogos de interpretação de papéis*. São Paulo: Annablume, 2008.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. *A formação social da mente*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

	<b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA</b>
	Campus Patos - Código INEP: 25281925
	Br 110, S/N, Alto da Tubiba, CEP 58700-000, Patos (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0006-80 - Telefone: None

## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### Entrega de TCC

<b>Assunto:</b>	Entrega de TCC
<b>Assinado por:</b>	Fábio Rosendo
<b>Tipo do Documento:</b>	Plano de Disciplina
<b>Situação:</b>	Finalizado
<b>Nível de Acesso:</b>	Ostensivo (Público)
<b>Tipo do Conferência:</b>	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Fábio de Alcântara Rosendo, DISCENTE (202416310022) DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA - CAMPUS PATOS**, em 23/04/2026 16:31:03.

Este documento foi armazenado no SUAP em 23/04/2026. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1842694

Código de Autenticação: 6adbabc3fb

