

## O USO DE RPGS DE MESA EM SALA DE AULA: DICAS, SUGESTÕES E EXEMPLOS DE COMO CONSTRUIR UMA AVENTURA DIDÁTICA

### USING TABLETOP RPGS IN THE CLASSROOM: TIPS, SUGGESTIONS AND EXAMPLES OF HOW TO BUILD A EDUCATIONAL ADVENTURE

**Resumo:** Interrogando a utilização de RPGs de mesa como aparato pedagógico em ambientes escolares, este tratado, alinhado à exegese sociocultural de Vygotsky e sua Zona de Desenvolvimento Proximal, advoga por sua nascente e ainda inexplorada infusão curricular para catalisar a maturação cognitiva e societal dos pupilos. A fabricação comunal de narrativas e a resolução colaborativa de conundros epitomizam as doutrinas vygotkianas de aprendizado socialmente embebido, habilitando os aprendizes a arquitetar conjuntamente sagas e transpor impedimentos, aprimorando, assim, faculdades comunicativas, sinérgicas e críticas. Por meio de uma amalgama interdisciplinar de inquirição ativa e design didático, o discurso fornece aos educadores estratégias praticáveis para a implementação de RPGs, delineando diretrizes e metodologias meticolosas. Elucida a seleção judiciosa de esquemas de regras e cenários, proferindo sagaz conselho para a gênese de aventuras que equilibram imperativos pedagógicos com a inerente allure lúdica. Elementos multifacetados dos RPGs, criação de personas, cartografia, engenharia narrativa, são postulados como vetores para atingir objetivos didáticos específicos através de diversos espectros curriculares. Em última instância, quando orquestrados adroitamente, os RPGs materializam-se como potentes instrumentos para a edificação educacional, consonantes com paradigmas contemporâneos de aprendizagem que veneram a interação social e a cultivação cognitiva ativa.

**Palavras-chave:** Educação. Vygotsky. Ensino. Matemática. Jogos. RPG.

**Abstract:** Interrogating the utilisation of tabletop RPGs as pedagogic apparatus within scholastic milieus, this treatise, aligned with Vygotsky's sociocultural exegesis and his Zone of Proximal Development, advocates for their nascent yet underexplored curricular infusion to catalyse pupils' cognitive and societal maturation. The communal fabrication of narratives and collaborative conundrum resolution epitomise Vygotskian doctrines of socially-embedded learning, enabling learners to conjointly architect sagas and surmount impediments, thereby enhancing communicative, synergistic, and critical faculties. Via an interdisciplinary amalgamation of active inquiry and didactic design, the discourse furnishes educators with practicable stratagems for RPG implementation, delineating meticulous guidelines and methodologies. It elucidates the judicious selection of rule schemas and settings, proffering sagacious counsel for adventure genesis that equilibrates pedagogical imperatives with inherent ludic allure. Multifaceted RPG elements, persona creation, cartography, narrative engineering, are posited as vectors to attain specific didactic objectives across diverse curricular spectra. Ultimately, when adroitly orchestrated, RPGs materialise as potent instruments for educational edification, consonant with contemporaneous learning paradigms that venerate social interaction and active cognitive cultivation.

Rodrigo Alves Borges de Lima<sup>1</sup>

Cristiane Souza Borzuk<sup>2</sup>

1 Universidade Federal de Jataí; Especialista mestrando em Educação pela Universidade Federal de Jataí; Contato: rodrigo.lima@discente.ufj.edu.br

2 Universidade Federal de Jataí; Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano com Estágio Pós-doutoral pela Universidade de São Paulo; Contato: csborzuk@edu.ufj.br

**Keywords:** Education. Vygotsky. Teaching. Mathematics. Games. RPG.

## INTRODUÇÃO

Visando perscrutar o potencial latente e ignoto dos RPGs de Mesa enquanto instrumento pedagógico nos cenáculos educacionais, este tratado, em estrita consonância com a teoria sociocultural legada por Vygotsky (2007) e o conceito por ele aduzido da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), propugna pela incorporação desses ludos no âmago escolar. Tal infusão, juntamente aos conteúdos programáticos, é abordada como metodologia de vanguarda ainda insuficientemente escrutinada, objetivando fomentar o desenvolvimento cognitivo e societal dos discentes. A narrativa compartilhada e a resolução colaborativa de problemáticas reverberam o princípio vygotkiano do aprendizado imerso no contexto social, instigando os educandos a laborarem em unísono narrativamente no deslinde de desafios, pela imaginação ativa, na promoção de aptidões tais como comunicação, cooperação e raciocínio lógico e crítico. Valendo-se de uma metodologia que amalgama elementos da pesquisa ativa e do design instrucional sob uma ótica interdisciplinar.

Aqui propõe oferecer aos mestres escolares conselhos pragmáticos e

recomendações acerca da implementação dos RPGs no ambiente de sala de aula, através de interrogativas orientadoras e elencados passo a passo, bem como prover dicas para a engenharia de uma aventura, tentando alcançar um equilíbrio entre os objetivos educacionais e o entretenimento dos RPGs

Múltiplas facetas dos RPGs, ontogênese de avatares, cartografia e fantástica, criptozoologia, arcabouço narrativo, decifração de *puzzles*, podem instrumentalizar metas pedagógicas específicas, desde que se detenha sapiência na eleição e concepção de sistemas, cenários e odes lúdicas. Assim os RPGs devem coadunarem-se com um amplo espectro curricular, englobando disciplinas que permeiam a matemática, naturalismo, letras e/ou temas históricos.

Derradeiramente, este tratado perquire as repercussões da adoção dos RPGs de Mesa no âmago pedagógico, salientando como tal abordagem se imbrica com as teorias contemporâneas de aprendizagem que enaltecem a interação societal e a maturação cognitiva ativa. Infere-se, destarte, que os RPGs, quando manejados com sapiência, podem transmutar-se em instrumentos de insigne potência para o engajamento do

processo educacional, facilitando a cognição e uma sociabilidade dos discentes.

## O CONCEITO DE ZDP E AS POTENCIALIDADES EDUCATIVAS DO RPG

A ZDP desvela que o hiato entre o desenvolvimento atual, sua **autonomia resolutiva**, e o potencial, **superação com auxílio sapiente**, evidencia que o aprendiz transcende o imediato, abarcando saberes latentes acessíveis com suporte idôneo, sendo este salutar. A ortodoxia enaltece a autonomia do infante, mas Vygotsky assevera que o desvelamento do desenvolvimento psíquico é mais profundo nas realizações alcançadas com auxílio alheio. Vygotsky (2007) sublinha a imprescindibilidade do amparo pedagógico e da interação societal na concreção das potencialidades infantis. Afirmo que o aprender em conluio com um mentor ou par mais versado constitui indicativo mais preponderante de desenvolvimento cognitivo do que incumbências efetuadas solitariamente.

Quando determinamos a idade mental de uma criança usando testes, estamos quase sempre tratando do nível de desenvolvimento real. Nos estudos do desenvolvimento mental das crianças, geralmente admite-se que só é indicativo da capacidade mental das crianças o que elas

conseguem fazer por si mesmas. Apresentamos às crianças uma bateria de testes ou várias tarefas com graus variados de dificuldades e julgamos a extensão do seu desenvolvimento mental baseados em como e com que grau de dificuldade elas os resolvem. (Vygotsky, 2007, p. 95-96)

O “nível de desenvolvimento real” refere-se às habilidades e funções mentais que a criança já adquiriu e pode demonstrar sem ajuda. Tradicionalmente, este é o nível avaliado por testes de idade mental, que medem o que a criança é capaz de fazer sozinha. No entanto, Vygotsky argumenta que essa visão é limitada e não abrange plenamente o potencial de desenvolvimento da criança. Ele sugere que o que a criança consegue fazer com a ajuda de outros, sendo assim, com esse suporte ou assistência permite à criança realizar tarefas que estão além de suas capacidades imediatas, mas dentro de seu “nível de desenvolvimento potencial”.

... se a criança resolve o problema depois de fornecermos pistas ou mostrarmos como o problema pode ser solucionado, ou se o professor inicia a solução e a criança a completa, ou, ainda, se ela resolve o problema em colaboração com outras crianças - em resumo, se por pouco a criança não é capaz de resolver o problema sozinha - a solução não é vista como um indicativo de seu desenvolvimento mental [...] esta "verdade" pertencia ao senso comum e era por ele reforçada. Por mais de uma década, mesmo os pensadores mais sagazes nunca questionaram esse

fato; nunca consideraram a noção de que o que a criança consegue fazer com ajuda dos outros poderia ser, de alguma maneira, muito mais indicativo de seu desenvolvimento mental do que o que consegue fazer sozinha. (Vygotsky, 2007, p. 96)

A importância da ZDP reside na ideia de que o desenvolvimento não se manifesta apenas pelo que já foi consolidado (o desenvolvimento real), mas também pelo que a criança é capaz de aprender e realizar com a devida orientação e colaboração (o desenvolvimento potencial). Portanto, as atividades que ocorrem dentro da ZDP, são cruciais para entender o processo de aprendizagem e desenvolvimento mental, pois indicam as habilidades que estão em processo de maturação e serão internalizadas pela criança no futuro.

Criticando o tradicional negligenciar do papel da interação social e da mediação cultural no desenvolvimento cognitivo, Vygotsky defende que avaliar a criança com base apenas no que ela consegue fazer sozinha é uma ótica míope de seu potencial de aprendizado. A assistência e colaboração conforme Vygotsky, amplia a cognição. A importância da educação e do ambiente social, são o imo da formação das capacidades mentais. Em suas palavras:

Quando se demonstrou que a capacidade de crianças com iguais

níveis de desenvolvimento mental, para aprender sob a orientação de um professor, variava enormemente, tornou-se evidente que aquelas crianças não tinham a mesma idade mental e que o curso subsequente de seu aprendizado seria, obviamente, diferente. Essa diferença entre doze e oito ou entre nove e oito, é o que nós chamamos a zona de desenvolvimento proximal. Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (Vygotsky, 2007, p. 97)

Os RPGs, por sua natureza, colocam os participantes em situações que exigem resolução de problemas, tomada de decisões, e criatividade, frequentemente ultrapassando as capacidades atuais dos jogadores. A estrutura do RPG, especialmente quando guiada por um facilitador experiente (como um educador ou GM educador), pode se enquadrar perfeitamente na ZDP dos jogadores, desafiando-os a alcançar além de suas habilidades independentes e promovendo o desenvolvimento de novas competências.

A integração de RPGs em contextos educacionais pode ser uma manifestação prática da teoria de Vygotsky sobre aprendizado e desenvolvimento. Ao alavancar as dinâmicas colaborativas e desafiadoras dos RPGs, educadores podem criar ambientes ricos

em ZDPs, onde os estudantes não só estão engajados em aprender com o apoio de seus pares e orientadores, mas também estão ativamente construindo conhecimento e habilidades que transcendem suas capacidades individuais. É importante dizer que, segundo Vygotsky (2007), a eficácia de uma ZDP maior ou menor depende da sua adequação ao contexto de aprendizagem e às necessidades individuais dos aprendizes, exigindo uma avaliação cuidadosa e ajustes contínuos por parte dos educadores para otimizar o processo educacional.

Assim, os RPGs, quando adequadamente implementados, tornam-se ferramentas poderosas para facilitar o desenvolvimento cognitivo ativo e a aprendizagem socialmente mediada.

## O QUE É O RPG?

Consoante Silva (2020), os Role-Playing Games (RPGs) de mesa são ludos imaginários. Seus partícipes incarnam personas fictícias em universos abstratos, um teatro da psique. Sob a égide de um mestre que orchestra eventos e codifica as leis do cosmo, os jogadores determinam as ações e discursos de seus avatares. O jogo pode englobar dados, fichas, grimórios, tabuleiros e miniaturas, conforme o sistema e o estilo adotados.

Constitui entretenimento criativo, deleite social catalisando a imaginação, solucionando enigmas.

...é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta. [...] Diferente dos jogos de faz de conta, D&D dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. [...] os dados fazem alguns resultados mais prováveis que outros (Mearls; Crawford, 2019, p. 5).

Em um reino de infinitas possibilidades, segundo Gygax e Arneson (1974), onde o tecido da realidade é entrelaçado com as linhas da fantasia, surge o venerável jogo de D&D, o primeiro RPG, cenário e sistema, uma fábrica de aventuras limitada apenas pela imaginação. Neste grandioso teatro da mente, cada participante, um verdadeiro artífice do destino, dá vida a um aventureiro valente e astuto, uma entidade singular forjada nos fogos da criatividade e temperada nas águas da invenção. Unidos, esses aventureiros, formam uma irmandade, pronta para embarcar em jornadas épicas.

Ao seu comando, masmorras sombrias e enigmáticas desdobram-se sob seus pés,

idades outrora magníficas agora jazem em escombros e esquecimento, castelos cujos ecos sussurram segredos antigos, templos perdidos abraçados pela selva indomável, e cavernas cujas entranhas fervem com rios de lava sob montanhas cujas histórias se perderam no tempo. Esses cenários são palcos para enigmas de engenhosidade desafiadora, diálogos com personagens tão diversos quanto as estrelas no céu, confrontos com criaturas de mitos e lendas, e a descoberta de artefatos mágicos de poder inimaginável e tesouros que desafiam a compreensão mortal, em uma verdadeira jornada do herói, como estabelecem Gygax e Arneson (1974).

Qual o papel do mestre no RPG de mesa? Segundo o livro do jogador de D&D 5ª Edição, um dentre esses valentes aventureiros, um assume o manto sagrado do Mestre, um narrador onisciente, guardião dos segredos do universo e juiz supremo das leis que regem este cosmo de fantasia. Este ilustre Mestre tece histórias de coragem e traição, de amor e perda, desafiando os aventureiros a navegar por um mar de perigos e mistérios, tomando decisões que ecoarão através das eras.

Considere a majestosa entrada do Castelo Ravenloft, uma visão que inspira tanto admiração quanto terror. O que farão nossos heróis? Desafiarão a ponte levadiça, cujas tábuas rangem com os segredos de incontáveis passagens? Empregarão a astúcia, garantindo

sua passagem com cordas resistentes, planejando para cada eventualidade? Ou recorrerão ao arcana antigo, invocando magias que desafiam as leis naturais para transpor o abismo que os separa do desconhecido? (Hickman; Hickman, 1983, p.4)

O Mestre, então, com a sabedoria dos deuses e dados, (sim, aqui os deuses jogam dados) e a imaginação de um mundo sem fim, determina o desenrolar dessas escolhas, narrando não apenas o sucesso ou fracasso, mas pintando cada momento com as cores vibrantes da aventura, do perigo, da surpresa e do maravilhamento. Em suas mãos, o universo de Dungeons & Dragons se desdobra em uma tela branca cheia de possibilidades, cada cor um caminho a ser escolhido, cada pincelada uma decisão tomada. Neste jogo, as limitações são banidas, pois cada sessão é uma tela em branco, pronta para ser pintada com os feitos heroicos e as sagas memoráveis dos aventureiros. O RPG, mais do que um jogo, é uma jornada para o coração da imaginação, onde cada escolha abre novos mundos e cada aventura é tão única quanto os corações e mentes daqueles que a vivenciam, segundo Mearls e Crawford (2019).

Qual o papel do jogador no RPG de mesa? Segundo Gygax e Arneson (1974), no RPG de Mesa, o papel do jogador é fundamental para a criação e o desenvolvimento da experiência do jogo. Os

jogadores têm várias responsabilidades e funções que contribuem para o sucesso e o dinamismo da sessão de jogo. Aqui estão os principais aspectos do papel do jogador. De acordo com Jackson (2004), os jogadores criam personagens que serão seus avatares no mundo do jogo. Eles desenvolvem a história de fundo, as características e as habilidades desses personagens. Durante o jogo, os jogadores interpretam seus personagens, tomando decisões e realizando ações como se fossem os próprios personagens, guiando-se por suas personalidades, objetivos e motivações. Os jogadores são cocriadores da história. Suas decisões, ações e interações moldam o curso da narrativa. Eles respondem aos cenários apresentados pelo Mestre de Jogo (GM) e contribuem com suas próprias ideias, iniciativas e criatividade. Em muitos RPGs, os jogadores fazem parte de um grupo ou equipe. Eles precisam trabalhar juntos para superar desafios, resolver enigmas e alcançar objetivos comuns. A colaboração e a comunicação eficaz entre os jogadores são essenciais para o sucesso do grupo, afirmam Gygax e Arneson (1974).

Os jogadores interagem com o mundo fictício criado pelo GM (mestre, narrador, DM, guardião etc.), explorando locais, encontrando NPCs (personagens não jogadores) e lidando com as consequências de suas ações no jogo.

Eles devem estar atentos e reagir aos elementos do mundo do jogo, o que exige atenção, envolvimento, comprometimento e engajamento, ou seja, entrar no personagem. Jogadores de RPG frequentemente se encontram em situações inesperadas.

Eles devem ser capazes de se adaptar rapidamente, improvisar soluções e atuar teatralmente para enfrentar problemas que surgem. A capacidade de pensar rapidamente e de ser criativo sob pressão é uma habilidade valiosa no RPG de Mesa, lembrou Rein-Hagen (1991). Em resumo, o papel do jogador no RPG de Mesa é multifacetado e envolve tanto a criação e interpretação de personagens quanto a participação ativa na narrativa, colaboração com outros jogadores, adaptação a desafios e respeito pelas regras do jogo. Esses elementos combinados criam uma experiência de jogo rica e imersiva, conclui Lima (2024).

Como jogar? O Mestre do Jogo (GM), inspirado por Campbell (1989), como um arauto arquetípico, ele descreve com riqueza de detalhes mundos desconhecidos, aventuras e perigos, orientando os jogadores (PdJs) através de narrativas cheias de mistério e oferecendo escolhas enigmáticas.

...o "arauto"; a crise do seu aparecimento é o "chamado da aventura". A mensagem do arauto pode ser viver, como ocorre no

exemplo em questão, ou, num momento posterior da biografia, morrer... ele marca aquilo a que se deu o nome de "o despertar do eu". No caso da princesa do conto de fadas, significou apenas o surgimento da adolescência. Mas, pequeno ou grande, e pouco importando o estágio ou grau da vida, o chamado sempre descerra as cortinas de um mistério de transfiguração um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento. (Campbell, 1989, p.67)

Os jogadores expressam suas ações e intenções no jogo, cada um seguindo seus próprios objetivos, seja buscando tesouros, decifrando enigmas ou mantendo-se alerta a perigos. A sequência de eventos é determinada pelo GM, que atua como um narrador onisciente, guiando a história de acordo com as decisões dos jogadores. Essa mecânica é mostrada a seguir:

Um RPG é um jogo onde cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte em uma aventura imaginária. O tipo (sistema/cenário) da aventura é definido por um árbitro chamado Mestre (GAME MASTER ou, abreviadamente, GM). O Mestre define (descreve) o cenário e faz o papel dos "personagens incidentais", "NPCs", que os personagens encontrarão durante sua aventura. Não há necessidade de tabuleiro para os RPGs (apesar de alguns sistemas, entre eles o GURPS, incluírem regras opcionais de combate em tabuleiro), O RPG é jogado verbalmente. O Mestre descreve a situação e diz aos jogadores o que

seus personagens veem e ouvem. Os jogadores então descrevem o que eles estão fazendo para vencer o desafio, O Mestre descreve o resultado conseguido com estas ações... e assim por diante. (Jackson, 2004, p.8)

Em muitos casos, a resolução é direta, como afirma Mearls e Crawford (2019). Um aventureiro que deseja cruzar o salão e abrir uma porta pode simplesmente ser informado pelo Mestre que a porta revela novos mistérios. Entretanto, a porta pode guardar segredos trancados, o chão pode ser uma armadilha mortal, ou outros desafios insondáveis podem emergir. Aqui, o Mestre, como um oráculo das probabilidades, frequentemente depende da caprichosa vontade dos dados para determinar os desfechos. Às vezes, o GM recorre à sabedoria dos dados, parafraseando Burroughs (2016), seja justo, e se não puder ser justo, seja ao menos aleatório.

O Mestre descreve o ambiente. E o que o Mestre diz aos jogadores, onde os aventureiros estão e os arredores, apresentando um escopo básico de opções para eles (quantas portas os conduzem para fora do cômodo, o que está sobre a mesa, quem está na taverna e assim por diante). Algumas vezes, um jogador fala por todo o grupo, dizendo: "Nós seguimos pela porta leste", por exemplo. Aventureiros diferentes tomam ações diferentes, um aventureiro pode procurar por um baú do tesouro, enquanto que um segundo examina um símbolo esotérico cravado na parede e um terceiro mantém a vigília à

aproximação de monstros. (Mearls; Crawford, 2019, p. 6).

## PERGUNTAS NORTEADORAS

Propõe-se agora um conjunto de perguntas orientadoras para auxiliar educadores na implementação de RPGs em sala de aula, alinhados aos objetivos educacionais e aos princípios teóricos de Vygotsky (2007). Este enfatiza um enfoque dialético no aprendizado, sugerindo uma abordagem educacional que considera o conteúdo, a forma, o transmissor e o processo pelo qual os alunos aprendem e se desenvolvem, visando a formação integral do indivíduo.

**Primeira pergunta norteadora: De que maneira a utilização dos RPGs de Mesa como ferramenta didática contribui para o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e comunicativo dos alunos, conforme as teorias de Vygotsky?**

Utilizando o Role-Playing Game (RPG) de Mesa como ferramenta didática, é possível promover uma série de habilidades e competências alinhadas às teorias educacionais de Vygotsky. Friedrich (2016) destaca que, conforme Vygotsky, o pensamento crítico e a resolução de problemas se desenvolvem por meio de interações sociais, algo que os RPGs

fomentam ao criar um ambiente colaborativo. Esses jogos também incentivam o planejamento e a organização, habilidades cognitivas essenciais desenvolvidas socialmente.

No aspecto socioemocional, os RPGs estimulam o trabalho em equipe e a colaboração, reforçando a aprendizagem cooperativa valorizada por Vygotsky. A interpretação de personagens promove o desenvolvimento de empatia e compreensão social, habilidades cruciais na visão do teórico.

Em relação às habilidades de comunicação, os RPGs potencializam a expressão verbal e escrita, bem como a escuta ativa, fundamentais no processo de aprendizagem social e cognitiva. Vygotsky (1987, 1998) via a linguagem como central para o desenvolvimento cognitivo, e Eco (1979) relaciona o simbolismo e a imagem à construção do conhecimento.

Os jogos também catalisam a imaginação, considerada por Vygotsky um pilar no desenvolvimento cognitivo. Os participantes têm a oportunidade de explorar liderança, gestão e tomada de decisão, além de enfrentar e gerenciar conflitos, desenvolvendo resiliência.

A aprendizagem interdisciplinar é potencializada pelos RPGs, que permitem explorar diferentes disciplinas de maneira

integrada, reforçando a visão de Vygotsky sobre a contextualização do aprendizado. Além disso, os jogos enriquecem a consciência cultural e histórica dos alunos e promovem o autoconhecimento e a reflexão pessoal, estimulando o hábito de leitura e pesquisa.

Assim, os RPGs de Mesa emergem como ferramentas educacionais versáteis, engajando os alunos em um aprendizado interativo e colaborativo, e estimulando uma série de competências cognitivas, socioemocionais e comunicativas fundamentais.

**Segunda pergunta norteadora: Que experiências educacionais podem ser oferecidas que tenham probabilidade de alcançar esses propósitos, usando o RPG como ferramenta auxiliar didática?**

Utilizando o RPG de Mesa como ferramenta didática sob a perspectiva teórico-educacional de Vygotsky (2007), diversas experiências educacionais podem ser oferecidas para alcançar os objetivos mencionados anteriormente. Aqui estão algumas ideias e sugestões.

Ao adotar o RPG de Mesa como ferramenta didática, inspirado na perspectiva teórico-educacional de Vygotsky, pode-se enriquecer o processo educacional com diversas experiências. Uma dessas

experiências é a criação de narrativas colaborativas que desenvolvem competências socioemocionais, como empatia, comunicação eficaz e trabalho em equipe, através de aventuras que exigem colaboração para resolver conflitos. Sistemas como "D&D" e "Fate Core" são ideais para essa finalidade, devido à sua flexibilidade e ênfase em trabalho em equipe e soluções criativas para conflitos.

Outra aplicação prática envolve a integração de problemas matemáticos e lógicos nas narrativas do RPG, incentivando o pensamento crítico e habilidades de raciocínio lógico com sistemas como "Call of Cthulhu" e "GURPS", conhecidos por seus enigmas e versatilidade, respectivamente.

Explorar temas históricos e culturais através de RPGs, como "Arkanun", "GURPS" e "Desafio dos Bandeirantes", permitem aos alunos imergirem em períodos históricos reais ou culturas específicas, promovendo a consciência cultural e histórica. Além disso, encorajar os alunos a expressarem suas ações e diálogos detalhadamente, manter diários de personagens ou escrever histórias baseadas em suas aventuras em RPGs como "Vampiro à Máscara" ou "Tales From The Loop" melhora a comunicação verbal e a expressão escrita.

Os RPGs também são eficazes para explorar identidades e perspectivas diferentes, com jogos como "Masks: A New Generation",

que aborda temas de identidade e crescimento. Introduzir conceitos científicos em cenários de RPG, utilizando sistemas de ficção científica como “Starfinder” ou “Eclipse Phase”, torna o aprendizado de ciências mais atraente e contextualizado.

Integrar RPGs em projetos de aprendizagem baseados em projetos, com jogos focados na criação colaborativa de histórias e mundos como “Microscope” ou “Kingdom”, desenvolve habilidades de escrita, planejamento, organização e gestão de projetos.

Essas abordagens não apenas alinham o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos com os princípios educacionais de Vygotsky (2007), mas também promovem um aprendizado mais significativo e interativo.

### **Terceira pergunta norteadora: Como organizar o RPG de Mesa interligado a vivência em sala de aula?**

A integração do RPG de Mesa na experiência educativa em sala de aula oferece uma oportunidade única, mas também abre portas para um ensino mais interativo, colaborativo e envolvente.

Explorar-se-á aqui como organizar o RPG de Mesa de forma a maximizar seu potencial didático e a interligá-lo com as vivências em sala de aula, considerando os

aspectos discutidos anteriormente. A implementação do RPG de Mesa como ferramenta pedagógica envolve mais do que apenas jogar um jogo; é um processo metódico de integração de objetivos educacionais, habilidades sociais e desenvolvimento cognitivo em uma estrutura narrativa envolvente.

Central para esta abordagem é a ideia de que a aprendizagem ocorre mais eficazmente quando os alunos estão por escolha própria comprometidos, colaborando uns com os outros e participando ativamente na construção do conhecimento. O RPG de Mesa, com sua ênfase na narrativa colaborativa e na resolução de problemas, oferece um ambiente ideal para tal engajamento.

Ao considerar a implementação do RPG de Mesa em sala de aula, é fundamental alinhar o jogo com os objetivos educacionais específicos e garantir que ele complemente e enriqueça o currículo existente. Isso envolve a escolha cuidadosa de temas e cenários que não apenas capturam a imaginação dos alunos, mas também oferecem oportunidades para explorar conceitos curriculares, históricos e culturais relevantes.

Além disso, a criação de personagens, a construção da aventura e o desenvolvimento da trama/cenário devem ser orientados de forma a promover o desenvolvimento de habilidades

como trabalho em equipe, comunicação eficaz, pensamento crítico e empatia.

Neste contexto, o papel do RPG evolui para um facilitador da aprendizagem, um guia que ajuda os alunos a navegarem pelas complexidades dos conteúdos didáticos, trazendo a criança experiente mais próxima, conforme o conceito de ZDP, dentro do jogo enquanto exploram e aprendem. Esta abordagem exige que o educador seja não apenas conhecedor do conteúdo, mas também habilidoso na condução do jogo e sensível às dinâmicas do grupo e às necessidades individuais dos alunos.

Portanto, ao entrelaçar o RPG de Mesa com a experiência educativa em sala de aula, abrimos um caminho para um aprendizado mais profundo e significativo. Esta introdução estabelece o cenário para uma discussão mais detalhada sobre como o RPG de Mesa pode ser efetivamente implementado no ambiente educacional, realçando seu valor como uma ferramenta pedagógica inovadora e multifacetada.

Colocando em prática a construção de uma aventura de mesa e de personagens, **apresentamos a seguir um passo a passo**, para a construção de uma aventura de RPG, nessa perspectiva anteriormente proposta.

Inicie definindo o tema e o tom da aventura, escolhendo o gênero – seja fantasia,

ficção científica, horror, entre outros – e decidindo sobre o clima – sério, humorístico, sombrio – que moldará a ambientação e o cenário.

Prossiga escolhendo ou criando o mundo do jogo, optando por um cenário pré-existente ou elaborando o seu próprio, desenvolvendo sua geografia, cultura e história. Em seguida, estabeleça a premissa da aventura, definindo o conflito central ou problema a ser resolvido, e pense em um gancho interessante para atrair os jogadores.

Desenvolva os personagens principais, criando antagonistas com seus respectivos objetivos, e personagens secundários significativos, sejam aliados, neutros ou adversários.

Planeje os encontros e desafios, projetando embates e desafios físicos, além de incluir quebra-cabeças e enigmas. Incorpore elementos narrativos pensando em *plot twists*, clímax e conclusão, e crie diálogos e descrições vívidas para cenas chave.

Um passo crucial é adaptar a aventura aos personagens dos jogadores, considerando suas habilidades, histórias e objetivos, e incluindo elementos que ressoem pessoalmente com cada um. Desenvolva locais-chave, criando mapas e descrições detalhadas, e prepare eventos e encontros que possam se adaptar às ações dos jogadores.

Esteja pronto para improvisar baseando-se nas escolhas dos jogadores, planeje recompensas e considere as consequências de fracassos ou decisões. Revise a aventura para assegurar fluidez e lógica, fazendo ajustes para equilibrar desafios e diversão.

Finalmente, se possível, teste partes da aventura, solicite feedback e realize ajustes finais, refinando a experiência para maximizar o engajamento e a satisfação dos jogadores. O passo a passo acima serve como um guia geral, mas lembre-se de que a flexibilidade é a chave no RPG.

As melhores aventuras muitas vezes evoluem organicamente a partir das ações e escolhas dos jogadores, ou seja, não planeje muito, deixe perguntas sem respostas, confie no improviso e na aleatoriedade (lembre da sabedoria dos dados).

#### **Quarta pergunta norteadora: Como integrar os princípios da teoria sociocultural com a construção de uma aventura de RPG?**

A seguir, é apontada algumas dicas e sugestões que guiarão você nessa tarefa. Inicialmente você, como proposto por Gimenes e Bini (2023) deve definir o estilo, o tema, a ambientação, o clima e o cenário onde acontecerá, no universo imaginário, a aventura.

Use o tema para introduzir conceitos culturais ou históricos. O tom, do clima e cenário, pode ser usado para refletir contextos sociais reais, facilitando a discussão e reflexão sobre questões relevantes.

Na etapa de criação do mundo, incentive os alunos a participarem na criação do mundo, promovendo a colaboração e o desenvolvimento de habilidades sociais e criativas. Um exercício de cartografia, real ou fantástica é sempre bem-vindo aqui.

Sobre o objetivo e a premissa da aventura, Gimenes e Bini (2023) propõe o desenvolvimento da premissa de forma colaborativa, permitindo que os alunos expressem suas ideias e interesses, o que pode estimular o comprometimento e a motivação. A premissa e o objetivos precisam ser claros e precisos.

Com o objetivo da missão os jogadores, e seus personagens, irão saber o que precisa ser feito e até quando precisa ser solucionado. A missão precisa ser clara e precisa para os jogadores, pois sem clareza é natural que eles comecem a fazer coisas que não levam a solução. Um item extremamente importante é o motivo da missão, aqui a motivação em relação ao objetivo é do solicitante, portanto mestre, sua tarefa é juntar a motivação da missão com a motivação dos personagens. Se eles não tiverem uma motivação clara para agir, ninguém age. (Gimenes; Bini, 2023, p.7)

Conforme elucidado por Gimenes e Bini (2023), a engenharia e evolução de personagens no contexto dos RPGs oferecem uma avenida rica para sondar diversificadas perspectivas e vivências, fomentando assim engajamento, empatia e compreensão social, desde que se dedique atenção apropriada ao meticuloso planejamento de encontros e desafios. Estes últimos podem ser meticulosamente arquitetados para alinhar-se à ZDP dos discentes, propiciando-lhes oportunidades ímpares para o aprendizado e a aplicação de novas habilidades e saberes. Contudo, é imperativo que o epicentro da experiência seja o agir dos jogadores, relegando, portanto, tanto o educador quanto o conteúdo didático a um papel secundário, não obstante a importância intrínseca destes.

Muito erramos ao pensar que o sucesso de uma boa história está no *plot* muito bem construído, numa descrição perfeita e detalhada ou nos combates. Na verdade, o grande sucesso de uma boa história está na conformidade dos fatos e, principalmente, no protagonismo dos personagens. Se os jogadores sentirem que suas ações e palavras tem efeito no mundo, que NPCs, monstros e até objetos podem ser alterados graças suas interpretações e decisões, eles estarão vivendo a melhor história de suas vidas. Por isso, é importante que o foco de tudo que criar e narrar sejam os jogadores. Dessa forma, jamais será questionado ou terá jogadores ausentes na mesa. (Gimenes; Bini, 2023, P.11)

O protagonismo deve resolutamente repousar sobre os ombros dos personagens criados pelos alunos. Ainda que o desiderato último do docente resida no aprendizado, é crucial que este objetivo não domine ostensivamente o palco durante a aventura. Uma focalização excessiva no educador ou no conteúdo curricular pode inadvertidamente desencadear uma diminuição do interesse dos alunos, sabotando, assim, o engajamento e a imersão que constituem o coração da experiência de aprendizado via RPG. Ao invés, ao colocar os alunos e seus avatares fictícios no centro da narrativa, cria-se um ambiente propício ao florescimento de um aprendizado significativo, embasado na vivência, experimentação e na construção colaborativa do conhecimento, em perfeita consonância com os princípios vygotskianos de aprendizagem social e desenvolvimento cognitivo.

Isso não quer dizer que o mestre não deva usar a narrativa para integrar temas educacionais e fomentar a discussão. A história pode servir como uma metáfora para conceitos ou problemas reais. Adapte a história da aventura aos personagens e ao contexto dos jogadores no mundo real. Personalize desafios e histórias para refletir os interesses e necessidades educacionais dos alunos,

promovendo uma experiência de aprendizagem significativa.

Entenda que é o envolvimento que fará a sua história ser bem construída e cativante. Que são eles se unindo ao contexto do local e de seus habitantes que farão aquela ser uma viagem memorável. Combinado? Portanto tire o foco de você e coloque o holofote sobre os jogadores, deixe eles brilharem, deixe eles contarem a história para você e se divirta com o que será apresentado. (Gimenes; Bini, 2023, p.11)

Ao aplicar esses princípios vygotskianos, o RPG de Mesa se torna uma ferramenta educacional poderosa, promovendo o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos em um ambiente interativo e colaborativo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo explorou como o RPG de Mesa, através das teorias educacionais de Lev Vygotsky, serve como uma ferramenta pedagógica eficaz, promovendo desenvolvimento cognitivo e social nos alunos. Destacamos a capacidade do RPG de integrar-se ao currículo, oferecendo uma aprendizagem ativa e envolvente, que transcende métodos tradicionais. A escolha de temas e cenários adequados é crucial para engajar os alunos e atingir objetivos educacionais específicos,

permitindo a abordagem de assuntos históricos, culturais e científicos de maneira interdisciplinar. O papel dos jogadores é enfatizado como cocriadores da narrativa, potencializando a experiência de aprendizado. Propomos um questionário para orientar educadores na adoção do RPG em sala de aula, alinhado aos princípios vygotskianos, com o intuito de estruturar atividades que sejam educativas e divertidas. Concluímos que o RPG, quando aplicado de forma alinhada às teorias de Vygotsky, constitui uma abordagem educacional dinâmica e interativa, capaz de fomentar o desenvolvimento integral dos alunos de forma significativa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BURROUGHS, William S. **Almoço nu**: Edição definitiva. Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Companhia das Letras, **2016**. ISBN-10 8535927077.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 14. ed. São Paulo: Pensamento, 1989. 416 p. ISBN-10: 8531502942. ISBN-13: 978-8531502941
- ECO, Umberto. **The Theory of Signs and the role of the Reader**. Bologna: University of Bologna, 1979. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1314865>. Acesso em: 24 jan. 2024.
- FRIEDRICH, Janette. Lev Vygotski: **Mediação, Aprendizagem e Desenvolvimento**. Campinas: Mercado de

Letras, 2016. Disponível em:  
<https://amzn.to/47YpNih>. Acesso em: 20 jan. 2024

GIMENES, Vitor; BINI, Marco Antonio. **Gerador de aventuras de RPG: mais de 25 bilhões de possibilidades** [E-book Kindle]. (M. Alpiste, Ed.). 1. ed. São Paulo: Nuckturp, 2023. Disponível em: <https://amzn.to/3vLF88r>. Acesso em: 24, jan. 2024.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons**. 1. ed. Estados Unidos: TSR, Inc., 1974

HICKMAN, Tracy; HICKMAN, Laura. **Ravenloft**. 1. ed. Lake Geneva, WI: TSR, Inc, 1983

JACKSON, Steve. **GURPS Basic Set: Characters and Campaigns**. 1. ed. [S.l.]: Steve Jackson Games, 2004. 336 p. Disponível em: <http://www.sjgames.com>. Acesso em: 18 jan. 2024

LIMA, Rodrigo Alves Borges de. **O Uso de RPGs como Serious Games para o Ensino de Matemática**. 2024. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Jataí. Em publicação

MARQUES, Priscila Nascimento. **O Vygótski incógnito: escritos sobre arte (1915-1926)**. 2015. 333 f. Tese (Doutorado em Letras) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/pdf>. Acesso em: 20 jan. 2024

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Player's Handbook: livro do jogador edição em português**. 5. ed. São Paulo: Galápagos Jogos, 2019. 316 p.

REDAÇÃO PSICANÁLISE CLÍNICA. **Lev Vygotsky: resumo de psicologia e pedagogia**. Psicanálise Clínica, Campinas, 2021.

Disponível em:  
<https://www.psicanaliseclinica.com/lev-vygotsky/>. Acesso em: 20 jan. 2024

REIN·HAGEN, Mark. **VAMPIRE: The Masquerade**. 1. ed. [S.l.]: White Wolf Publishing, 1991

SILVA, Tiago. **Aprenda a jogar RPG de mesa: tudo que você precisa saber**. Legião dos Heróis, 2020. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br>. Acesso em: 15 jan. 2024

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 182 p.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987. 200 p.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 224 p.