

**PERCEPÇÕES DOCENTES SOBRE O USO DE JOGOS DE RPG E SUA RELAÇÃO
COM O REAL E O IMAGINÁRIO INFANTIL:
um estudo exploratório**

**TEACHER TRAINING FOR THE USE OF RPG GAMES IN THE FACE OF
CHILDREN'S REAL IMAGINATION:
an exploratory study**

**FORMACIÓN DEL PROFESSORADO PARA EL USO DE JUEGOS DE RPG ANTE
LA IMAGINACIÓN REAL DE LOS NIÑOS:
un estudio exploratorio**

Aline Tiane de Souza¹
Mariana Veríssimo Soares de Aguiar e Silva²

RESUMO

Este artigo visa comunicar os resultados de uma pesquisa desenvolvida em uma instituição de educação básica de Belo Horizonte/MG, que oferta, dentre outras etapas e modalidades, o Ensino Fundamental. O objetivo do estudo foi analisar pedagogicamente a relação entre o real e o imaginário infantil a partir da interação com o jogo eletrônico *Role-Playing Game* (RPG). Para alcançar tal objetivo, realizou-se uma pesquisa teórica, aliada a uma pesquisa de campo de caráter exploratório, com a participação de 13 professores da rede pública. A etapa teórica buscou conceituar os termos real, realidade, imaginário e imaginação infantil, com base nos trabalhos de Schmit, Tagarro e Kishimoto, além de discutir o desenvolvimento histórico-cultural dos jogos e suas características. A investigação de campo teve por finalidade compreender percepções docentes sobre o uso do RPG no ambiente escolar, sem a pretensão de estabelecer causalidades ou generalizações amplas. Os dados obtidos indicam que o RPG é reconhecido como um recurso com potencial para estimular a imaginação, a criatividade e a interação social, desde que bem orientado. No entanto, também foram relatadas dificuldades, como a falta de formação específica, resistência familiar e institucional, e limitações estruturais. Ressalta-se que a pesquisa não investigou diretamente aspectos como a influência da gestão escolar, a formação docente ou a aceitação familiar no sucesso do uso do RPG. Da mesma forma, não foi possível estabelecer uma relação conclusiva entre o uso do lúdico e o desenvolvimento integral infantil. Assim, as conclusões devem ser compreendidas dentro dos limites do estudo, que teve caráter preliminar e exploratório.

Palavras-chave: RPG; Realidade e fantasia; Professor; Práticas pedagógicas.

ABSTRACT

This article aims to communicate the results of a study conducted at a basic education institution in Belo Horizonte/MG, which offers, among other stages and modalities, Elementary Education. The aim of the study was to pedagogically analyze children's real and imaginary experiences in relation to the electronic game *Role-Playing Game* (RPG). In order to achieve this goal, or at least get closer to it, in addition to theoretical research, field research was

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG).

² Doutora em Educação. Professora do Curso de Pedagogia da PUC Minas.

conducted, involving 13 teachers. The theoretical research sought to conceptualize the terms real, reality, imaginary and children's imagination, as well as their development in childhood, based on the work of Schmit; Tagarro e Kishimoto. Next, the historical-cultural development of the concept of games and their characteristics is presented. Finally, an analysis of the results of the studies identified in the field was carried out. It was concluded that the data does not allow us to state that the success of RPG in schools depends on teacher training, management or family acceptance, since these aspects were not investigated. There is also no evidence to prove the relationship between play and integral development. Thus, the conclusions go beyond the limits of the study.

Keywords: RPG; Reality and fantasy; Teacher; Pedagogical practices.

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo comunicar los resultados de un estudio realizado en una institución de educación básica de Belo Horizonte/MG, que imparte, entre otras etapas y modalidades, la Educación Primaria. El objetivo del estudio fue analizar pedagógicamente las experiencias reales e imaginarias de los niños en relación con el juego de rol (RPG). Para alcanzar este objetivo, o al menos aproximarse a él, además de la investigación teórica, se realizó una investigación de campo con la participación de 13 docentes. La investigación teórica buscó conceptualizar los términos real, realidad, imaginario e imaginación infantil, así como su desarrollo en la infancia, basándose en el trabajo de Schmit; Tagarro e Kishimoto. A continuación, se presenta el desarrollo histórico-cultural del concepto de juego y sus características. Finalmente, se realizó un análisis de los resultados de los estudios de campo identificados. Se concluyó que los datos no permiten afirmar que el éxito de los RPG en las escuelas dependa de la formación docente, la gestión o la aceptación familiar, ya que estos aspectos no se investigaron. Tampoco existe evidencia que demuestre la relación entre el juego y el desarrollo integral. Por lo tanto, las conclusiones trascienden los límites del estudio.

Palabras clave: RPG; Realidad y fantasía; Docente; Prácticas pedagógicas.

1 INTRODUÇÃO

O avanço das múltiplas tecnologias trouxe uma nova geração de jovens e crianças familiarizadas com computadores e softwares. A indústria dos videogames, voltada ao consumo de jogos digitais, cresce ao atrair esse público com jogos de diversos gêneros, incluindo os jogos RPG, sigla para representar uma categoria de jogos definida como *Role-Playing Game*, ou, em português, Jogo de Interpretação de Papéis. Nessa direção, este texto tem como objetivo apresentar as reflexões sobre a relação entre o real e o imaginário infantil frente aos jogos *on-line* como o RPG, visando à compreensão da influência desses jogos na construção do pensamento crítico infantil e no entendimento que as crianças têm da realidade.

Os objetivos incluem discutir como os jogos RPG estão relacionados ao comportamento infantil, identificar a influência desses jogos no cotidiano das crianças, compreender a relação

entre o real e o imaginário, avaliar o papel da escola e da família no apoio à construção dessa relação e compreender o funcionamento dos jogos RPG, no sentido de como as suas dinâmicas, as suas regras e as suas narrativas colaborativas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança.

A pesquisa está orientada pelas reflexões teórico-metodológicas de Vygotsky (2007) e Piaget (1970), cujas contribuições, embora provenientes de paradigmas distintos — o histórico-cultural e o construtivista, respectivamente —, oferecem perspectivas complementares para a compreensão do desenvolvimento infantil. Vygotsky enfatiza a importância das interações sociais e culturais na constituição da linguagem e do pensamento, enquanto Piaget propõe que a construção da realidade infantil ocorre por meio de estágios sucessivos, nos quais a imaginação emerge como expressão do pensamento simbólico, especialmente no estágio pré-operatório. Ao articular essas abordagens, busca-se compreender como a linguagem simbólica e os projetos de complexidade se relacionam com a formação da criança em contextos educativos.

Autores como Kishimoto (2003) e Rocha (1997) oferecem suporte para a compreensão dos jogos e suas especificidades, especialmente no contexto da Educação Infantil. Além disso, Freire (2014) também é fundamental para esta análise, ao considerar a importância do diálogo, da escuta sensível e da valorização dos saberes das crianças como caminhos para uma prática pedagógica crítica e transformadora. Ainda, a pesquisa considerou elementos teóricos relacionados ao real e ao imaginário infantil, aos jogos de interpretação de papéis e às características específicas dos jogos RPG *on-line*, como narrativa interativa, criação de personagens e resolução de conflitos. A abordagem qualitativa adotada seguiu orientações que permitem flexibilidade metodológica, uma vez que lida com questões específicas que não se enquadram em regras rígidas de pesquisa. Nesse sentido, Mazzotti e Gewandsznajder (1998) ressaltam que o interesse pelo tema deve ser complementado por questionamentos e problemas reflexivos, tais como: *de que forma o RPG pode contribuir para a construção de identidade da criança? Como os professores compreendem e utilizam esse recurso em sala de aula? Quais os limites e as potencialidades pedagógicas do RPG no contexto escolar?*

A metodologia prezou pela aplicação de um questionário qualitativo e descritivo com o objetivo de estabelecer um diálogo com os professores, buscando compreender a formação docente para o uso de jogos de RPG frente ao real imaginário infantil. Para a produção dos dados, utilizou-se um questionário *on-line*, elaborado por meio do Google Forms, aplicado a 13 professores. Conforme destaca Gil (2008), esse instrumento permite captar opiniões de um

determinado grupo sobre um tema específico. Os participantes da pesquisa foram escolhidos entre escolas da região metropolitana de Belo Horizonte/MG, por estarem diretamente relacionados ao objeto de investigação desta pesquisa, com detalhamento em capítulo próprio.

O texto está dividido em três partes: a primeira discute os conceitos real e imaginário e seu desenvolvimento na infância; a segunda analisa o histórico-cultural dos jogos e a evolução do RPG; e a terceira apresenta as reflexões baseadas nos dados da pesquisa de campo, explorando a influência dos jogos RPG no imaginário infantil.

2 UMA ABORDAGEM TEÓRICA SOBRE O REAL E O IMAGINÁRIO INFANTIL

Para abordar o real e o imaginário infantil, buscou-se identificar suas origens e significados. A palavra “real” é frequentemente usada para definir tudo o que existe de concreto, incluindo o que é verdadeiro, mesmo que não seja óbvio ou compreendido pela ciência. Segundo o dicionário da Língua Portuguesa, “real” significa “o que existe de fato; verdadeiro” (Ferreira, 2001, p. 583). Contudo, o estudo do real e da realidade vai além da definição linguística, pois a realidade é construída socialmente, influenciada pela história, pela cultura, pelas vivências e pelo contexto da pessoa.

A verdade pode se aproximar da realidade, mas depende das crenças, das religiões e dos contextos, muitas vezes resultando em interpretações normativas ao invés de fundamentadas em evidências. Immanuel Kant (1724-1804), em “Crítica da Razão Pura” (1958), afirma que a realidade é percebida conforme a ótica do observador, sendo subjetiva. Para ele, as características existem além da percepção humana, mas só se manifestam na forma como são percebidas, o que torna a realidade uma construção mental individual.

Sigmund Freud (2019), por sua vez, argumenta que a percepção do real pode ser dolorosa, levando a pessoa a suprimir aspectos da realidade. Com base nisso, percebe-se que a relação entre o real e o imaginário infantil é complexa e requer análise de diferentes perspectivas teóricas para entender como as crianças constroem suas percepções da realidade e do imaginário.

Apesar dos avanços nos estudos sobre o real e o imaginário infantil, o tema ainda apresenta lacunas a serem exploradas. Para compreender como a criança constrói sua realidade, este estudo está baseado em diferentes abordagens teóricas, como a de Jerome Bruner, que destaca a linguagem como meio central de representação simbólica da realidade, tanto concreta quanto abstrata (Maciel, 2001). Vygotsky (2007), por sua vez, enfatizou o desenvolvimento

humano em uma perspectiva sócio-histórica, considerando que a construção da realidade ocorre por meio da interação social e das atividades mediadas pelo mundo. Vygotsky (2007) também explora o brincar, especialmente o “faz-de-conta”, como elemento essencial para o desenvolvimento infantil, em que a imaginação permite à criança criar regras e selecionar papéis, tornando-se um marco no processo de construção do imaginário. Assim, a discussão sobre o “faz-de-conta” serve como ponto de partida para explorar a imaginação infantil, seus conceitos e seus significados ao longo do tempo.

Nesse mesmo campo de investigação sobre o desenvolvimento cognitivo e simbólico da criança, destaca-se a contribuição de Piaget (1970) com a teoria do Construtivismo Genético. Ele propõe que o aprendizado é influenciado por estruturas mentais que se reorganizam continuamente, nas quais a criança assimila informações externas com base em experiências anteriores e, ao mesmo tempo, acomoda novos elementos para ampliar seu entendimento do mundo. Para Piaget (1970), a construção da realidade infantil está diretamente relacionada ao processo de equilíbrio, que orienta o desenvolvimento por meio de estágios sucessivos. A imaginação, nesse contexto, não é desvinculada da lógica, mas emerge como expressão do pensamento simbólico que se desenvolve, principalmente, no estágio pré-operatório.

2.1 Imaginário e imaginação na infância: conceitos, desenvolvimento e o papel dos jogos de interpretação

O conceito de imaginário e imaginação é central para compreender diferentes abordagens filosóficas e psicológicas que tratam do processo criativo e da percepção do mundo. De acordo com Sant’Anna (2001), o termo “imaginário” está relacionado com a materialização da atividade psíquica chamada imaginação, que, em suas origens latinas, está ligada à imitação ou semelhança. A imaginação é, portanto, a capacidade do espírito de criar imagens ou representações mentais que não funcionam diretamente à realidade. Ainda, Sant’Anna (2001) aponta que a compreensão dessa atividade envolve a exploração de diferentes faculdades cognitivas que são relevantes para sua expressão e desenvolvimento.

Diversos filósofos abordaram o imaginário sob perspectivas distintas. De acordo com Sant’Anna (2001), Sartre o relaciona ao pensamento e à ação, compreendendo as imagens não como objetos em si, mas como atos de consciência capazes de transformar a percepção da realidade. Freud, por outro lado, ressalta a força da imaginação em criar uma realidade psíquica que influencia diretamente o comportamento humano. Para Kant, a imaginação tem um papel

fundamental na articulação dos dados sensoriais e na construção do conhecimento. Já Durand, em sua teoria do imaginário, critica a tradição filosófica ocidental por desvalorizar a imagem, defendendo a importância da simbologia na compreensão do ser humano.

A infância é um período fundamental para o desenvolvimento da imaginação, visto que é nela que o sujeito começa a formar sua personalidade e a explorar o mundo ao seu redor (Kishimoto, 2003). A escola desempenha um papel crucial nesse processo, orientando as crianças nas descobertas e nas interpretações das imagens mentais e gráficas. Postic (1992) ressalta a importância da educação formal e da interação com a família no desenvolvimento saudável da imaginação, orientando as crianças para que possam distinguir o real do imaginário e utilizá-las como imagens para construir novas significações sobre o mundo.

No contexto escolar, recursos pedagógicos como jogos dramáticos, desenhos e literatura infantil têm um papel fundamental para estimular a imaginação, criando um ambiente propício para que a criança explore suas emoções e desenvolva a criatividade. A teoria histórico-cultural de Vygotsky (2007), mencionada por Rocha (1997), também reconhece o valor desses jogos na construção da realidade, pois a interação entre o real e o imaginário permite à criança expandir suas capacidades cognitivas e sociais.

No campo dos jogos RPG *on-line*, observa-se uma transição entre o real e o imaginário, semelhante ao jogo de “faz-de-conta” praticado pelas crianças. Rocha (1997) argumenta que esses jogos permitem ao jogador experimentar novas realidades, transgredindo as limitações do mundo concreto. Iser (1996) discute a ficção como uma forma de ultrapassar o real, criando uma realidade virtual que se constrói através da imaginação, permitindo uma exploração mais profunda dos limites entre o que é e o que poderia ser.

Portanto, o estudo do imaginário e da imaginação revela sua importância não apenas como processos cognitivos individuais, mas como ferramentas fundamentais para a formação social e intelectual, com implicações diretas no desenvolvimento infantil e nas dinâmicas de aprendizagem. A interação entre o real e o imaginário, tanto nos jogos quanto nas práticas educacionais, oferece uma perspectiva rica para compreender como as crianças constroem, exploram e transformam suas percepções do mundo.

3 CONCEITO, CARACTERÍSTICAS E CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

O conceito de jogo remonta à história humana, sendo uma atividade essencial à natureza do ser humano (Faria, 1995). Na Roma Antiga (aproximadamente 753 a.C. a 476 d.C.), os jogos tinham como propósito o preparo físico e a formação de cidadãos obedientes. Com o advento do Cristianismo (a partir do século IV d.C.), o jogo foi marginalizado por ser associado ao ócio e à distração. No Renascimento (séculos XIV a XVI), ele foi resgatado e passou a integrar a educação, sendo utilizado pelos colégios jesuítas como ferramenta pedagógica. No século XIX, surgiram jogos científicos e mecânicos, ampliando o uso dos jogos na educação, que passaram a ter um caráter lúdico e educativo (Kishimoto, 2003).

O jogo lúdico proporciona diversão e lazer, enquanto o educativo contribui para o aprendizado e o desenvolvimento do indivíduo. O jogo infantil tradicional, segundo Kishimoto (2003), está ligado ao folclore e à oralidade, sendo espontâneo e livre. Friedrich Froebel (1782-1852) dinamizou o jogo de construção, que ele via como elemento essencial para o desenvolvimento infantil e base para a criação dos jardins de infância. No Brasil, uma diversidade cultural contribuiu para a riqueza de jogos e brincadeiras infantis, refletindo a interação das crianças com seu ambiente cultural e social.

O jogo favorece o desenvolvimento humano, facilitando a assimilação da realidade e a disseminação de ideais comunitários (Faria, 1995). Mariotti (2004) destaca que o jogo é inerente ao ser humano, promovendo seu desenvolvimento físico, psíquico e sociocultural. No entanto, Vygotsky (2007) e Piaget (1970), citados por Faria (1995), destacam que o prazer no jogo está relacionado às interações sociais e ao domínio das ações, sendo um instrumento importante para o aprendizado e para a formação do caráter da criança.

Os jogos promovem o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social e moral, além de auxiliar na aprendizagem de conceitos e valores. Dependendo da divulgação, os jogos podem ser classificados de diversas maneiras. Piaget (1970), citado por Rizzi e Haydt (1997), propõem uma classificação genética baseada no desenvolvimento das estruturas cognitivas, dividindo-os em três grandes categorias associadas às fases do desenvolvimento infantil.

Na fase sensório-motora (0-2 anos), as crianças não utilizam regras e o jogo é individual e simples, focado em exercícios motores. Na fase pré-operatória (2-6 anos), a criança já compreende a existência de regras e interação em brincadeiras simbólicas, como os jogos de “faz-de-conta”, que promovem a liberdade de regras e estimulam o imaginário. A fase das

operações concretas (7-12 anos) é caracterizada pela superação dos jogos egocêntricos, com maior complexidade nas regras e um foco em atividades lúdicas em grupo, como trabalhos manuais e representações teatrais.

Os jogos de regras, característicos dessa última fase, são fundamentais para transmitir valores e costumes sociais à criança, preparando-a para o futuro e a inserção no mercado de trabalho (Rizzi; Haydt, 1997). Piaget descreve três tipos de jogos que refletem as diferentes fases do desenvolvimento infantil: jogos de exercício, simbólicos e de regras. O jogo simbólico, relacionado à fase do desenvolvimento da linguagem (6-7 anos), permite às crianças expressar vivências afetivas e treinar sua entrada no mundo adulto (Carvalho *et al.*, 2002).

Os jogos eletrônicos fazem parte da cultura digital contemporânea e são utilizados em diversas áreas, como treinamento de habilidades motoras, reabilitação física e medicina. No entanto, seus usos mais comuns são para o entretenimento, especialmente entre o público infanto-juvenil devido ao alto grau de personalização e de controle que oferecem.

4 O NASCIMENTO DO RPG: UM CHAMADO PARA A AVENTURA E AS REGRAS DO CAMINHO

O *Role-Playing Game* (RPG), conhecido como “Jogo de Interpretação de Papéis”, teve origem nos Estados Unidos, na década de 1970, unindo jogos de guerra e narrativas de fantasia. As palavras “*role*”, “*playing*” e “*game*” remetem à ideia de desempenhar papéis e representar em um jogo que envolve criatividade e imersão. Sua primeira versão, o *Dungeons & Dragons* (D&D), foi criada em 1974, por Gary Gygax e Dave Arneson, inspirada no universo da Terra Média de Tolkien. Esse sistema incorporou regras e cenários que estimulavam os jogadores a se imaginarem como heróis em mundos fantásticos, enfrentando desafios e explorando aventuras (Petersen, 2012). O jogo RPG se distingue de outros jogos por priorizar a colaboração e a narrativa em grupo. Nele, os participantes interpretam personagens com atributos específicos, enquanto o narrador, ou mestre, conduz a trama, descrevendo cenários e desafiando os jogadores. Embora existam sistemas de regras, o foco está na representação e na interação social. Miniaturas e maquetes podem ser utilizadas para enriquecer a experiência. Diferente de jogos competitivos, o jogo RPG valoriza a cooperação e a diversão coletiva (Kapp, 2012).

Com o passar do tempo, os personagens evoluem, ganham experiência e se tornam mais complexos. A morte de um personagem leva à criação de outro, evidenciando os vínculos afetivos formados durante o jogo. Apesar de oficialmente completar 30 anos em 2004, o RPG remonta às brincadeiras de faz-de-conta, como “polícia e ladrão”, mostrando que a essência do

jogo é antiga, mas sistematizada com regras para tornar a experiência mais envolvente e organizada. Assim, o RPG promove criatividade, socialização e diversão, transcendendo o conceito de competição (Pereira, 2010).

4.1 *Role-Playing Game* no Brasil: da fantasia à realidade com o RPG *on-line*

O *Role-Playing Game* (RPG) chegou ao Brasil na década de 1980, trazido por estudantes intercambistas, mas foi na década de 1990 que se consolidou com a tradução de jogos pela editora Devir, como “GURPS” e “Vampiro – A Máscara” (Lopes, 2022). O primeiro encontro de RPG no país ocorreu em 1992, marcando o início de uma comunidade crescente. Em 1995, o III Encontro Internacional de RPG reuniu cerca de 15.000 pessoas, destacando o “boom” do RPG no Brasil. Apesar do sucesso, editoras como Abril Jovem e Estrela deixaram o mercado por falta do retorno financeiro esperado (Camelo, 2024).

Com o avanço tecnológico, o RPG evoluiu para plataformas digitais, como os jogos *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPGs), que conquistaram milhões de jogadores no Brasil e no mundo. Jogos interativos e séries como “*Final Fantasy*” e “*World of Warcraft*” continuam populares. Entretanto, o RPG enfrenta preconceitos devido a incidentes isolados, como o caso em Ouro Preto, em que foi relacionado, sem comprovação, a um crime violento, conforme anunciado na Folha de São Paulo. A mídia sensacionalista reforça estereótipos, associando o RPG a ocultismo e violência, apesar de faltarem evidências concretas (Suzuki, 2002).

O impacto cultural do RPG no Brasil é inegável, contribuindo para o entretenimento e a narrativa criativa. No entanto, sua aceitação plena ainda enfrenta desafios devido a interpretações equivocadas e julgamentos sociais. O crescimento do RPG *on-line* continua a expandir seu alcance, adaptando-se às novas formas de comunicação e interação global.

4.3 Escola e RPG: perspectivas e inovações pedagógicas na educação

A educação contemporânea tem se transformado diante das inovações pedagógicas que buscam integrar metodologias ativas e recursos tecnológicos para promover uma aprendizagem mais significativa e engajadora. Nesse contexto, o uso de jogos, como o RPG, surge como uma abordagem inovadora, capaz de estimular a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração entre os alunos. Segundo Alves (2019), o RPG permite a construção de narrativas coletivas, em

que os estudantes assumem papéis e resolvem desafios, desenvolvendo habilidades socioemocionais e cognitivas de forma lúdica e contextualizada. Essa abordagem inovadora reforça a importância de repensar as práticas educativas, adaptando-as às demandas do século XXI e às necessidades dos alunos.

Um dos desafios que se apresenta para se ampliar o uso do RPG como ferramenta pedagógica é a formação do professor. Trata-se de um elemento central para a efetivação dessas inovações pedagógicas na sala de aula. Conforme Libâneo (2013), o docente deve ser preparado para atuar como mediador do conhecimento, utilizando metodologias que incentivem a participação ativa dos alunos e a integração de diferentes saberes. O RPG, por exemplo, exige que o professor domine não apenas as regras do jogo, mas também saiba como o articular aos objetivos pedagógicos, promovendo a interdisciplinaridade e a contextualização dos conteúdos.

Além disso, a parceria entre família e escola é essencial para o sucesso dessas práticas, e pode ser fortalecida por meio de uma comunicação contínua, com encontros presenciais ou virtuais, grupos de mensagens e espaços de escuta. Os pais podem ser convidados a participar de oficinas ou vivências que apresentem as metodologias inovadoras utilizadas, compreendendo na prática seu valor para o desenvolvimento integral dos estudantes. Também é possível compartilhar orientações simples sobre como apoiar, em casa, o que foi explorado na escola, reforçando o protagonismo das crianças e adolescentes no processo de aprendizagem. A criação de canais de *feedback* facilita a troca de experiências e contribui para o aprimoramento conjunto das estratégias adotadas.

Destaca-se, aqui, a importância de maiores detalhes sobre a capacitação docente, visto que o professor desempenha um papel fundamental no ambiente escolar, sendo o principal responsável por elaborar estratégias pedagógicas que garantam a efetividade do processo de ensino e a aprendizagem significativa dos alunos. Diante das rápidas transformações da sociedade, o docente é constantemente desafiado a reinventar suas práticas, adaptando-as às novas realidades. Nesse cenário, a mediação pedagógica e curricular se faz essencial para redefinir o trabalho docente, como destaca Cosme (2017, p. 773), ao enfatizar a necessidade de práticas que respondam às demandas contemporâneas.

Além disso, é imprescindível que o professor reflita sobre seu papel no século XXI, superando os métodos tradicionais e em diálogo com as necessidades de uma sociedade marcada pela comunicação e pela informação. Libâneo (2012, p. 7) ressalta que “essas transformações intervêm nas várias esferas da vida social, provocando mudanças econômicas, sociais, políticas, culturais, afetando, também, as escolas e o exercício profissional da

docência”. Dessa forma, o professor deve estar preparado para atender ao novo perfil dos alunos, que demandam uma educação mais dinâmica, interativa e conectada com o mundo atual.

Nesse sentido, Cunha (2009, p. 1048), afirma que

contribuir para uma educação que leve o aluno a pensar, a reflectir, a formar conceitos, ao discernimento e a terem capacidade para aplicar o que foi elaborado para alterar a sua própria realidade, visando a inserção e o crescimento, isto é, indivíduos capazes de no futuro ajudarem a conduzir com sucesso os destinos do país.

Ainda, a formação docente, para Tagarro e outros (2020), assume um papel urgente no processo educativo, pois capacita o professor a construir estratégias eficazes que atendam às múltiplas demandas do cenário educacional em constante transformação. Dessa forma, o professor se torna apto a promover uma educação mais igualitária e democrática, ao criar oportunidades para que os alunos desenvolvam reflexões críticas e se tornem protagonistas de sua própria evolução.

Capacitar o professor é investir em sua habilidade de adaptar e reinventar suas práticas diante dos desafios e das transformações da educação contemporânea. Esse processo não apenas fortalece a qualidade do ensino, mas também promove o crescimento pessoal e profissional do docente, permitindo que ele enfrente a complexidade do contexto escolar de forma criativa e eficaz, especialmente diante das novas competências digitais. No entanto, os desafios são significativos, como a dificuldade de se manter atualizado em meio à rotina exaustiva e à constante necessidade de lidar com um cenário em que o professor não detém todo o conhecimento. Essa realidade pode levar à desvalorização do saber docente e suscitar questionamentos essenciais, como o proposto por Masetto (2015, p. 780): “o que devo ensinar ou o que o aluno precisa aprender para se formar um profissional competente?”.

No contexto das inovações pedagógicas, como o uso dos jogos RPG em sala de aula, a formação contínua do professor se faz ainda mais necessária. O RPG, como ferramenta pedagógica, exige que o docente desenvolva competências específicas, como o domínio das regras e dinâmicas do jogo, a capacidade de integrá-lo aos objetivos curriculares e o planejamento de atividades que promovam a interdisciplinaridade, a criatividade, a resolução de problemas, o trabalho em equipe e o pensamento crítico. Nesse sentido, a formação docente deve ir além de conteúdos teóricos e contemplar experiências práticas de imersão no universo dos jogos, por meio de oficinas de criação de narrativas, simulações de sessões de RPG e análise de casos reais de uso pedagógico.

Cursos de formação continuada voltados ao uso de metodologias lúdicas e tecnologias educacionais devem adotar uma abordagem experiencial, centrada na prática e na reflexão crítica. Segundo Prado, Valente e Mikuska (2024), oficinas pedagógicas e formações baseadas na experimentação são eficazes porque promovem a vivência concreta das tecnologias e metodologias propostas, permitindo que o professor compreenda suas possibilidades e limites dentro do contexto escolar.

A busca por respostas às questões levantadas por Masetto (2015) reforça a necessidade de uma formação docente que priorize o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para um mundo em constante transformação. Dessa forma, o professor se torna um mediador ativo, capaz de utilizar metodologias inovadoras, como os jogos RPG, para engajar os estudantes e promover uma aprendizagem significativa e contextualizada.

A necessidade de repensar as relações entre ensinar e aprender surge como uma prioridade no cenário educacional atual. O ato de ensinar deve ser constantemente revisto e aprimorado, especialmente no que se refere à integração de inovações tecnológicas no processo de aprendizagem. Esse desafio cotidiano exige do professor um compromisso contínuo com a atualização e com a formação profissional, garantindo que suas práticas estejam alinhadas aos critérios de uma educação moderna e conectada com as demandas do século XXI. Como destacam Tagarro *et al.* (2020), a incorporação de tecnologias e metodologias inovadoras, como o uso de jogos digitais e os jogos RPG, pode transformar o ensino em uma experiência mais dinâmica e engajadora, promovendo a participação ativa dos alunos.

Mais do que depender exclusivamente de uma formação sólida que desenvolva competências digitais, é necessário oferecer aos professores condições concretas de acompanhamento das transformações do cenário educacional. Embora a qualificação continuada desempenhe um papel fundamental, ela deve ser articulada a outras estratégias, como o suporte institucional, o acesso a recursos tecnológicos e o incentivo à experimentação pedagógica. A inovação tecnológica, nesse contexto, não deve ser compreendida apenas como um complemento, mas como um recurso essencial para renovar e fortalecer a prática docente diante dos desafios contemporâneos.

O jogo RPG, por exemplo, ao integrar narrativas interativas e colaborativas, pode ser utilizado como uma estratégia pedagógica poderosa para desenvolver habilidades como criatividade, pensamento crítico e trabalho em equipe. Dessa forma, a formação docente deve priorizar não apenas o domínio técnico das tecnologias, mas também a reflexão sobre como

utilizá-las de maneira crítica e contextualizada, garantindo uma educação que prepare os alunos para os desafios do futuro.

4.4 A influência do jogo eletrônico RPG: positiva X negativa

Este estudo sobre os jogos RPG aborda suas influências no imaginário de crianças e adolescentes, evidenciando aspectos positivos e preocupações. Segundo Vygotsky (2007), os jogos são ferramentas de desenvolvimento, estimulando habilidades como imaginação, criatividade e autoconhecimento. Contudo, o RPG também pode gerar preocupações quanto aos limites entre o mundo real e o fictício.

Casos extremos de confusão entre o jogo e a vida real foram associados a tragédias, como suicídios e crimes que, embora frequentemente atribuídos ao RPG, geralmente envolvem fatores psicológicos e sociais mais profundos. Exemplos incluem o caso de James Dallas Egbert, que inspirou o filme "Labirinto de Ilusões", e outros eventos nos quais participantes do RPG foram acusados de atos violentos.

Apesar de algumas pessoas falarem que há riscos, é necessário contextualizar o impacto do RPG, evitando generalizações. Para Miranda (2005), o jogo oferece benefícios como o desenvolvimento cognitivo, social e moral, além de ser uma forma criativa de aprendizado e interação. Os aspectos negativos, muitas vezes, decorrem de predisposições ou condições externas, mais do que do jogo em si.

4.5 Real e imaginário infantil frente ao RPG

O jogo de interpretação de papéis, conhecido como RPG, exerce uma influência marcante no desenvolvimento do imaginário infantil, especialmente entre crianças e adolescentes. De acordo com Vygotsky (2007), o ato de brincar é essencial para o crescimento cognitivo, afetivo e social, promovendo habilidades como criatividade, memória e pensamento crítico. No contexto do jogo RPG, a imersão em universos fantásticos estimula a imaginação, ao mesmo tempo que desafia os jogadores a assumir identidades fictícias e resolver problemas complexos.

Entretanto, essa experiência pode gerar tanto impactos positivos quanto negativos no ambiente escolar. O uso do RPG pode favorecer a criatividade, o trabalho em grupo e o desenvolvimento da linguagem, mas, sem orientação adequada, pode causar dispersão,

conflitos entre os alunos ou dificuldade de manter o foco nos objetivos pedagógicos. Segundo Kishimoto (2007), o jogo, quando bem planejado, constitui uma estratégia educativa eficaz, pois articula prazer e aprendizagem. Por outro lado, para Sousa (2012), o uso de jogos como o RPG pode ser ineficaz ou até prejudicial se o professor não tiver domínio do conteúdo e clareza dos objetivos pedagógicos. Assim, é essencial que os docentes estejam preparados para mediar essas experiências com intencionalidade e equilíbrio, garantindo que o potencial educativo do RPG não se perca no imprevisto ou na má condução. Assim, a mediação feita por educadores e pais é fundamental para equilibrar os aspectos lúdicos e pedagógicos do RPG, garantindo que ele continue sendo uma experiência enriquecedora para o imaginário infantil.

5 METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa foi qualitativa e descritiva, e contou com a realização de entrevistas para criar um diálogo com os professores no sentido de entender sobre o uso do jogo RPG por eles em sala de aula. Foram utilizados métodos e técnicas de pesquisa descritas a seguir.

A metodologia ajuda a explicar não apenas os produtos da investigação científica, mas principalmente seu próprio processo, pois “[...] suas exigências não são de submissão estrita a procedimentos rígidos, mas, antes, da fecundidade na produção dos resultados” (Bruyne; Herman; Schoutheete, 1997, p. 29).

Realizou-se, inicialmente, uma busca na literatura disponível sobre o tema, utilizando revistas, artigos científicos, dissertações e teses, livros e outros, a fim de fundamentar teoricamente o problema de pesquisa.

Para a coleta de dados, utilizou-se um questionário. Para Bryman (2012), os questionários são instrumentos de coleta de dados baratos e rápidos de administrar, devem ser instrumentos fáceis de entender compostos por questões com nível de dificuldade menor para responder. Foram 7 perguntas de múltipla escolha e 3 perguntas abertas.

Foi utilizada a pesquisa qualitativa e descritiva, em que, na pesquisa descritiva, são observados os fatos, os descritos e os registrados, buscando-se descrever fenômenos ou características da população estudada, em que são utilizadas técnicas como, neste caso, questionário e observação (Gil, 2008).

Outro ponto a ser destacado é a pesquisa qualitativa que, de acordo com Flick (2009), permite descrever, analisar, compreender e classificar o problema, e tem aspecto conveniente

para a abordagem adotada, uma vez que o instrumento de produção dos dados foi um questionário, enviado por *e-mail* aos participantes.

No que se refere aos procedimentos, o método de pesquisa utilizado foi comparativo. Para Gil (2008), o método comparativo visa a ressaltar diferenças e similaridades entre eles de acordo com a investigação de classes, indivíduos, fatos ou fenômenos.

Quanto aos participantes da pesquisa, optou-se por trabalhar com docentes do Ensino Fundamental e atuantes em escolas públicas da região metropolitana de Belo Horizonte/MG, por estarem diretamente relacionados ao objeto de estudo. Participaram da pesquisa 8 professoras e 5 professores com tempos de formação e cursos variados, tais como: Pedagogia, Matemática, Língua Portuguesa. No entanto, vale destacar que o tempo de formação não foi um dado investigado de forma sistemática neste estudo, sendo mencionado apenas de maneira geral, sem aprofundamento analítico.

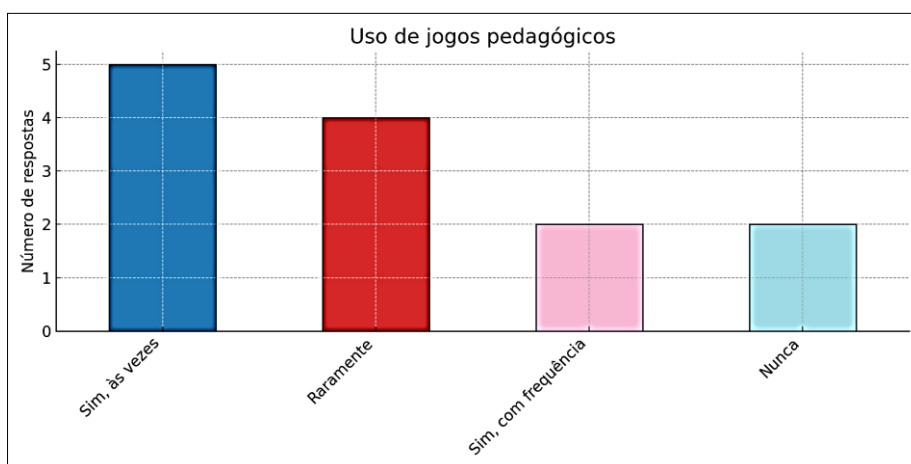
Os dados foram analisados a partir das respostas e organizados de forma a contribuir com a construção da análise de dados.

Esse questionário foi criado pela plataforma “formulários Google” e distribuído via *e-mail* e WhatsApp para professores da região metropolitana de Belo Horizonte. Tudo isso a fim de coletar as informações necessárias e assim atender o objetivo do trabalho.

6 ANÁLISE DOS DADOS

Conforme mostra o gráfico 1, quando indagados se costumam utilizar jogos em suas práticas pedagógicas, os participantes se manifestaram da seguinte forma:

Gráfico 1 – Você costuma usar jogos em suas práticas pedagógicas



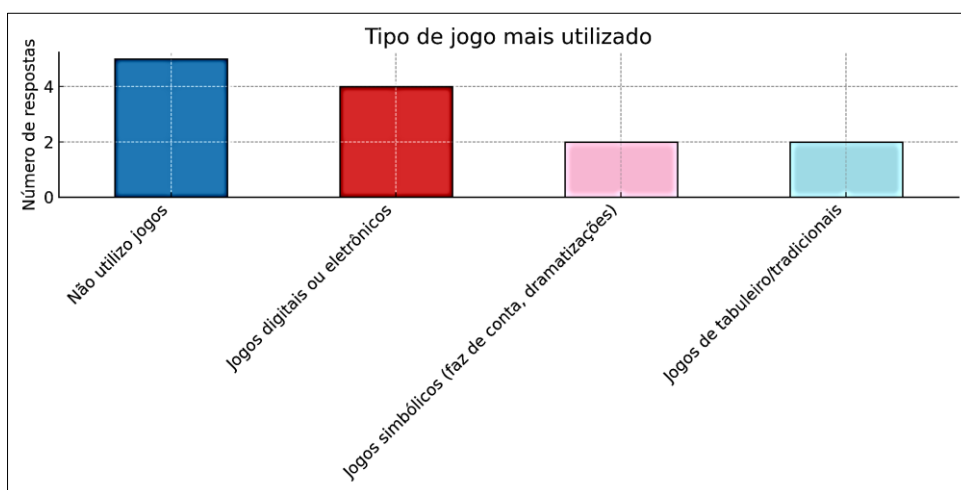
Fonte: Elaboração própria (2025).

O gráfico mostra que, entre os 13 participantes, cinco afirmam utilizar jogos em suas práticas pedagógicas, sendo que dois os utilizam com frequência e três, apenas às vezes. Outros quatro participantes relataram que raramente fazem uso de jogos, enquanto os dois restantes disseram que nunca utilizam esse recurso em suas atividades educativas. Esses dados indicam que, embora haja abertura para o uso de jogos na prática pedagógica, seu uso ainda não é amplamente consolidado entre os respondentes.

O uso de jogos nas práticas pedagógicas pode ser uma ferramenta poderosa para estimular a aprendizagem de forma lúdica, significativa e motivadora. Segundo Kishimoto (1994), o jogo é uma atividade essencial no processo de ensino-aprendizagem, pois promove o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança. Ele permite a exploração de conhecimentos de maneira prazerosa e ativa, favorecendo a construção do saber de forma contextualizada e colaborativa.

Neste contexto, pontuar sobre jogo que o professor mais trabalha em sala de aula é dizer que ainda é necessário a valorização do lúdico no ambiente escolar. Visto que contribui para transformar a sala de aula em um espaço mais dinâmico, criativo e propício à aprendizagem significativa, especialmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Desta forma, o gráfico 2 deixa claro esta necessidade.

Gráfico 2 – Com qual tipo de jogo você mais trabalha em sala de aula?



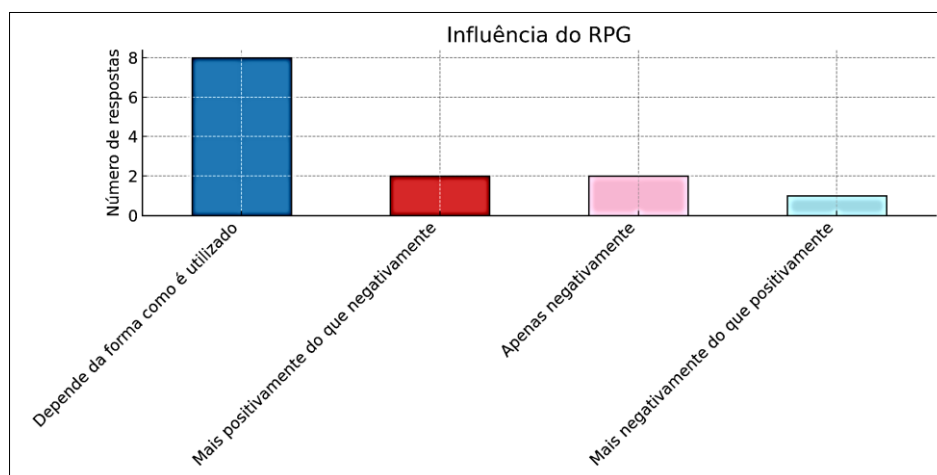
Fonte: Elaboração própria (2025).

De acordo com o gráfico, entre os 13 participantes, cinco afirmaram que não utilizam jogos em sala de aula. Três participantes relataram trabalhar principalmente com jogos digitais ou eletrônicos. Já os jogos simbólicos, como faz-de-conta e dramatizações, são utilizados por dois participantes, assim como os jogos de tabuleiro ou tradicionais, também citados por dois

respondentes. Esses dados mostram uma diversidade de abordagens, mas também evidenciam que uma parte significativa dos docentes ainda não incorpora jogos em suas práticas pedagógicas.

Por outro lado, o gráfico 3 pergunta se o(a) professor(a) acredita que o RPG pode ou não influenciar o comportamento e a aprendizagem infantil.

Gráfico 3 – Você acredita que o RPG pode influenciar positiva ou negativamente o comportamento e a aprendizagem infantil?

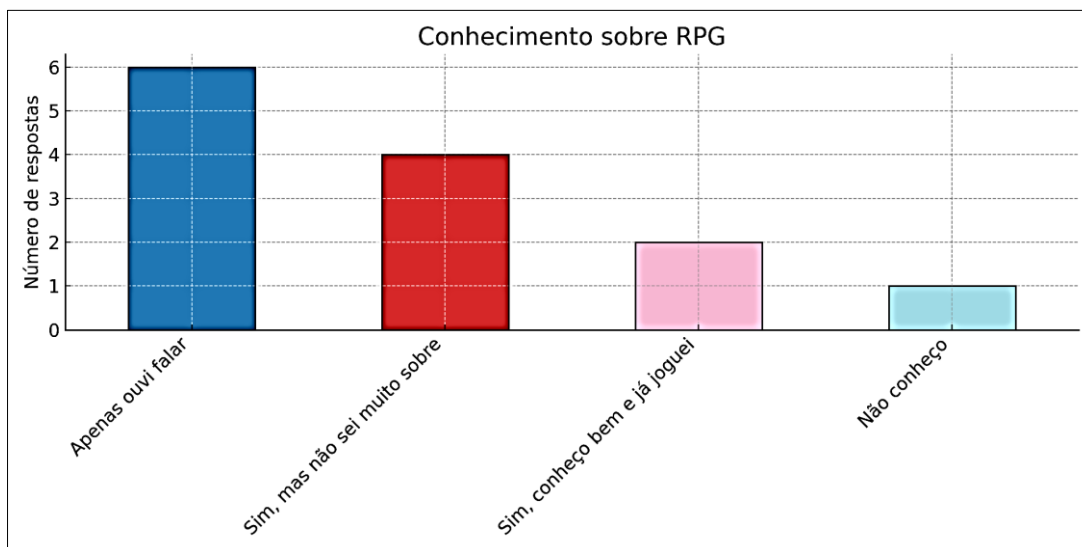


Fonte: Elaboração própria (2025).

A análise do gráfico mostra que, entre os 13 participantes, a maioria — oito pessoas — acredita que o RPG pode influenciar o comportamento e a aprendizagem infantil, dependendo da forma como é utilizado. Outros dois participantes consideram que o RPG influencia apenas negativamente, enquanto dois acreditam que ele influencia mais positiva do que negativamente. Apenas um participante avaliou que o RPG influencia mais negativamente do que positivamente. Nenhum dos respondentes considerou que o RPG tem apenas uma influência positiva. Esses dados revelam uma visão majoritariamente cautelosa e contextualizada sobre o uso do RPG na Educação Infantil.

Considerando o cenário sobre se já ouviu falar ou conhece jogos RPG, o gráfico 4 destaca:

Gráfico 4 – Você já ouviu falar ou conhece jogos de RPG (Role-Playing Game)?

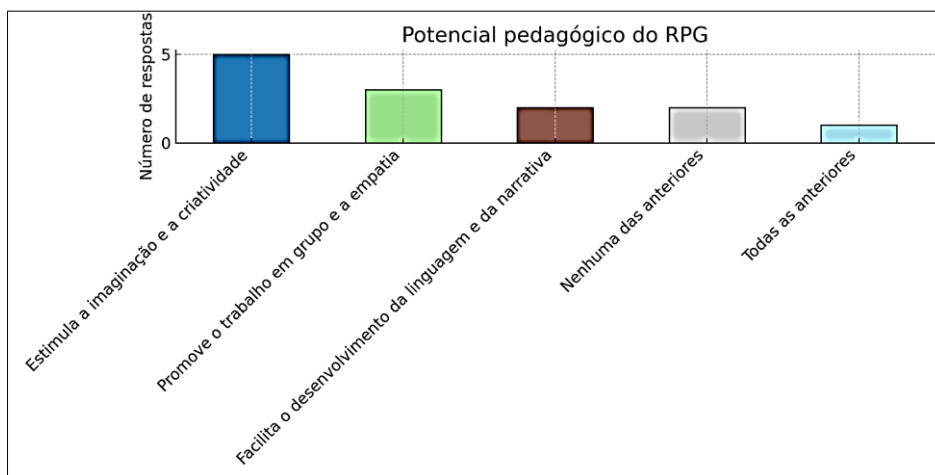


Fonte: Elaboração própria (2025).

Dos 13 participantes que responderam à pesquisa, seis afirmaram que apenas ouviram falar sobre RPG, o que indica um conhecimento superficial sobre o tema. Outros quatro participantes disseram conhecer, mas não saber muito a respeito, revelando uma familiaridade limitada. Apenas dois participantes demonstraram experiência prática, afirmando que conhecem bem e já jogaram RPG. Por fim, um participante declarou não conhecer o jogo, evidenciando total desconhecimento.

O resultado da pesquisa evidencia uma lacuna significativa na formação digital dos educadores, uma vez que a maioria ainda acompanha pouco as inovações tecnológicas. Esse cenário reforça a necessidade de investimentos em formações contínuas acessíveis que permitam aos professores integrar com mais segurança e eficácia os recursos digitais em suas práticas pedagógicas. No que diz respeito especificamente ao uso do RPG (*Role-Playing Game*), embora o termo seja amplamente conhecido entre os participantes, o domínio prático dessa ferramenta ainda é bastante limitado. Isso indica que sua implementação no contexto educacional pode encontrar obstáculos, principalmente relacionados à formação docente e à compreensão adequada de seu potencial pedagógico. No entanto, é importante destacar que, entre os respondentes, a maioria reconhece que o RPG estimula a imaginação e a criatividade, o que reforça seu valor como recurso educativo, desde que bem compreendido e aplicado. Sobre o potencial pedagógico do RPG, observa-se que a maioria das repostas foi que estimula a imaginação e a criatividade, conforme mostra ao gráfico 5.

Gráfico 5 – Na sua opinião, qual das alternativas melhor descreve o potencial pedagógico do RPG?

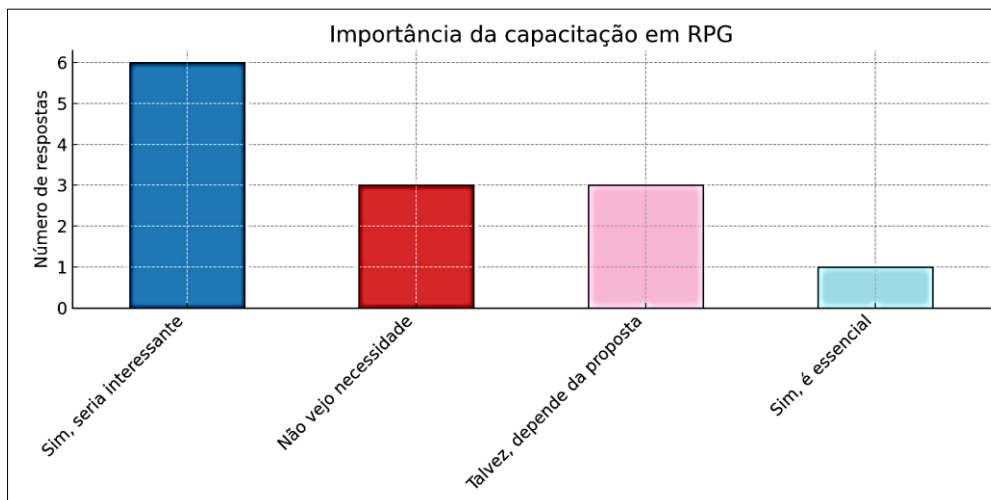


Fonte: Elaboração própria (2025).

Dos 13 participantes que responderam à pergunta sobre o potencial pedagógico do RPG, cinco apontaram que ele estimula a imaginação e a criatividade. Outros três participantes acreditam que o RPG facilita o desenvolvimento da linguagem e da narrativa, enquanto dois destacaram que ele promove o trabalho em grupo e a empatia. Também, duas pessoas selecionaram a opção "Nenhuma das anteriores", indicando uma visão crítica ou desconhecimento dos benefícios pedagógicos. Apenas um participante considerou que todas as alternativas apresentadas descrevem adequadamente o potencial pedagógico do RPG.

Esses dados indicam que a maioria dos respondentes reconhece o valor do RPG para o desenvolvimento da criatividade e das habilidades linguísticas, embora ainda haja certa resistência ou desconhecimento em relação à amplitude de suas contribuições no contexto educacional.

Gráfico 6 – Você considera importante se capacitar para utilizar recursos como o RPG na sua prática pedagógica?



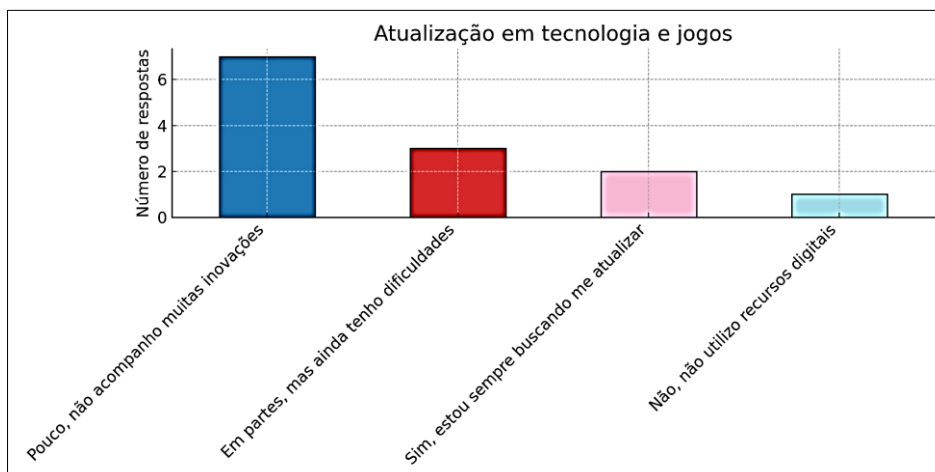
Fonte: Elaboração própria (2025).

Dos 13 participantes que responderam à pergunta sobre a importância da capacitação para utilizar o RPG na prática pedagógica, seis consideraram que "seria interessante" buscar essa formação. Outros três participantes responderam que "talvez, depende da proposta", e mais três afirmaram que "não veem necessidade" de capacitação. Apenas 1 participante avaliou que "é essencial" se capacitar para aplicar o RPG em sala de aula.

Apesar de uma parte dos participantes demonstrar interesse em se capacitar, a maioria não percebe essa necessidade como urgente. Isso reforça a importância de conscientizar os educadores sobre o potencial do RPG e de oferecer formações práticas e contextualizadas para ampliar sua aplicabilidade em sala de aula.

O cruzamento dos dados apresentados até aqui revela que, embora muitos educadores tenham ouvido falar sobre RPG, poucos o conhecem de forma aprofundada ou já o utilizaram na prática. Ainda assim, a maioria reconhece seu potencial pedagógico, sobretudo no estímulo à criatividade e ao desenvolvimento da linguagem. No entanto, esse reconhecimento não se traduz, necessariamente, em uma busca ativa por capacitação, já que apenas uma minoria considera essencial se formar na área. Isso evidencia uma contradição entre o valor percebido da ferramenta e o engajamento na sua implementação. Portanto, torna-se essencial investir em formações acessíveis e contextualizadas que tornem o RPG mais compreendido e viável na prática docente.

Gráfico 7 – Você costuma usar jogos em suas práticas pedagógicas



Fonte: Elaboração própria (2025).

O gráfico 7 revela que, entre os 13 participantes, sete afirmam que pouco acompanham as inovações tecnológicas, o que indica certo distanciamento em relação ao uso de recursos digitais na educação. Outros três participantes dizem utilizar parcialmente essas tecnologias, mas ainda enfrentam dificuldades no processo. Já dois participantes demonstram um interesse contínuo em acompanhar as mudanças, relatando que estão sempre buscando se atualizar. Por fim, um participante afirma que não utiliza recursos digitais em sua prática educacional.

Esses dados podem sugerir não apenas a necessidade de maior incentivo à formação tecnológica dos profissionais, mas também levantar questionamentos sobre sua segurança e familiaridade com o uso dessas ferramentas. Embora muitos reconheçam a importância da tecnologia na prática pedagógica, nem todos a aplicam efetivamente, o que pode indicar insegurança ou falta de apoio institucional. Nesse sentido, a formação continuada é um caminho importante, mas não o único. É fundamental considerar também o acesso a recursos, a valorização do tempo para o planejamento e a criação de uma cultura escolar que estimule o uso pedagógico das tecnologias de forma colaborativa e contextualizada.

No que se refere a como imaginam que o jogo RPG pode ser integrado de forma pedagógica às suas aulas, as respostas revelam uma percepção amplamente positiva sobre o potencial pedagógico do jogo RPG, com destaque para seu uso como ferramenta lúdica e interdisciplinar. Muitos participantes apontaram que o jogo RPG pode ser integrado às aulas por meio de atividades que envolvem narrativa, dramatização, criação de personagens e resolução de problemas, o que favorece o desenvolvimento da empatia, da cooperação e de habilidades socioemocionais. Houve sugestões práticas como a gamificação de conteúdos

escolares, projetos interativos e o uso de aplicativos educativos, mostrando um interesse por abordagens inovadoras que combinam tecnologia e aprendizagem significativa.

A partir das 13 respostas obtidas na pesquisa, observa-se que os professores apresentam diferentes percepções sobre como o jogo RPG pode ser integrado pedagogicamente às suas aulas. De modo geral, há um reconhecimento do potencial da ferramenta, embora alguns ainda manifestem insegurança quanto à sua aplicação prática. Um dos professores afirmou: *“O RPG pode ser integrado por meio de aplicativos educativos, gamificação de conteúdos escolares e projetos interativos que unam tecnologia e aprendizagem”*. Outro destacou a possibilidade interdisciplinar, dizendo: *“Integrando o RPG em projetos interdisciplinares, como nas aulas de português, história ou artes, para estimular a criação de personagens e cenários”*. Há também quem veja o RPG como recurso complementar: *“Acredito que poderia ser usado em atividades em grupo para desenvolver habilidades sociais e resolver conflitos”*. Por outro lado, um docente revelou desconhecimento sobre o tema: *“Não sei como. Só ouvi falar negativamente do jogo. Teria que conhecer melhor para dar uma opinião”*. Essas respostas revelam tanto o potencial pedagógico atribuído ao RPG quanto a necessidade de maior formação e esclarecimento para que os professores se sintam preparados para utilizá-lo de forma eficaz.

Sobre a pergunta 9 (*Em sua opinião, qual o papel da escola e da família no uso consciente de jogos eletrônicos como o RPG?*), as respostas dos professores à pergunta evidenciam a importância da corresponsabilidade entre essas duas instituições na formação crítica e equilibrada dos estudantes quanto ao uso dos jogos. De forma geral, os docentes destacaram que a escola deve orientar, apresentar boas práticas e promover o uso educativo dos jogos, enquanto a família precisa acompanhar, regular o tempo de uso e garantir o equilíbrio com outras atividades. Uma professora ressaltou: *“A escola deve ensinar o uso crítico e criativo dos jogos, enquanto a família precisa manter o equilíbrio no tempo de uso e reforçar o aprendizado em casa”*. Outra opinião reforça essa parceria: *“A escola e a família devem trabalhar juntas para garantir que os jogos não interfiram nos estudos nem estimulem comportamentos inadequados”*.

Também foi mencionado que a escola deve atuar na seleção dos jogos e na construção de propostas pedagógicas conscientes, como destacou um docente: *“Acredito que na seleção dos jogos e na forma como são apropriados pelos jogadores, se não houver esse diálogo o jogo pode ser tratado de maneira inadequada ou não ser de acordo com a faixa etária da criança”*. Assim, fica evidente que o diálogo entre a escola e a família é fundamental para que os jogos eletrônicos, como o RPG, sejam utilizados de maneira consciente, educativa e segura.

A síntese das 13 respostas indica que tanto a escola quanto a família têm papéis complementares no uso consciente dos jogos eletrônicos como o RPG. A escola deve orientar pedagogicamente, promovendo o uso crítico, criativo e educativo dos jogos. A família, por sua vez, precisa supervisionar o tempo de uso, os conteúdos acessados e o impacto no comportamento e rendimento escolar. Ambos devem atuar em parceria para garantir uma experiência positiva e equilibrada. O diálogo constante entre escola e família é essencial para a mediação adequada desses recursos.

Com base nas 13 respostas dos professores à pergunta *“Quais desafios você acredita que a escola enfrenta para implementar jogos como o RPG no processo educativo?”*, é possível identificar diversos obstáculos que ainda dificultam a inserção efetiva desse recurso pedagógico no cotidiano escolar. Entre os desafios mais recorrentes apontados estão a falta de formação específica dos professores, a resistência de colegas e famílias e o preconceito que ainda existe sobre o uso de jogos como instrumentos de aprendizagem. Como relatou uma professora: *“O desafio maior é vencer o preconceito de que jogos não são educativos e capacitar os professores para utilizar essas ferramentas de forma eficiente”*. Outro docente destacou: *“Vejo alguns desafios, sim. O primeiro é a falta de formação dos professores nesse tipo de abordagem. A gente não aprende sobre isso na formação inicial, então tem que correr atrás por conta própria”*.

Também foram mencionadas barreiras como a falta de infraestrutura adequada, a escassez de tempo no currículo, a ausência de materiais apropriados e as limitações de acesso à tecnologia. Um participante comentou: *“As barreiras são a desigualdade de acesso a tecnologias, a formação insuficiente dos professores e a necessidade de apoio das equipes gestoras para investir nesses recursos”*. Em síntese, os professores reconhecem o potencial pedagógico do RPG, mas ressaltam a necessidade de formação continuada, de apoio institucional e de mudanças culturais para superar os entraves e promover o uso qualificado desses jogos no ambiente educacional.

Outro ponto frequentemente citado nas respostas foi a percepção limitada de que os jogos, como o jogo RPG, são apenas formas de entretenimento, o que dificulta sua aceitação no meio escolar. A resistência de colegas e de gestores, o receio de desviar o foco das disciplinas básicas e a desigualdade no acesso às tecnologias foram destacados como barreiras significativas. Ainda assim, muitos reconhecem o potencial pedagógico do RPG no desenvolvimento de habilidades como leitura, escrita, criatividade, cooperação e tomada de

decisões. Como destaca Moran (2007), inovar na educação exige enfrentar resistências e construir uma cultura de formação contínua que integre novas linguagens ao ambiente escolar.

O excesso de RPG, assim como o exagero em qualquer atividade, pode dificultar a distinção entre realidade e fantasia, especialmente quando envolve narrativas violentas ou sombrias. No entanto, responsabilizar apenas o jogo por comportamentos problemáticos desconsidera outros fatores importantes, como questões psicológicas e influências sociais. Com a mediação adequada, o RPG pode ser uma ferramenta pedagógica valiosa, estimulando a criatividade e o autoconhecimento.

A questão central, portanto, não está no RPG em si, mas no uso excessivo de qualquer prática. Quando levada ao extremo, qualquer atividade pode gerar dificuldades na separação entre fantasia e realidade, além de causar impactos emocionais ou comportamentais. O essencial é buscar o equilíbrio e promover uma mediação consciente, garantindo que a experiência seja saudável, educativa e produtiva.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como propósito refletir sobre as possibilidades pedagógicas do uso de jogos de RPG na Educação Infantil, especialmente no que diz respeito à relação entre o real e o imaginário no desenvolvimento infantil, bem como à importância da formação docente frente às inovações metodológicas. A investigação teórica foi essencial para sustentar os conceitos de imaginação, ludicidade e aprendizagem significativa, com base em autores da psicologia e da educação, enquanto a pesquisa de campo, de caráter exploratório, buscou compreender as percepções de 13 docentes da rede pública da região metropolitana de Belo Horizonte/MG.

Reconhece-se, contudo, que o número limitado de participantes impossibilita a generalização dos achados para o contexto educacional mais amplo, seja municipal, estadual ou nacional. As conclusões aqui apresentadas devem, portanto, ser compreendidas dentro dos limites da proposta investigativa, que teve como foco a escuta de professores e professoras sobre suas experiências e percepções, sem a pretensão de estabelecer relações causais ou generalizações robustas.

Diante disso, reforça-se a necessidade de aprofundar futuras pesquisas com amostras mais amplas e representativas, incluindo diferentes níveis de ensino, regiões geográficas e contextos escolares. Além disso, investigações que explorem com maior profundidade os

fatores que favorecem ou dificultam a implementação bem-sucedida do RPG como ferramenta pedagógica — como a formação docente, o suporte da gestão escolar, a aceitação familiar e os recursos disponíveis — são fundamentais para ampliar a compreensão sobre o tema.

Outro aspecto relevante diz respeito ao papel da escola na mediação entre o mundo real e o mundo imaginário. Ao contrário de reforçar confusões entre esses dois âmbitos, o RPG, quando bem conduzido pedagogicamente, pode justamente auxiliar a criança a diferenciar realidade e fantasia, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, do pensamento simbólico e da inteligência emocional. Narrativas bem estruturadas e mediadas com intencionalidade educativa podem contribuir significativamente para a empatia, o autoconhecimento e a resolução de conflitos, promovendo o desenvolvimento integral.

Por fim, destaca-se que a formação docente surge como eixo central para a eficácia do uso do RPG na escola. Com base nas análises teóricas e no contato com os sujeitos da pesquisa, compreende-se que um programa de formação eficiente deve estar fundamentado em três pilares: (1) o domínio prático e criativo das dinâmicas do RPG; (2) a capacidade de articulação entre os objetivos pedagógicos e as experiências lúdicas; e (3) a reflexão crítica sobre o uso das tecnologias e metodologias ativas no contexto escolar. Essa formação deve ser contínua, colaborativa, apoiada institucionalmente e sensível às transformações do cenário educacional contemporâneo.

A ampliação desta pesquisa, com uma abordagem metodológica mais aprofundada e diversificada, poderá fornecer evidências mais robustas sobre o impacto do RPG na educação, contribuindo de forma significativa para os debates sobre inovação pedagógica, formação docente e desenvolvimento integral na infância.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G. **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2019.

BRUYNE, P.; HERMAN, J.; SCHOUTHEETE, M. **Dinâmica da pesquisa em ciências sociais: os polos da prática metodológica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977.

BRYMAN, A. **Social research methods**. 4. ed. New York: Oxford, 2012.

COSME, Ariana. Escolas e professores no séc. XXI: exigências, desafios, compromissos e respostas. **Revista Diálogo Educacional**, v. 17, n. 53, p. 757-776, 2017.

FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. 3. ed. Rio de Janeiro: Ática, 1995.

- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio Século XXI Escolar**: o minidicionário da língua portuguesa. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001. 790 p.
- FINE, Gary Alan. **Shared fantasy**: Role playing games as social worlds. University of Chicago Press, 2002.
- FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- FREIRE, Paulo. **Partir da infância**: diálogos sobre educação. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2014.
- FREUD, Sigmund. (1938). **Esboço de psicanálise**. Cienbook, 2019.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GONÇALVES, Carla Patrícia da Costa. **Do jogo simbólico ao jogo de regras**: contributos das brincadeiras e dos jogos na educação básica. Tese de Doutorado. 2022.
- ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário**: perspectivas de uma antropologia literária. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1996. 366p.
- KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. 2. ed. São Paulo: Brasil, 1958.
- KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003. p. 63.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745>. Acesso em: 14 mar. 2025.
- LIBÂNEO, José. C. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- MACIEL, Ira Maria. Vygotsky e a construção sócio-histórica do desenvolvimento. *In*: MACIEL, Ira Maria. **Psicologia e Educação**: novos caminhos para a formação. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001. p. 72-77.
- MARIOTTI, Fabiàn. **A Recreação, o Jogo e os Jogos**. Rio de Janeiro: Shape, 2004.
- MASETTO, Marcos Tarciso. Desafios para a docência no Ensino Superior na contemporaneidade. **Didática e prática de ensino**: diálogos sobre a escola e formação de professores e a sociedade. Fortaleza: EdUECE, p. 00779-00795, 2015.
- MIRANDA, Eduardo Silva. **Libertando o sonho da criação**: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG). 2005. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Federal do Espírito Santo.
- PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga *et al.* **RPG e história**: o descobrimento do Brasil. 2010.

PETERSEN, John S. **Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures**. San Diego: Unreason Press, 2012.

PIAGET, Jean *et al.* Inteligência e adaptação biológica. **Los processos de adaptação**, v. 1, p. 69-84, 1970.

POSTIC, Marcel. **O imaginário na relação pedagógica**. Tradução de Mário José Ferreira Pinto. Rio Tinto: Edições Asa, 1992. (Coleções Biblioteca básica de educação e ensino).

PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito; VALENTE, José Armando. MIKUSKA, Márcia Inês Schabarum. Formação de Professores no Brasil em Pensamento Computacional: uma Revisão Sistemática de Literatura. **Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología**, n. 38, p. e4-e4, 2024.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Celia Cazaux. **Atividades lúdicas na educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas series iniciais do 1º. grau**: livro do professor. São Paulo: Ática, 1986.

ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura *et al.* Imaginar, calcular, ressignificar: Articulações entre imaginação e cognição em práticas pedagógicas. **Revista de Educação PUC-Campinas**, v. 19, n. 3, p. 227-237, 2014. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1519-39932014000300227&script=sci_abstract. Acesso em: 28 fev. 2025.

SANT'ANNA, Vera Lúcia Lins. **A literatura fantástica e a influência do imaginário religioso infantil**. 2001 Tese (Doutorado em Ciências da Religião). Universidade Metodista de São Paulo, Faculdade de Filosofia e Ciências da Religião, São Paulo, 2001. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4740583>. Acesso em: 10 abr. 2025.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. Dissertação da Pós-graduação da Universidade de Londrina, para obtenção do título de Mestre em Educação. Disponível em: <https://www.uel.br/pos/ppedu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>. Acesso em: 01 abr. 2025.

SH, Appelcline. **Designers & Dragons: a History of the Role-Playing Game Industry**. 2011.

SUZUKI, Shin Oliva. Jogada de risco. Morte de estudante provoca perseguição a títulos de RPG. A regra do jogo. **Folha de São Paulo**. Caderno Folha Teens. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/folhatee/fm1504200208.htm>. Aceso em 5 mar. 2025.

TAGARRO, Wagner Xantre *et al.* Utilização das ferramentas de tecnologias digitais da informação e comunicação pelo professor no ensino superior. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, v. 4, n. 2, p. 39-59, 2020. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/73>. Acesso em: 10 mar. 2025.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.