

## UMA REVISÃO DA LITERATURA SOBRE A UTILIZAÇÃO DO ESTILO RPG NO ENSINO DE FÍSICA

Julia Xavier Dias, Carlos Raphael Rocha

### INTRODUÇÃO

O ensino de Física apresenta diversos desafios no processo de ensino e de aprendizagem de muitos de seus conceitos. Nesse cenário, a implementação de diferentes metodologias pode ser essencial para enfrentar as dificuldades de aprendizagem dos alunos e, por isso, faz-se necessário ter um repertório didático ampliado, para além do método tradicional de ensino que posiciona o docente como detentor central do conhecimento e o discente como receptor passivo. Dentre as metodologias existentes, acreditamos que o Role-Playing Game (RPG) pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica, a fim de facilitar a compreensão de conceitos por meio de mecanismos como a simulação de contextos reais ou fictícios, a interpretação de papéis e a interação entre os estudantes. Essa abordagem é capaz de proporcionar aos estudantes a construção do próprio conhecimento de maneira ativa, investigando e resolvendo problemas, promovendo a autonomia e elevando a curiosidade e a motivação para aprender e desenvolvendo o pensamento crítico conforme Silva et al. (2025). Com isso, este trabalho consiste em uma revisão da literatura sobre o uso de RPG no ensino de Física com o objetivo de mapear as produções acadêmicas publicadas de 2014 a 2024 sobre a utilização do RPG no ensino de Física. Buscamos averiguar o desenvolvimento dessas pesquisas, identificando as principais contribuições para a área educacional, as lacunas existentes e os desafios enfrentados a respeito da aplicação desta ferramenta.

### DESENVOLVIMENTO

A busca foi realizada no catálogo de teses e dissertações da CAPES, com o objetivo de identificar pesquisas relacionadas ao uso do RPG nas aulas de Física na Educação Básica. Essa busca focou em encontrar produtos educacionais construídos em pesquisas de mestrado profissional. A seleção inicial do material utilizado seguiu como critério o período de análise que foi definido de 2014 a 2024 e a aplicação de palavras-chave, tais como “RPG”, “Role-play”, “Role-play game”, “Gameificação”, “Role-playing” e “Role-playing game”. Como primeiro resultado, identificamos cerca de trinta trabalhos. Em seguida, o processo de filtragem incluiu a leitura dos resumos dessas dissertações e, com isso, selecionamos 24 dissertações com estudos relacionados ao tema de nosso interesse.

Após a leitura das pesquisas desse material, foi realizada uma segunda seleção, focada em estudos que se encaixavam melhor no tema, resultando em sete dissertações até o presente momento. No entanto, em uma segunda etapa do estudo, a análise de outras dissertações será executada a fim de concluir e ampliar o escopo da pesquisa.

Uma análise comparativa dos estudos selecionados foi realizada com o intuito de identificar semelhanças e diferenças nas abordagens, nas metodologias e nas conclusões, a fim de verificar as dificuldades dos professores que lecionam a disciplina de Física. Autores como Schneider (2023), Waiandt (2021), Souza (2021) e Gomes (2022) apontam a falta de interesse e participação passiva dos alunos como o ponto principal para a busca de novas metodologias de ensino, sendo o RPG identificado como uma estratégia eficiente para uma aprendizagem ativa.

## RESULTADOS

No que diz respeito às principais contribuições para a área educacional, os estudos analisados concordam ao apontar que o RPG promove um ambiente de aprendizagem colaborativo e imersivo, facilita a compreensão de conceitos abstratos através da contextualização e da narrativa e aumenta significativamente a motivação e o engajamento dos estudantes.

Conforme apontado por Schneider (2023) e Gomes (2022), o engajamento dos alunos pela disciplina cresceu consideravelmente e trouxe respostas positivas em relação à eficiência da aplicação, mostrando-se uma ferramenta didática e prática de ensino. No entanto, com base na análise feita até o momento, não encontramos lacunas apontadas pelos autores associadas à utilização do RPG no ensino de Física. Acreditamos, no entanto, que em uma análise mais detalhada do conteúdo das dissertações possamos encontrar tais lacunas apontadas pelos autores e pela revisão da literatura realizada em cada trabalho.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta revisão permitiu constatar que o RPG pode ser considerada uma metodologia ativa eficaz para superar alguns dos desafios do ensino tradicional de Física. A análise das produções acadêmicas nos mostra que a ferramenta promove um ambiente colaborativo, sendo capaz de elevar significativamente o engajamento e a motivação dos alunos. A principal contribuição encontrada até o momento é facilitar a compreensão de conceitos abstratos por meio da contextualização em narrativas, transformando os estudantes em agentes ativos da sua aprendizagem. Apesar dos resultados positivos, nossa análise precisa ser ampliada e continuada pelo período de vigência da bolsa, para assim incluir as dissertações ainda não examinadas a fim de identificar lacunas existentes na utilização do RPG para o ensino de Física e demais resultados de pesquisa presentes nas dissertações com o uso do produtos educacionais.

**Palavras-chave:** role-play game; RPG; ensino de física; revisão da literatura.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SILVA, Cristiana Maria dos Santos; CARNEIRO, Michele Maria Paulino; BARROSO, Maria Cleide da Silva; ROMEU, Mairton Cavalcante. **A gamificação para o ensino de física: uma análise bibliográfica**. 2025. XXVI Simpósio Nacional de Ensino de Física (2025), Niterói, 2025.

SCHNEIDER, Renata Belmudes. **Role-Playing Game (RPG) em aulas de Física: promovendo qualidade motivacional e aprendizagens**. 2023. 165 p. Dissertação (Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física) — Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2023.

MELO, William de Souza. **Uma proposta de ensino de Astronomia por meio de um jogo em RPG maker**. 2021. 213 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Física) — Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2021.

SOUZA, Diogo Araujo. **Ensino da Mecânica mediado por jogos eletrônicos para alunos do Ensino Médio**. 2021. 107 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Física) — Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2021.

GOMES, Diego de Oliveira. **Manual Básico de Regras: o uso do Role Playing Game (RPG) como uma ferramenta didática no ensino da dinâmica na física na Educação Básica**. 2022. 177

p. Dissertação (Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física) — Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2022.

---

#### DADOS CADASTRAIS

---

**BOLSISTA:** Julia Xavier Dias

**MODALIDADE DE BOLSA:** PROBIC/UDESC (IC)

**VIGÊNCIA:** 09/2024 a 08/2025 – Total: 11 meses

**ORIENTADOR(A):** Carlos Raphael Rocha

**CENTRO DE ENSINO:** UDESC - CCT **DEPARTAMENTO:**  
Departamento de Física

**ÁREAS DE CONHECIMENTO:** Grande Área de  
Conhecimento / Área (conforme tabela do CNPq)

**TÍTULO DO PROJETO DE PESQUISA:** Título do projeto  
de pesquisa do(a) orientador(a) que teve a concessão da  
cota de bolsa.

**Nº PROTOCOLO DO PROJETO DE PESQUISA:** Cadastro  
do projeto de pesquisa no SIGAA