

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Submetido em: 4/6/2025

Aceito em: 19/3/2026

Publicado em: 4/8/2026

Franciele Finck¹

Bernadete Lema Mazzafera²

PRE-PROOF

(as accepted)

Esta é uma versão preliminar e não editada de um manuscrito que foi aceito para publicação na Revista Contexto & Educação. Como um serviço aos nossos leitores, estamos disponibilizando esta versão inicial do manuscrito, conforme aceita. O manuscrito ainda passará por revisão, formatação e aprovação pelos autores antes de ser publicado em sua forma final.

<https://doi.org/10.21527/2179-1309.2026.123.17294>

RESUMO

O objetivo geral deste estudo foi propor um jogo interdisciplinar com RPG (*Role-Playing Game*) digital em Língua Inglesa. Trata-se de uma pesquisa descritiva exploratória. Neste estudo descreve-se a forma como foi construído o jogo e os componentes que fizeram parte do mesmo em consonância com a BNCC. Uma das autoras deste estudo leciona Língua Inglesa e Língua Portuguesa na escola designada como Escola da Floresta Olho da Coruja (EFOC), localizada em Chapada - RS, que trabalha com a metodologia de projetos de forma interdisciplinar. Assim, optou-se por um enredo que não apenas atendesse à temática do projeto anual, mas também fosse capaz de englobar conhecimentos inerentes a todos os componentes curriculares do ensino fundamental. Seguindo a temática elencada para 2024, “Vivendo com insetos”, foi criado o jogo de RPG digital para uso em sala de aula, nomeado “*Insect Forest*” (Floresta dos Insetos).

¹ Escola da Floresta Olho da Coruja. Chapada/RS, Brasil. <https://orcid.org/0009-0007-7271-9873>

² Unopar. Londrina/PR, Brasil. <https://orcid.org/0000-0002-5041-4629>

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Foi adquirido o software *RPG Maker MZ*, por meio da plataforma *Steam*, onde é possível a compra de jogos e softwares para computadores. Criaram-se avatares que representam os professores e estudantes da escola e desenvolveu-se um mapa da escola, com a representação dos ambientes da mesma. Todos os diálogos são em inglês, exceto por uma fase, que requer conhecimentos de Língua Portuguesa. Em cada etapa o estudante/jogador enfrentará enigmas e, ao resolvê-los, passa para a próxima etapa e recebe “poderes especiais”. Acredita-se que o jogo, por meio dos desafios propostos, contribua para o protagonismo dos estudantes, que devem tomar decisões a cada etapa e possibilite a revisão dos conteúdos curriculares inseridos no mesmo.

Palavras-chave: Ensino Fundamental. Prática pedagógica. Língua Inglesa. RPG digital.

INTERDISCIPLINARY GAME IN ENGLISH LANGUAGE WITH DIGITAL RPG

ABSTRACT

The general objective of this study was to propose an interdisciplinary game with digital RPG (Role-Playing Game) in English. This is an exploratory descriptive research, which describes how the game was built and its components aligned with the BNCC. One of the authors of this study teaches English and Portuguese at the School called Escola da Floresta Olho da Coruja (EFOC), located in Chapada - RS, which works with the project methodology in an interdisciplinary way. Thus, we chose a plot that not only met the theme of the annual project, but was also capable of encompassing knowledge inherent to all curricular components of elementary school. Following the theme listed for 2024, “Living with insects”, the digital RPG game for classroom use, named “Insect Forest”, was created. The RPG Maker MZ software was purchased through the Steam platform, where it is possible to purchase games and computer software. Avatars representing the school's teachers and students were created, and a map of the school was developed, representing its environments. All dialogues are in English, except in one phase, which requires knowledge of the Portuguese language. In each phase, the student/player will

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

face puzzles and, upon solving them, will advance to the next phase and receive “special powers”. It is believed that the game's proposed challenges contribute to the protagonism of the students, who must make decisions at each phase and enable the review of the curricular content included in the game.

Keywords: Elementary Education. Pedagogical practice. English language. Digital RPG.

UN JUEGO INTERDISCIPLINARIO EN IDIOMA INGLÉS CON RPG DIGITAL

RESUMEN

El objetivo general de este estudio fue proponer un juego interdisciplinario con un RPG (Role-Playing Game) digital en inglés. Se trata de una investigación exploratoria descriptiva. El estudio describe cómo se desarrolló el juego y sus componentes, de acuerdo con la BNCC. Uno de los autores del estudio imparte clases de inglés y portugués en la Escuela da Floresta Olho da Coruja (EFOC), ubicada en Chapada, RS, que trabaja con la metodología de proyectos de forma interdisciplinaria. Por lo tanto, se eligió una trama que no solo cumplía con el tema del proyecto anual, sino que también abarcaba los conocimientos inherentes a todos los componentes curriculares de la educación primaria. Siguiendo el tema de 2024, "Viviendo con insectos", se creó el juego RPG digital para uso en el aula, llamado "Insect Florest". El software RPG Maker MZ se adquirió a través de la plataforma Steam, donde es posible adquirir juegos y software para computadoras. Se crearon avatares que representan a los docentes y estudiantes de la escuela y se desarrolló un mapa de la escuela que representa sus entornos. Todos los diálogos son en inglés, excepto en una fase que requiere conocimientos de portugués. En cada fase, el estudiante/jugador se enfrentará a acertijos y, al resolverlos, avanzará a la siguiente fase y recibirá poderes especiales. Se cree que los desafíos propuestos en el juego contribuyen al protagonismo de los estudiantes, quienes deben tomar decisiones en cada fase, y facilitan la revisión del contenido curricular incluido en el juego.

Palabras clave: Educación Primaria. Práctica Pedagógica. Lengua Inglesa.

Introdução

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) ressalta a importância da língua inglesa em seu contexto globalizado e plural “em que as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias” (Brasil, 2018, p. 241), argumenta que seu domínio pode propiciar engajamento e participação no meio social, colaborando para o posicionamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa. De acordo com o documento, o domínio deste idioma também amplia as possibilidades de interação e mobilidade, construção e progresso nos conhecimentos (Brasil, 2018).

Conforme Loureiro (2013), o monolinguismo é comparável ao analfabetismo moderno, já que limita a comunicação do indivíduo apenas aos falantes de sua língua materna e impede o enriquecimento cultural que o contato com outras línguas e culturas, que o domínio da língua inglesa proporciona.

No processo de ensino e aprendizagem de outro idioma e de diversos componentes curriculares, atividades lúdicas podem ser ferramentas capazes de contemplar uma gama de competências, caso elaboradas considerando um fim específico e útil ao estudante, considerando o nível de desenvolvimento adequado ao público-alvo.

Jogos podem desempenhar um papel importante na aquisição de uma segunda língua por sua natureza multimodal, que conta com *input* visual (leitura), auditivo (som) e mecânico (fala e/ou controle do personagem), facilitando a compreensão das etapas e procedimentos necessários para avançar no jogo. A autora ainda afirma que, nas aulas que utilizam metodologia ESL (*English as a Second Language*, Inglês como Segundo Idioma), é importante fornecer o máximo de *input* possível, para que os estudantes possam incorporar o que aprenderam em suas produções subsequentes, o que deve ser considerado no planejamento do professor (Gonçalves, 2021).

Jogos e atividades gamificadas são ferramentas que atendem não apenas à demanda por lazer, mas também integram os mais variados aspectos de nossa vida e história. São capazes de proporcionar uma experiência imersiva e mexer com os brios do jogador (Fink, 2016; Huizinga, 2019), e têm sido crescentemente utilizados como ferramentas pedagógicas (Alves; Branco, 2024).

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Zabala e Arnau (2014) enfatizam que as atividades de ensino devem promover a aprendizagem de competências. Os autores conceituam competências como a intervenção eficaz nos diferentes âmbitos da vida, com base na mobilização integrada de componentes atitudinais, procedimentais e conceituais. Para isso, as atividades devem considerar o conhecimento prévio dos estudantes, seu nível de desenvolvimento e propor conteúdos significativos e funcionais.

De acordo com os autores, estas atividades devem representar desafios realizáveis, provocar conflitos cognitivos, fomentar uma atitude favorável à aprendizagem, estimular a autoestima e o autoconceito, e auxiliar os discentes a adquirirem habilidades relacionadas ao aprender a aprender, promovendo a autonomia nas aprendizagens. Em conformidade com os autores, para vencer os jogos é necessário que o jogador acesse seu conhecimento de mundo (escolar ou pessoal) para resolver determinados desafios. Há nestes o componente do desafio, com níveis distintos, que estimulam o conflito cognitivo entre o conhecimento prévio e o novo e é, por isto mesmo e por sua natureza de atividade de lazer (embora aqui utilizado com fins educacionais), capaz de promover motivação, sendo cada etapa vencida um estímulo à crença do estudante em sua capacidade.

Dentre as diversas possibilidades de jogos passíveis de uso pedagógico, optou-se, nesta pesquisa, pelo foco em RPG (*Role-Playing Game*), devido à sua natureza menos mecanizada, mais flexível e mais textual quando em comparação com outros gêneros de jogos. Nesta modalidade, o jogador dita o ritmo e ordem dos desafios, bem como o nível de exploração do ambiente no qual o jogo se desenrola, além de exercitar intensamente a compreensão textual, facilitada pelas imagens e sons que dão suporte ao texto.

Contudo, em busca realizada no portal de teses e dissertações, em janeiro de 2025, com as palavras-chave “jogos” e “RPG digital”, foram encontrados sete estudos que trataram do tema e nenhum com abordagem para o ensino de Língua Inglesa para estudantes do ensino fundamental (Cabalero, 2007; Silva, 2016; Alves, 2017; Cabalero, 2018; Lobato, 2020; Geraldo, 2021; Nunes, 2022).

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Assim, estabeleceu-se como objetivo geral deste estudo, propor um jogo interdisciplinar conduzido por meio de um jogo de RPG (Role-Playing Game) digital em Língua Inglesa, tendo como base as competências propostas na BNCC.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa descritiva exploratória. Neste estudo descreve-se a forma como foi construído o jogo e os componentes que fizeram parte do mesmo em consonância com a BNCC. Durante o período deste estudo, a professora pesquisadora lecionava Língua Inglesa e Língua Portuguesa em uma escola designada como Escola da Floresta Olho da Coruja (EFOC), localizada em Chapada – RS, que trabalha com a metodologia de projetos de forma interdisciplinar.

A EFOC tem, em seu currículo, componentes não usuais, como Educação Financeira, Lógica e Equitação, sendo que, esta última, é lecionada em conjunto com Educação Física, no intuito de trazer uma atividade física típica regional, com características não apenas culturais, mas também terapêuticas. Cabe ressaltar que a escola provê, através de convênio com o governo municipal, terapia equestre aos estudantes da APAE (Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais), sendo os estudantes da EFOC também beneficiados pela experiência e estrutura advindas do projeto, comandado por um dos três diretores da instituição, que possui ampla formação também na área equestre.

Por esta natureza interdisciplinar da escola, optou-se por um enredo que não apenas atendesse à temática do projeto anual, mas também fosse capaz de englobar conhecimentos inerentes a todos os componentes curriculares (Malacarne, 2022). Seguindo a temática elencada para 2024, “Vivendo com insetos”, foi criado um jogo de RPG digital para uso em sala de aula, nomeado “*Insect Forest*” (Floresta dos Insetos).

Resultados e Discussões

Apresentam-se os resultados em relação ao desenvolvimento do jogo e aos componentes curriculares que fizeram parte do mesmo.

O Desenvolvimento do jogo

Para o desenvolvimento da atividade proposta, foi adquirido o software RPG Maker MZ, por meio da plataforma *Steam*, onde é possível a compra de jogos e *softwares* para computadores. Este software é compatível com os sistemas Windows 10 ou superior, e MacOS 10.13 ou superior, não possuindo versão para *smartphones* ou *tablets*. Requer o mínimo de 8 GB de memória RAM e pelo menos 4 GB de armazenamento, e processador Intel Core i3-4340 ou superior (Gotcha Gotcha Games; Kadokawa; Ojima, Yoji, 2024).

Após instalado, o primeiro passo foi a criação de avatares das personagens por meio de ferramenta nativa deste *software*, que permite a escolha de cor de pele, formato do rosto, tipo e cor de cabelo e sobrancelha, tipo de nariz e boca, vestimenta (majoritariamente tipos de armaduras), alguns acessórios e a opção por adição de orelhas, cauda ou asas. Foi criado um avatar para cada estudante do 5º ao 8º ano e para cada professor da escola. Também foram adicionados três personagens animais: gato, cão e raposa, fornecidos pelo jogo.

Na segunda etapa, foi construído um mapa para reproduzir o ambiente da escola da forma mais fiel possível. Para isto, foi necessária a compra de alguns pacotes de extensão, que continham *tile sets* (gráficos de imagem utilizados na composição de uma imagem maior) de fazenda e insetos. Esta foi a etapa que demandou mais tempo: cerca de três meses, para a composição do cenário. O jogo completo foi desenvolvido em seis meses.

Como terceira etapa, foram criados dois mapas adicionais para fases com mais desafios: o formigueiro e a colmeia. Estas fases contiveram muitos NPCs (*non-player characters*), personagens que não são controlados pelos jogadores, e sua lógica de interação com a personagem do jogador foi a mais desafiadora, visto que foi necessário prever consequências para todas as possibilidades interativas. Isto demandou um estudo mais aprofundado do *software*, com dúvidas sendo sanadas por meio do curso intitulado “Como criar Jogos com o RPG Maker MZ”, de Felipe Daniel Lopes (Lopes, 2022), disponível na plataforma *Udemy*, ou da própria prática, com tentativas, testes, erros e sucessos.

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Por fim, foram criados os desafios dentro do mapa principal, da escola, que utilizaram lógica semelhante e mais simplificada do que os primeiros desafios criados, demandando, por isso, menor investimento de tempo. Estas interações entre jogador, NPCs, objetos e lugares são chamadas de eventos. Estes eventos contêm condições, para as quais o desenvolvedor cria consequências. As causas e consequências podem ser controladas via *switches* (interruptores), que são ligados ou desligados a depender das ações do jogador. Consequências podem incluir o teletransporte do jogador para outro ambiente, a movimentação de um NPC, a abertura de uma caixa de diálogo, o aumento ou diminuição de itens na posse do jogador, aumento ou diminuição de pontos de saúde, mágica ou experiência do jogador, a troca do personagem, mudanças no mapa, dentre inúmeras outras possibilidades proporcionadas pelo RPG Maker MZ.

Anteriormente à escolha deste software, foram testadas outras ferramentas, como o *Scratch*³, a *Unity*⁴ e o *Game Maker*⁵. Porém, todos esbarravam no obstáculo da necessidade de conhecimento de linguagem de programação em alguma etapa, como foi o caso da *Unity* e do *Game Maker*, bem como na necessidade de construção de elementos básicos do jogo, como é o caso do *Scratch*. Por oferecer mapas, personagens, trilhas sonoras, efeitos visuais, efeitos sonoros e eventos prontos aos que desejem testar a mecânica básica da construção de jogos, para aprendizado de seu uso, julgou-se o *RPG Maker* como uma plataforma mais acessível em termos de prática.

Ainda, previamente, foi possível desenvolver projetos com versões anteriores do software em questão: *RPG Maker VX Ace* e *RPG Maker MV*, sendo a última versão (MZ) a que proporciona mais personalização na ordem de eventos e *tile sets* (gráficos de imagem que compõem a construção do cenário do jogo). Esta experiência prévia com

³ *Scratch* é uma plataforma de programação voltada para crianças, com uma interface visual simples que permite a criação de histórias, jogos e animações digitais. Desenvolvido e moderado pela Fundação *Scratch*, uma organização sem fins lucrativos, o *Scratch* promove o pensamento computacional, habilidades de resolução de problemas, ensino e aprendizagem criativos, autoexpressão, colaboração e equidade em computação. A plataforma é gratuita e está disponível em mais de 70 idiomas. (Fundação *Scratch*)

⁴ *Unity* é um *game engine* (ou motor de jogo) popular desenvolvido pela dinamarquesa Unity Technologies, para criar conteúdo 3D interativo usando a linguagem C#. Integra um motor padrão de renderização com um motor de física NVIDIA PhysX. (Santos, 2021, p. 39)

⁵ O *GameMaker* é uma *engine* de criação de jogos 2D, utilizada por desenvolvedores de jogos indie, estúdios profissionais e educadores em todo o mundo, através do qual é possível criar jogos para as plataformas Windows, Mac, Linux, Android, iOS, HTML5, Xbox, PlayStation e Nintendo Switch.

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

outras versões do software trouxe mais praticidade ao processo, visto que a mecânica deste foi pouco modificada, ainda que tenha havido melhorias.

No jogo *Insect Forest* (figura 1) – cujas imagens são apresentadas a seguir, fruto desta pesquisa –, especialmente construído para este estudo, a cada uma das oito personagens-professores da Escola (NPCs) foi destinado o papel de auxiliar o jogador em uma missão (fase). Somente após todas estas terem sido realizadas, o gamer (jogador) é capaz de virar (vencer) o jogo. Não havia ordem determinada para que as missões fossem cumpridas.

Para interagir com cada professor, o avatar do jogador deveria encostar neles, e então surgia uma caixa de diálogo, com instruções, pistas ou charadas. Todos os diálogos eram em inglês, exceto pela fase colmeia, que requereu conhecimentos de Língua Portuguesa para a resolução de alguns desafios.

Figura 1 – *Insect Forest*



As fases que compuseram o jogo foram:

- a) Colmeia: fase das abelhas, cuja chave para a entrada encontrava-se com a professora C., que leciona os componentes curriculares de Língua Portuguesa às séries iniciais. Os estudantes devem resolver enigmas de Língua Portuguesa para passar pelas abelhas soldados; alimentar o zangão; as operárias e a rainha que, assim, poderá produzir novos ovos. O prêmio por finalizar a fase é um

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Colar de Âmbar da Poliglossia, que confere ao jogador a capacidade de compreender qualquer linguagem, mesmo a de animais.

- b) Pomar (figura 2): fase dos grilos e cigarras, orientada pelo professor A., que leciona música. Os estudantes devem responder perguntas sobre teoria musical para ajudar os animais a lembrar qual era a vocalização correta de cada um. O prêmio para esta fase é o *Harptrhopod* – mistura em inglês entre as palavras “harp”, harpa, e arthropod, artrópode (filó que contempla insetos, aracnídeos e outros invertebrados) –, que pode ferir os inimigos e curar amigos.
- c) Sala do mato: fase dos vagalumes, com a professora pesquisadora, que leciona componentes curriculares de Português e Inglês. Os alunos devem responder a enigmas sobre a Língua Inglesa para ajudar um vagalume a se preparar para uma prova pela qual ele deve passar, para ser aceito como adulto. O prêmio para conclusão da fase é a Lanterna Verde, que permite enxergar no escuro e protege contra os perigos da escuridão.
- d) Formigueiro: com a professora A., que leciona matemática. Nesta fase, os estudantes terão várias tarefas a resolver: coletar fungos para a formiga rainha, levar os ovos para outra câmara, alimentar as larvas, cultivar fungos, descartar lixo, coletar água, por meio da resolução de problemas matemáticos. Como prêmio, o jogador recebe superforça, o título de cidadão honorário da colônia e o anel da velocidade.

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Figura 2: fase do pomar, componente curricular de Música.



- e) Sala do lago: fase coordenada pela professora K., do componente curricular de ciências. Esta é a fase das libélulas. Ao responder às perguntas corretamente, elas predarão os mosquitos transmissores de doenças e, como prêmio, ganha-se o bastão ecológico, que traz equilíbrio às habilidades do herói e provê pontos-extra de experiência.
- f) Cocheiras: fase dirigida pelo professor A. Aqui, os estudantes devem responder a perguntas sobre equitação, e sua missão será controlar uma infestação de mutucas, que estão atacando cavalos, com o uso de besouros rola-bosta, seus predadores naturais. O prêmio pela tarefa cumprida será a capa da sabedoria, que protege contra danos físicos e mágicos, bem como traz recuperação da saúde.
- g) Tribunal Ético: esta fase revê conteúdos curriculares de História e Geografia, e é coordenada pela professora M. Nela, o estudante responderá a perguntas para apaziguar uma querela entre borboletas e mariposas, tentando descobrir quem está utilizando o jardim no horário errado e consumindo todo o pólen. Ao encontrar o culpado, o jogador ganha o escudo da sabedoria, que protege

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

contra *fake news*.

- h) Árvore Sagrada (figura 3): nesta fase, o jogador participa de uma discussão filosófico-religiosa entre o gafanhoto, o besouro, a árvore sagrada e a professora R., que leciona Filosofia e Religião. Ao final da discussão, serão resolvidos dois enigmas que, superados, provêm a ampulheta ancestral, que dará ao jogador mais paciência e resiliência (figura 3).
- i) Campo de Vôlei de Areia: fase final, desbloqueada após todas as demais serem cumpridas. Encerra o jogo.

Figura 3: fase da árvore sagrada, componentes curriculares de Filosofia e Ensino Religioso.



Os enigmas presentes em cada fase, com suas respectivas alternativas e respostas corretas, são apresentados no Quadro 1, traduzidos para o português. Em Língua Portuguesa, são requeridas habilidades no campo da gramática e tipos textuais. Em Língua Inglesa, são abordados tópicos gramaticais. Em Matemática, requerem-se habilidades referentes a proporções e porcentagem. Em Filosofia, são necessárias habilidades de lógica e interpretação textual. Em História, foram abordados a pré-história brasileira, o período imperial e a revolução industrial. Em Ciências, o tópico foi

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

características e classificação das libélulas. Em Música, foram requeridos conhecimentos de teoria musical. Em Equitação, foi necessário o domínio do vocabulário referente a este componente curricular.

Estes componentes referem-se aos conteúdos curriculares do Ensino Fundamental anos finais (exceto Equitação). Foram eleitos por serem de conhecimento da professora pesquisadora (que conhece e participa da metodologia de projetos da escola), como componentes que foram trabalhados no ano da pesquisa (2024) nas diferentes turmas e/ou disciplinas que os estudantes frequentaram.

Em relação às competências que se relacionam à BNCC, destacam-se componentes da Língua Portuguesa, História, Matemática, Língua Inglesa, Ciências, Ensino Religioso e Música: EF05LP05 [identificar a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo]; EF08HI03 [analisar os impactos da Revolução Industrial na produção e circulação de povos, produtos e culturas]; EF06MA13 [resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com base na ideia de proporcionalidade, sem fazer uso da “regra de três”, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros]; EF06LI19 [utilizar o presente do indicativo para identificar pessoas (verbo to be) e descrever rotinas diárias]; EF06LI20 [utilizar o presente contínuo para descrever ações em progresso]; EF07LI18 [utilizar o passado simples e o passado contínuo para produzir textos orais e escritos, mostrando relações de sequência e causalidade]; EF08LI17 [empregar, de modo inteligível, os pronomes relativos (*who*, *which*, *that*, *whose*) para construir períodos compostos por subordinação]; EF08CI16 [discutir iniciativas que contribuam para restabelecer o equilíbrio ambiental a partir da identificação de alterações climáticas regionais e globais provocadas pela intervenção humana]; EF15AR14 [perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical]; EF15AR15 [explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados]; EF69AR20 [explorar e analisar

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais]; EF08ER01 [discutir como as crenças e convicções podem influenciar escolhas e atitudes pessoais e coletivas].

No que tange às nomenclaturas das habilidades na BNCC, os primeiros dois caracteres, EF, referem-se a Ensino Fundamental. Os terceiro e quarto caracteres dizem a que ano pertence a habilidade: 05 refere-se ao 5º ano; 06 ao 6º ano; 07 ao 7º ano; 08 ao 8º ano; 15 refere-se a uma habilidade do 1º ao 5º ano; 69 refere-se a uma habilidade do 6º ao 9º ano. Os quinto e sexto caracteres dizem a que componente curricular a habilidade pertence: LP refere-se a Língua Portuguesa; LI a Língua Inglesa; HI a História; CI a Ciências; AR a Artes; ER a Ensino Religioso.

Além disso, dentre as habilidades previstas na BNCC que remetem a jogos, considera-se que compõem o jogo a EF67EF01 (experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários) e EF67EF02 (identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos).

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Quadro 1 – Enigmas do jogo separados por componente curricular

Componente curricular	Enigma	Alternativas (resposta em negrito)
Língua Portuguesa	Como você chama o tipo de palavra que representa ações?	a) Substantivo b) Adjetivo c) Verbo d) Advérbio
	Como você sabe que é hora de usar ponto final em uma frase? Quando há um(a):	a) novo verbo. b) novo sujeito. c) novo adjetivo.
	Como se chama o tipo de história na qual animais agem como pessoas e ensinam lições morais?	a) Redação b) Artigo c) Fábula d) Romance e) Email
	Qual é o tempo verbal na frase “A rainha lhe compensará todo o esforço”?	a) Pretérito Perfeito b) Pretérito Imperfeito c) Pretérito Mais-que-perfeito d) Presente e) Futuro do Presente f) Futuro do Pretérito
Língua Inglesa	Escolha a conjugação correta do <i>Simple Present</i> para completar a frase sobre vagalumes: “ <i>Fireflies not Only ____ to attract mates, but also to communicate with each other.</i> ”	a) glow b) glows c) glowing d) glowed
	Identifique a preposição na frase: “ <i>The larvae of fireflies, known as glowworms, live ____ the ground.</i> ”	a) on b) in c) under d) by
	Selecione o tempo verbal correto para a frase sobre vagalumes: “ <i>Last night, I ____ a firefly glowing in the dark.</i> ”	a) see b) saw c) have seen d) will see
	Complete o espaço em branco com a forma apropriada do verbo “to be” no <i>Past Continuous</i> : “ <i>The fireflies ____ flying around the garden When we arrived.</i> ”	a) were b) was c) is d) are
	Escolha o pronome relativo correto para completar a frase: “ <i>Fireflies, ____</i> ”	a) who b) which c) that

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

	<i>produce light through a Chemical reaction, are fascinating insects.”</i>	<i>d) where</i>
Matemática	Formigas utilizam trilhas de feromônios para encontrar o caminho mais curto para uma fonte de comida. Se uma formiga encontrasse uma fonte de comida há 100 m de distância e deixasse uma trilha de feromônios, que distância a próxima formiga teria que percorrer para encontrar esta fonte de alimento?	a) 50 m. b) 100 m. c) 150 m. d) 200 m.
	Uma formiga consegue carregar 50 vezes seu peso. Em média, um gato pesa 4 kg. Se um gato fosse tão forte quanto uma formiga, quantos quilos ele seria capaz de carregar?	a) 9 kg. b) 200 kg. c) 45 kg. d) 154 kg.
	Em uma colônia de formigas, as tarefas são designadas de acordo com a idade, tamanho e experiência. Se há 100 formigas em uma colônia e 30% são formigas jovens realizando tarefas domésticas, quantas formigas estão realizando tarefas domésticas?	a) 20 formigas. b) 40 formigas. c) 30 formigas. d) 50 formigas.
Filosofia	Quem caminhou com quatro pernas de manhã, duas ao meio-dia e três à noite?	a) A árvore. b) O gafanhoto. c) O besouro. d) O homem.
	O que a Árvore Sagrada representa em nossa história?	a) A beleza da natureza. b) O ciclo da vida. c) A busca por conhecimento. d) A força da união.
História	Durante qual período histórico os primeiros humanos chegaram ao Brasil?	a) Período Paleolítico b) Período Neolítico c) Período Pré-histórico d) Período da Renascença
	Que grupos primitivos habitavam estas terras?	a) Neandertais. b) Vikings. c) Paleoíndios. d) Astecas.
	Durante o período colonial (1500-1822), de que país o Brasil era colônia?	a) Espanha. b) Holanda. c) Portugal. d) França.
	Quem foi o(a) primeiro(a) Imperador/Imperatriz do Brasil?	a) Princesa Isabel. b) Dom Pedro II. c) Dom Pedro I. d) Dona Leopoldina.

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

	Quando o Brasil finalmente aboliu a escravidão?	a) Em 1888. b) Em 1822.
	Qual lei libertou os escravizados?	a) A Lei Sexagenária. b) A Lei Áurea. c) A Lei da Abolição. d) A Lei da Libertação.
	Qual foi um dos fatores principais que contribuíram para o início da Revolução Industrial?	a) O descobrimento da América. b) O desenvolvimento da energia a vapor. c) A invenção da imprensa. d) A queda do Império Romano.
	Qual indústria foi a primeira a passar por uma grande industrialização durante a Revolução Industrial?	a) Indústria têxtil. b) Indústria automobilística. c) Indústria Química. d) Indústria Aeroespacial.
Ciências	Qual é a dieta primária de libélulas?	a) Plantas. b) Pólen. c) Insetos. d) Néctar.
	Quantas asas tem uma libélula?	a) 2. b) 4. c) 6. d) 8.
	Qual é a ordem científica a que as libélulas pertencem?	a) Lepidoptera. b) Ortóptera. c) Odonata. d) Hemíptera.
Música	Qual inseto é conhecido por produzir som esfregando suas asas?	a) Grilo. b) Cigarra. c) Borboleta. d) Besouro.
	Qual é o nome do som agudo produzido por cigarras?	a) Piado. b) Zunido. c) Canto. d) Estridulação.
	Qual é o termo musical para quão agudo ou grave um som é?	a) Tempo. b) Ritmo. c) Melodia. d) Tom.
	Na música, qual é o termo para uma sequência de notas que é musicalmente satisfatória?	a) Tempo. b) Ritmo. c) Melodia. d) Tom.
Equitação	Qual é o equipamento usado para proteger a cabeça do cavaleiro?	a) Cela. b) Estribo. c) Capacete.

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

		d) <i>Arreio.</i>
	Qual é a função principal das ferraduras?	a) <i>Decorar os cascos.</i> b) Proteger os cascos. c) <i>Auxiliar na alimentação.</i> d) <i>Aumentar a velocidade.</i>
	Qual é o nome do passo mais lento do cavalo?	a) <i>Galope.</i> b) <i>Trote.</i> c) Passo. d) <i>Galope estendido.</i>
	O que é um hipódromo?	a) <i>Lugar para treinar cavalos.</i> b) <i>Lugar para colocar ferraduras em cavalos.</i> c) Lugar para corrida de cavalos. d) <i>Lugar para alimentar cavalos.</i>

Fonte: dados da Pesquisa (2024)

Caracterização pedagógica do jogo: a metodologia ativa

Acredita-se que as atividades possam preparar estudantes para a resolução de problemas da vida real, incentivando-os à interpretação de variadas situações em busca de soluções, demonstrando como conhecimentos considerados acadêmicos estão diretamente relacionados ao cotidiano.

Esta abordagem caracteriza-se como ensino por competências. De acordo com Zabala e Arnau (2014, p. 119), os conceitos e os princípios são aprendidos “quando é possível utilizá-los para a interpretação, compreensão ou exposição de um fenômeno ou situação, ou então quando é possível situar os fatos, os objetos ou as situações reais no conceito que os inclui”.

Com base nos objetos de aprendizagem e habilidades descritos, observa-se que o jogo *Insect Forest* pode desenvolver conhecimentos curriculares e situações desafiadoras, de maneira lúdica e contextualizada. Esta construção narrativa, que vincula conteúdos escolares a desafios interativos, remete aos princípios da aprendizagem situada discutidos por Gee (2005), para quem o conhecimento se torna significativo à medida que é mobilizado em contextos autênticos. Os jogos, segundo o autor, criam ambientes em

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

que o aprender está profundamente ligado ao fazer, aspecto essencial na proposta educativa deste estudo, que pode ser caracterizada como Metodologia Ativa que busca colocar o estudante como autor e ator principal na construção de seu conhecimento.

As metodologias ativas caracterizam-se por colocar o aluno como protagonista de seu aprendizado, sendo o papel do professor mediar ou facilitar o processo (Lovato *et al.*, 2018; Bueno, Mazzafera, Santos, 2023).

Além de possibilitar ao estudante o exercício de protagonismo no processo de ensino e aprendizagem, as metodologias ativas auxiliam na problematização da realidade a partir de suas vivências e conhecimentos adquiridos de forma interativa e interdisciplinar (Cruz; Bourguignon, 2019). Ao buscar soluções para desafios reais, cotidianos, o estudante apropria-se de conhecimento e habilidades holísticas, que vão além da utilização da matemática, ou do inglês, ou de qualquer componente curricular. Ocorre a real integração entre áreas, inclusive de suas experiências pessoais.

Para a elaboração do jogo *Insect Forest*, estas perspectivas teórico-pedagógicas foram consideradas. Esta atividade lúdica, produto deste estudo, também se caracteriza como PBL (Project-Based Learning) (Santos *et al.*, 2023; Campos, 2023), por sua natureza de integração interdisciplinar objetivando a superação de problemas, promovendo aprendizado ativo, integrando-se a um projeto maior, que foi a temática do projeto em 2024: Vivendo com Insetos, da escola para onde o mesmo foi criado.

Considerações Finais

Ofereceu-se uma proposta de jogo na modalidade RPG digital, construído em consonância com os conteúdos curriculares da BNCC, destinados ao Ensino Fundamental de forma interdisciplinar. O jogo apresentado demandou tempo e análise para atingir os objetivos propostos no processo de ensino e aprendizagem. A partir desta primeira experiência, os demais jogos poderão ser desenvolvidos com mais facilidade.

Toda tecnologia digital em ambiente escolar necessita ser utilizada como recurso educacional; desta forma, não dispensa o papel de mediador do professor que, ao utilizá-la, necessita internalizar as competências que pretende desenvolver com seus estudantes.

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

Acredita-se que o jogo, por meio dos desafios propostos, contribua para o protagonismo dos estudantes, que devem tomar decisões a cada etapa do mesmo, e possibilite a revisão dos conteúdos curriculares propostos pelos professores.

REFERÊNCIAS:

ALVES, K. Educação para o turismo de base comunitária no antigo quilombo Cabula: processo de formação de estudantes do Ensino Médio usando o jogo de RPG digital como ferramenta pedagógica. [S.l.]: Universidade do Estado da Bahia, 2017. 239 p.

Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6169852. Acesso em: 28 jan. 2025.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>. Acesso em: 28 setembro 2024.

BUENO, L. A.; MAZZAFERA, B. L.; SANTOS, A. R. D. J. O brincar e a aprendizagem na Educação Infantil com o uso de recursos educacionais digitais. In: MAZZAFERA, B. L.; SANTOS, E. A. D. *Recursos Educacionais Digitais*. Londrina: Editora Científica, 2023. Cap. 1, p. 11-20.

CABALERO, S. D. S. X. *O RPG Digital na Mediação Pedagógica*. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2007. 194 p.

CABALERO, S. D. S. X. *Modelo de análise socioconstrutivista para compreensão do processo de aprendizagem mediada pelo Role Playing Game (RPG) Digital*. Salvador: [s.n.], 2018. 233 p. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7143503. Acesso em: 28 jan. 2025. Instituição de Ensino: Universidade Federal da Bahia.

CAMPOS, F. Q. D. Uma perspectiva metodológica: diálogos entre o Construtivismo e a História dos Conceitos. *Faces de Clio*, 9, n. 17, 22 jul. 2023. 393-418. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/facesdeclio/article/view/40550>. Acesso em: 09 fev. 2025.

CRUZ, M. F. R.; BOURGUIGNON, J. A. A interdisciplinaridade e a educação - as metodologias ativas de aprendizagem como ferramenta de construção da cidadania. *Publicatio UEPG: Ciências Sociais Aplicadas*, 28, 19 dez. 2019. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/sociais/article/view/14507>. Acesso em: 09 fev. 2025.

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

GEE, J.P. Good video games good learning. *Phi Kappa Phi Forum*, v. 85, n.2, 2005.

FINK, E. *Play as a symbol of the world and other writings*. Tradução de Alexander Moore e Christopher Turner. Bloomington: Indiana University Press, 2016.

FUNDAÇÃO SCRATCH. Sobre o Scratch. Scratch. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/about>. Acesso em: 02 jun. 2025

GERALDO, E. S. O jogo digital Role Playing Game (RPG): possibilidades de aplicação como mediador didático-interativo, no âmbito do ensino de História, tematizando a Guerra de Canudos com suas permanências e rasuras, em escolas do município de Canudos - BA. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2021. 149p. Disponível em:

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=12237158. Acesso em: 28 jan. 2025.

GONÇALVES, A. C. B. *Games in English as a second language classes in emergency remote teaching context*, Novo Hamburgo, 2021. 51. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=10517380. Acesso em: 03 Fevereiro 2025.

GOTCHA GOTCHA GAMES; KADOKAWA; OJIMA, YOJI. RPG Maker MZ. Steam, 2024. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1096900/RPG_Maker_MZ. Acesso em: 06 outubro 2024.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens - O jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

ITCH CORP. Itch.io, 2024. Disponível em: <https://itch.io>. Acesso em: 06 outubro 2024.

ITCH.IO. Butler. Itch.io, 2022. Disponível em: <https://itch.io/docs/butler>. Acesso em: 06 outubro 2024.

LOBATO, R. M. *Filosofia e RPG digital no Ensino Médio/*: uma experiência didática no ensino de Ética. Rio de Janeiro: Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, 2020. 78 p. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=10713250. Acesso em: 01 28 2025.

LOPES, F. D. *Como criar Jogos com o RPG Maker MZ*. Udemy, 2022. Disponível em: <https://www.udemy.com/course/rpg-maker-mz>. Acesso em: 05 fevereiro 2024.

UM JOGO INTERDISCIPLINAR EM LÍNGUA INGLESA COM RPG DIGITAL

LOUREIRO, A. P. V. *Aprender inglês como segunda língua* - a importância do domínio de outras línguas no mundo globalizado. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias - Instituto de Educação, 2013. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/48580998.pdf>. Acesso em: 09 fevereiro 2025.

LOVATO, F. L. *et al.* Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma breve revisão. *Acta Scientiae*, Canoas, 20, n. 2, março-abril 2018. 154-171.

MALACARNE, J. *Escolas da Floresta*: 5 instituições que colocam essa metodologia de ensino em prática; veja os benefícios. *Revista Crescer*, 25 Novembro 2022. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/um-so-planeta/noticia/2022/11/escolas-da-floresta-5-instituicoes-que-colocam-essa-metodologia-de-ensino-em-pratica-veja-os-beneficios.ghtml>. Acesso em: 29 set. 2024.

NUNES, V. A. *Descobrimo o Passado*: o uso do RPG digital como artefato para mobilizar o conceito de empatia histórica. [S.l.]: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2022. 136 p. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11399867. Acesso em: 28 jan. 2025.

SANTOS, E. A. D. *et al.* Aprendizagem baseada em projetos com estudantes do 1º semestre em um curso de Psicologia: relato de experiência. In: MAZZAFERA, B. L.; SANTOS, E. A. D. *Recursos Educacionais Digitais*. Londrina: [s.n.], 2023. p. 179- 188.

SANTOS, M. H. D. *Fundamentos de jogos digitais*: game design, game engine e level design. 1. ed. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

SILVA, C. A. C. D. O jogo de RPG digital como material potencialmente significativo para a aprendizagem de conceitos em Cinemática. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2016. 109 p. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4772287. Acesso em: 28 jan. 2025.

ZABALA, A.; ARNAU, L. *Como aprender e ensinar competências*. Tradução de Carlos Henrique Lucas Lima. Porto Alegre: Penso, 2014

Autor correspondente:

Bernadete Lema Mazzafera

Unopar

Av. Paris, 675, Londrina/PR, Brasil. CEP: 86041-120

bernalema@gmail.com

Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da licença Creative Commons.

