

ENTRE DADOS E FARAÓS: O RPG "O JULGAMENTO DO NILO" NO ENSINO DE HISTÓRIA

CARLOS EDUARDO MARQUES RODRIGUES¹; MARIA EDUARDA MOINHO²;
ARTHUR SAN MARTIN GARSKE³; MARIA LUISA CORREA⁴;

PROF. DR. WILIAN BONETE⁵:

¹*Universidade Federal de Pelotas – carloseduardo1337@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – maria.moinho@ufpel.edu.br*

³*Universidade Federal de Pelotas – a.smgaske@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – marialuisaac05@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – wilian.bonete@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

A utilização de jogos em sala de aula tem ganhado cada vez mais destaque como ferramenta pedagógica, especialmente no ensino de História, por permitir a construção de experiências significativas e participativas entre os estudantes. Neste contexto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar a criação e aplicação de um jogo de RPG educativo desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), voltado para uma turma do 1º ano do Ensino Médio.

A proposta partiu do professor coordenador do subprojeto de História do PIBID, que sugeriu a elaboração de um jogo para ser aplicado em sala. Diante dessa proposta, o grupo optou pela criação de um RPG¹ com a temática "Egito Antigo", alinhando-se ao conteúdo que estava sendo trabalhado pelo professor regente da turma naquele momento. O jogo, intitulado "O Julgamento do Nilo", foi elaborado com base em uma estrutura de roteiro adaptada a partir da dissertação Quintana (2021), que apresenta um modelo metodológico para a criação de jogos narrativos em contextos educacionais. Podemos enquadrar a metodologia da utilização do RPG na aula de história como uma ferramenta que utiliza-se da interpretação e leva o educando ao contato direto com a história e promove um contato com a história pública (PAVANI, 2021).

O objetivo principal da atividade foi proporcionar uma experiência imersiva aos estudantes, estimulando o engajamento com os conteúdos históricos por meio da interação lúdica e da construção coletiva de narrativas. Ao vivenciarem personagens e tomarem decisões dentro de um enredo ambientado no Egito Antigo, os alunos puderam explorar aspectos culturais, sociais e religiosos da civilização egípcia de maneira dinâmica e significativa. Buscando novas significações sobre o passado, aproximando assim a percepção dos educandos sobre a relação presente passado mediada pela imaginação histórica que permite que essas relações promovam nos educandos a habilidade de formular diversas possibilidades a partir dos estudos da história de forma lúdica (KUBO, 2024).

A relevância desta proposta está em sua capacidade de unir aprendizagem e ludicidade, promovendo um ensino mais atrativo e efetivo. Diversos estudos demonstram os benefícios do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem, destacando o desenvolvimento do pensamento crítico, da cooperação e da autonomia dos alunos (KISHIMOTO, 2011).

¹ RPG – *Role-Playing Game* (jogo de interpretação de personagens).

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A atividade desenvolvida consistiu na aplicação de uma “aventura didática” no formato de RPG educativo, intitulada “O Julgamento do Nilo”, voltada para uma turma do 1º ano do Ensino Médio vinculada ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A turma foi dividida em quatro grupos, cada um representando um personagem social do Egito Antigo, sendo eles um escriba, um sacerdote, a guerreira pessoal do faraó e um trabalhador. Um dos elementos que mais contribuiu para o engajamento dos estudantes foi a reviravolta narrativa do jogo. A trama teve início quando o príncipe herdeiro acusou diretamente os jogadores de serem os responsáveis pelo suposto assassinato do Faraó. A partir desse momento, os alunos passaram a investigar pistas acreditando que um dos grupos era de fato o culpado pelo crime, o que aumentou o clima de tensão e competição saudável entre eles. Contudo, ao longo da narrativa, descobriu-se que a morte havia sido forjada pelo próprio herdeiro, que buscava usurpar o trono. Essa revelação surpreendente, com o retorno do verdadeiro Faraó e a exposição do traidor, gerou grande impacto entre os participantes, reforçando o suspense e a imersão. A reviravolta serviu não apenas como recurso lúdico, mas também como oportunidade pedagógica para discutir aspectos políticos, religiosos e sociais do Egito Antigo, culminando no julgamento simbólico de Anúbis.

A atividade foi estruturada em quatro estações temáticas, as quais abordaram diferentes aspectos da sociedade egípcia: escrita, religiosidade, trabalho e identidade. Cada estação combinava narrativas históricas, desafios colaborativos e momentos de reflexão crítica, utilizando materiais diversos como textos impressos, cartolinhas, máscaras, quebra-cabeças, moldes decorativos e itens simbólicos.

Com duração total de 150 minutos, distribuída ao longo de três períodos, a atividade teve como culminância a montagem coletiva da narrativa final, baseada nas pistas reunidas por cada grupo. Essa etapa culminou em uma encenação do ritual de pesagem do coração, conduzido pelo deus Anúbis, utilizando objetos representativos da mitologia egípcia.

A fundamentação metodológica da atividade se apoia na pedagogia lúdica e nos princípios da aprendizagem significativa (AUSUBEL, 1980), visando o engajamento, a empatia e a construção crítica do conhecimento histórico (FREIRE, 1996). O formato por estações temáticas favoreceu o trabalho em equipe, e o protagonismo discente no processo de aprendizagem.

A turma era composta por 12 alunos presentes, dentre os quais, três estudantes com deficiência (PCD), dois no espectro autista e um com síndrome de Down. Destaca-se o alto grau de participação, imersão e envolvimento ativo desses estudantes ao longo de toda a atividade, o que reforça o potencial inclusivo e acessível da metodologia adotada.

Além da produção de conhecimento sobre conteúdos históricos, a atividade também proporcionou o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, escuta ativa e respeito às diferenças. O uso da linguagem narrativa e do jogo de papéis permitiu que os alunos se colocassem no lugar dos sujeitos históricos, favorecendo a empatia e a compreensão mais profunda dos contextos vividos no Egito Antigo. A experiência demonstrou que metodologias inovadoras, quando bem planejadas e sensíveis à diversidade da turma, podem transformar o ambiente escolar em um espaço mais significativo, inclusivo e prazeroso de aprendizagem.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de planejar e aplicar o RPG “O Julgamento do Nilo” mostrou-se extremamente gratificante para a equipe, especialmente ao perceber o quanto os estudantes permaneceram envolvidos e concentrados na atividade. O grau de atenção e participação durante a dinâmica foi notável, criando um ambiente de colaboração e interesse genuíno pelo conteúdo.

Na semana seguinte à aplicação, ao retomarmos a conversa com a turma, foi possível constatar que muitos alunos recordaram detalhes significativos sobre os aspectos culturais, sociais e religiosos do Egito Antigo trabalhados no jogo. Esse retorno evidenciou o potencial do RPG pedagógico como ferramenta de ensino capaz de transformar o conteúdo escolar em algo significativo e duradouro.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, D. P. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 1980.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2024

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.

KUBO, F. N. P. Ensino de História e culturas juvenis: desafios e possibilidades. Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco, São Mateus, v. 10, n. 1, p. 45-56, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ifes.edu.br/salaemfoco>. Acesso em: 1 ago. 2025.

BROUGÈRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

PAVANI, R. M. Role-playing games e ensino de história no IFES – Nova Venécia. Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco, São Mateus, v. 10, n. 1, p. 69-80, 2021. <https://periodicos.ifes.edu.br/salaemfoco>. Acesso em: 5 ago. 2025.

QUINTANILHA, M. D. RPG educacional: role-playing games em sala de aula. 2021. Dissertação (mestrado nacional profissional em Ensino de Física) – Instituto de Ciências Exatas, Universidade Federal Fluminense.