

Narrativas como Metodologia Ativa: uma Experiência de uso de RPG de mesa no Ensino de Design Digital no 5º Itinerário Formativo do Ensino Médio

Gabriel Ferreira C. de Medeiros¹,
Mauricio de S. Estevam¹, Felipe D. de Andrade¹, Ederson R. da Costa¹,
Thiago G. de Almeida¹, Lucélia de A. Castro¹

¹ Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial – Hub Academy – SENAC MS
R. Francisco C. Xavier, 75 – Centro, Campo Grande – MS, CEP: 79002052 – Brasil

{gabriel.medeiros, mauricio.estevam, felipe.andrade,
ederson.costa, thiago.almeida, lucelia.castro}@ms.senac.br

Abstract. *This article presents an experience report on the use of Narrative-Based Learning (NBL) – specifically through Role-Playing Game (RPG) sessions – as an active methodology in the 5th Formative Itinerary of high school, in the Arte/Digital Design component, developed at Escola Estadual Maria Constância Barros Machado, Escola Estadual Professora Brasilina Ferraz Mantero, and Escola Estadual Vespasiano Martins, in Campo Grande, Mato Grosso do Sul, between 2023 and 2024. The experience followed students across three years of high school through a longitudinal pedagogical sequence structured around collaborative narrative as an organizing axis: visual design and 2D character conception (Adobe Photoshop and Illustrator), animated comics production (Adobe After Effects and Premiere Pro), and three-dimensional modeling with virtual reality rendering (Blender). Data were collected through a Likert-scale questionnaire (Google Forms). Partial results indicate that RPG-based narrative learning promotes significant engagement, creativity, teamwork and communication skills in technical-artistic contexts, corroborating recent literature on active methodologies and narrative pedagogy in secondary education.*

Resumo. *Este artigo apresenta um relato de experiência sobre o uso da Aprendizagem Baseada em Narrativa (ABN) – especificamente por meio de sessões de Role-Playing Game (RPG) – como metodologia ativa no 5º Itinerário Formativo do Ensino Médio, no componente curricular Arte/Design Digital, desenvolvido nas Escolas Estaduais Maria Constância Barros Machado, Professora Brasilina Ferraz Mantero e Vespasiano Martins, em Campo Grande, Mato Grosso do Sul, nos anos letivos de 2023 e 2024. A experiência acompanhou estudantes ao longo dos três anos do Ensino Médio por meio de uma sequência didática longitudinal estruturada em torno da narrativa colaborativa como eixo organizador: design visual e concepção de personagem 2D (Adobe Photoshop e Illustrator), produção de quadrinhos animados (Adobe After Effects e Premiere Pro) e modelagem tridimensional com renderização em realidade virtual (Blender). Os dados foram coletados por meio de questionário em escala Likert via Google Forms. Os resultados parciais indicam que a aprendizagem baseada em RPG promove engajamento significativo, criatividade, trabalho em equipe*

e habilidades comunicacionais em contextos técnico-artísticos, corroborando a literatura recente sobre metodologias ativas e pedagogia narrativa no Ensino Médio.

Palavras-chave: *RPG; Aprendizagem Baseada em Narrativa; Metodologias Ativas; Itinerários Formativos; Design Digital; Ensino Médio.*

1. Introdução

O Role-Playing Game (RPG) consolidou-se desde a década de 1970 como um dos formatos narrativos interativos mais influentes da cultura contemporânea. Seu surgimento, associado ao lançamento de *Dungeons & Dragons* [Gygax and Arneson 1974], introduziu uma forma de experiência lúdica baseada em narrativa colaborativa, interpretação de papéis e tomada coletiva de decisões dentro de universos ficcionais. Essa estrutura tornou-se referência para o desenvolvimento do game design moderno e passou a despertar interesse como ferramenta educacional capaz de estimular criatividade, comunicação e pensamento estratégico [Mackay 2001, Bowman 2010, Crookall 2010].

No campo educacional, abordagens baseadas em narrativa e storytelling têm sido investigadas como estratégias capazes de favorecer a transferência de conhecimento [Tobler et al. 2024], aumentar o engajamento dos estudantes [Ginting 2024] e contribuir para o desenvolvimento de habilidades criativas e sociais [Maharjan et al. 2024]. Essas práticas dialogam diretamente com as metodologias ativas, que valorizam o protagonismo discente e a construção coletiva do conhecimento [Bacich and Moran 2018, Moran 2018]. Berbel [Berbel 2011] destaca que tais abordagens estimulam curiosidade, autonomia e participação dos estudantes no processo de aprendizagem.

No Brasil, o Ensino Médio passou por mudanças significativas com a Lei nº 13.415/2017, que instituiu os Itinerários Formativos [Brasil 2017]. Esses itinerários constituem a parte flexível do currículo escolar e têm como objetivo ampliar a autonomia dos estudantes e permitir o aprofundamento em áreas de interesse [Brasil 2017, Bacich and Moran 2018]. Entre eles, o quinto itinerário, voltado à área de Cultura Digital e Tecnologias, cria condições favoráveis para a integração de abordagens criativas e tecnológicas no ensino médio.

No contexto de Campo Grande (MS), o Senac Hub Academy passou a atuar em parceria com a Secretaria de Estado de Educação na oferta do quinto itinerário formativo por meio do curso técnico de Computação Gráfica. Estudantes das escolas estaduais Maria Constância Barros Machado, Professora Brasilina Ferraz Mantero e Vespasiano Martins participaram de atividades voltadas ao desenvolvimento de competências em design gráfico, produção audiovisual e modelagem tridimensional. O modelo pedagógico do Senac, que enfatiza comunicação e colaboração como marcas formativas centrais [SENAC 2022], mostrou-se compatível com abordagens baseadas em narrativa colaborativa.

Diante desse cenário, este artigo analisa o uso do RPG de mesa como ferramenta pedagógica no ensino de design e storytelling no quinto itinerário formativo, buscando compreender como atividades baseadas em narrativa podem contribuir para o desenvolvimento de competências criativas, comunicacionais e colaborativas entre estudantes.

2. Referencial Teórico

2.1. Narrativa e Aprendizagem

A utilização de narrativas como estratégia pedagógica tem sido amplamente investigada no campo da educação, especialmente em abordagens que buscam promover maior engajamento e participação dos estudantes no processo de aprendizagem. A narrativa atua como um mecanismo cognitivo capaz de organizar informações e experiências em estruturas compreensíveis, facilitando a construção de sentido e a retenção do conhecimento.

Estudos recentes indicam que abordagens pedagógicas baseadas em narrativa podem favorecer a transferência de conhecimento e a compreensão de conteúdos complexos, especialmente em contextos nos quais os estudantes possuem pouco conhecimento prévio sobre determinado tema [Tobler et al. 2024]. A organização do conteúdo em forma de história permite que os estudantes estabeleçam conexões entre novas informações e experiências já conhecidas, facilitando processos de aprendizagem significativa.

Além disso, práticas pedagógicas baseadas em storytelling têm demonstrado potencial para aumentar o engajamento dos estudantes nas atividades educacionais. De acordo com Ginting et al. [Ginting 2024], a utilização de narrativas no ambiente educacional pode contribuir para manter a atenção dos estudantes e favorecer maior envolvimento com as atividades propostas. Essa característica torna o uso da narrativa especialmente relevante em contextos educacionais que envolvem produção criativa ou desenvolvimento de projetos.

Outro aspecto frequentemente destacado na literatura refere-se ao desenvolvimento de habilidades sociais e comunicacionais por meio de atividades narrativas. [Maharjan et al. 2024] apontam que a construção de histórias em ambientes educacionais pode estimular a imaginação, a criatividade e a colaboração entre estudantes, promovendo interações que favorecem o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Nesse sentido, a narrativa pode ser compreendida não apenas como um recurso didático, mas como um elemento estruturador de experiências de aprendizagem, capaz de integrar diferentes dimensões do processo educacional, incluindo aspectos cognitivos, sociais e criativos.

2.2. Metodologias Ativas e Protagonismo Estudantil

As metodologias ativas representam um conjunto de abordagens pedagógicas que buscam promover a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento. Diferentemente de modelos tradicionais centrados na transmissão de conteúdos, essas metodologias incentivam a autonomia dos estudantes e a aprendizagem baseada em experiências.

Segundo Bacich e Moran [Bacich and Moran 2018], metodologias ativas favorecem a construção de ambientes educacionais nos quais os estudantes participam de forma mais ativa do processo de aprendizagem, desenvolvendo competências relacionadas à resolução de problemas, colaboração e pensamento crítico. Nesse contexto, o papel do professor deixa de ser exclusivamente transmissor de conhecimento e passa a assumir uma função mediadora no processo educacional.

Segundo a peça *Metodologias ativas e modelos híbridos na educação* [Moran 2018] destaca que a diversificação de estratégias pedagógicas é um fator impor-

tante para estimular o engajamento dos estudantes, especialmente em contextos educacionais que envolvem o uso de tecnologias digitais. A combinação de diferentes metodologias pode contribuir para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

Ainda no campo das metodologias ativas, Berbel [Berbel 2011] argumenta que metodologias ativas possuem potencial para despertar a curiosidade dos estudantes e estimular sentimentos de pertencimento e competência. Essas características são particularmente relevantes em ambientes educacionais que buscam desenvolver habilidades criativas e colaborativas.

No contexto da educação profissional e tecnológica, o uso de metodologias ativas pode contribuir para aproximar o processo de aprendizagem de situações reais de trabalho, permitindo que os estudantes desenvolvam competências técnicas e socioemocionais de forma integrada.

2.3. RPG de Mesa como Ferramenta Pedagógica

O Role-Playing Game (RPG) de mesa pode ser compreendido como uma forma de narrativa colaborativa na qual os participantes assumem papéis fictícios e constroem histórias coletivamente a partir de decisões tomadas dentro de um universo narrativo compartilhado [Mackay 2001]. Esse formato combina elementos de interpretação, tomada de decisão e resolução de problemas, criando ambientes de interação que favorecem a participação ativa dos jogadores.

Bowman [Bowman 2010] destaca que jogos de interpretação de papéis podem estimular habilidades cognitivas complexas, incluindo pensamento estratégico, criatividade e resolução de problemas. Durante as sessões de RPG, os participantes precisam interpretar personagens, avaliar diferentes possibilidades de ação e tomar decisões que influenciam o desenvolvimento da narrativa.

Além disso, o RPG também pode ser compreendido como um ambiente de aprendizagem experiencial. Segundo Crookall [Crookall 2010], atividades baseadas em simulação e interpretação de papéis criam contextos nos quais os participantes podem experimentar situações fictícias que simulam desafios do mundo real, favorecendo a aprendizagem por meio da prática e da interação social.

No contexto educacional, o RPG tem sido utilizado como estratégia pedagógica em diferentes áreas do conhecimento, incluindo educação, saúde e formação profissional. A natureza colaborativa dessas atividades favorece o desenvolvimento de habilidades comunicacionais, além de estimular a criatividade e o trabalho em equipe.

Quando aplicado em contextos de ensino voltados à produção criativa, como cursos de design e computação gráfica, o RPG pode funcionar como um mecanismo gerador de narrativas e universos ficcionais que posteriormente servem como base para atividades de produção visual, audiovisual e tridimensional.

Dessa forma, o RPG de mesa apresenta-se como uma ferramenta pedagógica capaz de integrar elementos narrativos, criativos e colaborativos, contribuindo para a construção de experiências educacionais mais participativas e significativas.

3. Metodologia

A presente pesquisa possui caráter qualitativo de natureza exploratória e descritiva. Essa abordagem busca compreender fenômenos educacionais a partir da análise de experiências e das percepções dos estudantes dentro de seu contexto específico de aprendizagem. Pesquisas exploratórias têm como finalidade proporcionar maior familiaridade com o problema investigado, permitindo identificar relações e padrões presentes no fenômeno analisado [Gil 2008].

Esta investigação também se caracteriza como um relato de experiência pedagógica, no qual se observa o processo de aprendizagem e suas transformações decorrentes da aplicação de uma determinada prática educacional, analisando suas possíveis contribuições. A escolha pelo formato de relato de experiência justifica-se pela possibilidade de verificar, em contexto real de ensino, os efeitos da metodologia pedagógica aplicada sobre o desenvolvimento de habilidades sociais e competências técnicas previstas na grade curricular correspondente.

Dessa forma, o objetivo da pesquisa foi analisar o uso do RPG como ferramenta pedagógica no contexto da aprendizagem baseada em narrativa, observando suas contribuições para o desenvolvimento de habilidades sociais e competências relacionadas ao currículo do curso do quinto itinerário formativo.

A pesquisa foi realizada no Senac Hub Academy, unidade do SENAC (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial), que atua como instituição parceira da Secretaria de Estado de Educação na oferta do quinto itinerário formativo. Participaram estudantes das escolas Escola Estadual Professora Brasilina Ferraz Mantero, Escola Estadual Vespasiano Martins e Escola Estadual Maria Constança Barros Machado, todos matriculados no curso de formação profissional técnica em Computação Gráfica oferecido dentro do quinto itinerário do ensino médio. A carga horária do curso é distribuída ao longo dos três anos de formação.

As atividades pedagógicas analisadas referem-se às práticas relacionadas ao uso de ferramentas técnicas de design gráfico, como Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. As avaliações internas da instituição buscavam verificar o domínio das ferramentas digitais e o desenvolvimento das competências necessárias para a criação de peças gráficas destinadas a diferentes finalidades.

Todas as atividades desenvolvidas ao longo do curso foram conduzidas pelo docente responsável Gabriel Ferreira da Cruz de Medeiros, que atuou como mediador narrativo e orientador durante as sessões de criação de material. Nesse papel, o professor apresentava cenários iniciais e desafios narrativos que deveriam ser adaptados aos contextos criados por cada estudante. Além disso, foi solicitado aos participantes o desenvolvimento de um personagem autoral acompanhado de um contexto histórico e narrativo individual. Todo o material produzido deveria também ser representado visualmente por meio das ferramentas de produção gráfica disponíveis, em formato físico ou digital.

Posteriormente, os produtos criados, incluindo mundos, cenários e personagens, eram utilizados nas sessões de RPG, nas quais um narrador descrevia o ambiente e os acontecimentos enquanto os demais participantes interpretavam seus personagens e realizavam ações e escolhas dentro do contexto proposto. Durante essas sessões, os estudantes foram organizados em grupos e incentivados a colaborar na construção da narrativa, in-

fluenciando o desenvolvimento da história por meio de suas decisões. Essa dinâmica favoreceu a interação entre os participantes e possibilitou a observação de práticas comunicativas durante o processo.

Esse procedimento ocorreu em três momentos distintos ao longo dos três anos do ensino médio. As atividades eram registradas e os produtos criativos progressivamente transformados, resultando, por exemplo, na produção de um quadrinho digital animado que representava visualmente a narrativa desenvolvida durante as sessões. Essa atividade utilizou habilidades de animação desenvolvidas no componente curricular de produção audiovisual do segundo ano do ensino médio. No terceiro ano, os estudantes desenvolveram um cenário tridimensional em realidade virtual, atividade relacionada ao componente curricular de modelagem e renderização de ambientes tridimensionais.

As atividades pedagógicas analisadas nesta pesquisa foram estruturadas a partir da integração entre práticas de aprendizagem baseadas em narrativa e o desenvolvimento técnico das competências previstas no curso de computação gráfica. Nesse contexto, o RPG foi utilizado como ferramenta pedagógica capaz de estruturar o processo narrativo e servir como ponto de partida para a criação de universos ficcionais, personagens, cenários e acontecimentos que posteriormente funcionariam como base criativa para a produção de peças gráficas elaboradas pelos estudantes por meio das ferramentas de produção visual e audiovisual.

A proposta pedagógica foi organizada ao longo dos três anos do itinerário formativo, acompanhando a progressão das competências técnicas previstas na grade curricular do curso de Computação Gráfica. Em cada etapa do processo formativo, os estudantes foram incentivados a transformar elementos narrativos produzidos nas sessões de RPG em produtos visuais e audiovisuais, conectando o processo de concepção criativa com a execução técnica das atividades.

No primeiro ano, correspondente ao componente de produção visual utilizando Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, os estudantes desenvolveram representações visuais de cenários, personagens e elementos do universo ficcional criado coletivamente durante as sessões de RPG. Essa etapa teve como objetivo estimular a percepção de composição visual, o domínio das ferramentas básicas de criação digital, o desenvolvimento de conceitos de semiótica visual e design de personagens, além da representação gráfica de conceitos narrativos.

No segundo ano, as atividades passaram a ocorrer em paralelo com o componente curricular de produção audiovisual, permitindo a exploração de elementos animados por meio das ferramentas Adobe After Effects e Adobe Premiere Pro. Nessa fase, os estudantes utilizaram as experiências vivenciadas nas sessões de RPG para produzir um quadrinho animado que registrasse os acontecimentos mais relevantes da narrativa. Esse processo envolveu a elaboração de storyboards e a reorganização visual da história construída coletivamente, funcionando como uma forma de reconstrução narrativa. A atividade contribuiu para o desenvolvimento da comunicação visual não textual, da narrativa sequencial, da percepção de composição visual e das técnicas básicas de edição de vídeo e animação.

No terceiro ano, as atividades concentraram-se no desenvolvimento de modelos tridimensionais e na renderização de ambientes digitais, em consonância com o com-

ponente curricular de modelagem 3D do curso de computação gráfica. Nessa etapa, os estudantes foram incentivados a criar cenários tridimensionais inspirados nos mundos ficcionais desenvolvidos durante as sessões de RPG, utilizando o software Blender. Os ambientes criados foram posteriormente configurados para visualização em primeira pessoa por meio do uso de óculos de realidade virtual. Essa atividade envolveu o desenvolvimento de competências relacionadas à modelagem tridimensional, texturização de superfícies, organização espacial digital e renderização equirretangular, além do refinamento de materiais poligonais e da percepção espacial em ambientes virtuais.

4. Resultados

Os resultados apresentados nesta seção foram obtidos a partir da aplicação de um questionário estruturado em escala Likert, aplicado aos estudantes participantes das atividades pedagógicas desenvolvidas no itinerário formativo. O instrumento foi disponibilizado por meio da plataforma Google Forms e contou com nove respostas válidas, correspondentes aos estudantes que participaram das atividades baseadas em narrativa e RPG ao longo do período analisado.

O questionário buscou avaliar diferentes dimensões da experiência pedagógica, incluindo o nível de engajamento nas atividades, a percepção de desenvolvimento criativo, a participação nas atividades em grupo e a relação entre a narrativa utilizada nas sessões de RPG e as atividades técnicas do curso de computação gráfica.

De forma geral, os resultados indicam uma predominância de respostas positivas em relação às afirmações apresentadas no instrumento. A maioria dos participantes relatou que as atividades baseadas em narrativa contribuíram para tornar as aulas mais interessantes e dinâmicas, além de favorecer maior participação nas atividades propostas.

A Tabela 1 apresenta a distribuição consolidada das respostas para algumas das afirmações analisadas.

Tabela 1. Resultados consolidados do questionário Likert (n=9)

Afirmação	Concordo ou Concordo Totalmente (%)
As atividades tornaram as aulas mais interessantes	88%
O RPG estimulou minha criatividade	89%
As atividades incentivaram o trabalho em equipe	78%
As atividades ajudaram a criar histórias	89%
O RPG facilitou minha participação nas aulas	78%

Observa-se que os itens relacionados ao estímulo da criatividade e ao desenvolvimento de narrativas apresentaram os maiores índices de concordância. Esse resultado sugere que a utilização da narrativa como elemento estruturador das atividades contribuiu para fortalecer o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem.

Outro aspecto relevante observado refere-se às respostas relacionadas à colaboração e à participação nas aulas. Embora esses indicadores apresentem porcentagens ligeiramente inferiores às dimensões criativas, ainda assim demonstram percepção majoritariamente positiva por parte dos estudantes.

Além dos dados quantitativos, o questionário incluiu perguntas abertas que permitiram aos participantes descrever suas percepções sobre a experiência pedagógica. Nas

respostas qualitativas, os estudantes destacaram aspectos como a liberdade criativa nas atividades, a possibilidade de criar personagens próprios e a oportunidade de colaborar com colegas na construção de histórias coletivas.

5. Discussão

Os resultados obtidos sugerem que o uso do RPG como ferramenta pedagógica contribuiu para a criação de um ambiente de aprendizagem mais participativo e criativo no contexto do itinerário formativo analisado.

A presença da narrativa como eixo estruturador das atividades pedagógicas mostrou-se particularmente relevante para o engajamento dos estudantes. Ao desenvolver personagens e universos ficcionais próprios, os estudantes passaram a perceber as atividades técnicas de design digital como parte de um processo criativo contínuo, e não apenas como exercícios isolados de utilização de ferramentas computacionais.

Esse aspecto revela uma possível vantagem da aprendizagem baseada em narrativa em contextos de ensino técnico, pois permite conectar conteúdos técnicos a experiências significativas para os estudantes. A criação de personagens, histórias e cenários funcionou como elemento motivador para a produção de arte digital, animação e modelagem tridimensional.

Outro ponto relevante refere-se ao desenvolvimento de competências socioemocionais durante as sessões de RPG. A dinâmica do jogo exige que os participantes tomem decisões coletivas, negociem ideias e colaborem na construção de uma narrativa compartilhada. Esse processo contribui para o desenvolvimento de habilidades comunicacionais e colaborativas, alinhadas às marcas formativas do modelo pedagógico adotado pela instituição.

A progressão pedagógica adotada ao longo dos três anos também mostrou-se significativa para o desenvolvimento das competências técnicas. No primeiro ano, os estudantes concentraram-se na criação visual de personagens em duas dimensões; no segundo ano, passaram a trabalhar com narrativa audiovisual; e, no terceiro ano, desenvolveram cenários tridimensionais utilizando ferramentas de modelagem 3D.

Essa progressão permitiu que os estudantes utilizassem seus universos narrativos como base para diferentes tipos de produção digital, promovendo uma continuidade entre as atividades desenvolvidas em cada etapa do curso.

Apesar dos resultados positivos observados, é importante considerar algumas limitações do estudo. O número reduzido de participantes — nove estudantes — limita a generalização dos resultados para outros contextos educacionais. Além disso, a análise baseia-se principalmente em percepções autorrelatadas pelos estudantes, o que pode influenciar a interpretação dos dados.

Estudos futuros poderão ampliar a amostra de participantes e incorporar métodos adicionais de coleta de dados, como análise dos produtos desenvolvidos pelos estudantes ou observações sistemáticas das interações durante as sessões de RPG.

6. Considerações Finais

Este artigo apresentou um relato de experiência sobre o uso do RPG de mesa como ferramenta pedagógica no ensino de design digital no contexto do quinto itinerário formativo

do Ensino Médio.

A proposta pedagógica analisada integrou práticas de aprendizagem baseada em narrativa com o desenvolvimento progressivo de competências técnicas em computação gráfica. Ao longo de três anos, os estudantes utilizaram seus universos narrativos como base para a criação de personagens em duas dimensões, produção audiovisual e modelagem tridimensional.

Os resultados indicam que a utilização do RPG como eixo estruturador das atividades pedagógicas contribuiu para aumentar o engajamento dos estudantes nas aulas, estimulando a criatividade e favorecendo o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao storytelling, à comunicação e à colaboração.

Outro aspecto relevante observado foi o aumento do interesse dos estudantes pela leitura e pela criação de histórias, evidenciado tanto nas respostas do questionário quanto nas atividades desenvolvidas durante o curso. Esse resultado sugere que a narrativa pode funcionar como um elemento motivador importante em contextos de aprendizagem técnica.

Além disso, a experiência demonstrou que a integração entre narrativa e produção digital pode constituir uma estratégia pedagógica eficaz para cursos voltados à área criativa e tecnológica. Ao conectar atividades técnicas a universos narrativos construídos pelos próprios estudantes, o processo de aprendizagem torna-se mais significativo e contextualizado.

Como trabalhos futuros, pretende-se ampliar a aplicação da metodologia em novas turmas do itinerário formativo, bem como aprofundar a análise dos produtos criativos desenvolvidos pelos estudantes como evidências de aprendizagem. Também se pretende realizar novas coletas de dados que permitam avaliar com maior precisão o impacto da metodologia no desenvolvimento das competências técnicas e socioemocionais dos estudantes.

Em síntese, os resultados apresentados reforçam o potencial do RPG como ferramenta pedagógica capaz de integrar narrativa, criatividade e aprendizagem técnica, contribuindo para a construção de experiências educacionais mais participativas e significativas no ensino médio.

Declaração sobre uso de Inteligência Artificial

Os autores utilizaram ferramenta de IA como apoio na organização textual e revisão estrutural do artigo. Todo o conteúdo foi revisado criticamente pelos autores, que se responsabilizam integralmente pelas informações apresentadas.

Referências

- Bacich, L. and Moran, J. M. (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Penso, Porto Alegre.
- Berbel, N. A. N. (2011). As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, 32(1):25–40.
- Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland, Jefferson, NC.

- Brasil (2017). Lei nº 13.415 de 2017.
- Crookall, D. (2010). Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline. *Simulation & Gaming*, 41(6):898–920.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. Atlas.
- Ginting, D. (2024). The effects of digital storytelling on student engagement and retention. *SAGE Open*.
- Gygax, G. and Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. Tactical Studies Rules, Lake Geneva.
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland, Jefferson, NC.
- Maharjan, B., Manandhar, N. K., Pant, B. P., and Dahal, N. (2024). Meaningful engagement of preschoolers through storytelling pedagogy. *Pedagogical Research*, 9(2).
- Moran, J. (2018). *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática*. Penso, Porto Alegre.
- SENAC (2022). Marcas formativas do modelo pedagógico senac.
- Tobler, S., Sinha, T., Köhler, K., and Kapur, M. (2024). Telling stories as preparation for learning: A bayesian analysis of transfer performance. *Learning and Instruction*, 92.