

**RPG E TRANSDISCIPLINARIDADE:  
TRABALHANDO CONTEÚDOS CURRICULARES E TEMAS  
TRANSVERSAIS NO ENSINO MÉDIO A PARTIR DE  
“CURUMATARA: DE VOLTA À FLORESTA”**

*Roberto Nunes Bittencourt (CMSJ-BARRA)*  
[robertonbitt@gmail.com](mailto:robertonbitt@gmail.com)

O *role-playing game* (RPG) vem sendo utilizado como um recurso paradidático em sala de aula, pois é um jogo que estimula a imaginação, a criação e a participação ativa do educando no processo de construção do conhecimento. Nesse contexto, investiga-se de que maneira o universo ficcional do RPG se configura como um ambiente em que os jogadores podem explorar ao máximo sua imaginação e criatividade, ampliando o repertório de todos os envolvidos no jogo. Diante desta constatação, não se pode pensar em desenvolver o conhecimento apenas para determinado componente curricular, em que um assunto não está conectado ao outro de modo que desperte o interesse do aluno, pois ele busca por uma aprendizagem significativa, que gere resultados e possa ser aplicada em seu dia a dia. O estudo é essencialmente de caráter bibliográfico, tendo como ponto de partida o livro-jogo “Curumatara: de volta à Floresta”, adaptado para RPG, teorizando o seu uso em sala de aula, no Ensino Médio, além de analisar estratégias transdisciplinares.

Palavras-chave:

Literatura. Transdisciplinaridade. *Role-playing game*.