

**EXPLORANDO O POTENCIAL DO ROLE-PLAYING-GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE BIOLOGIA PRESENCIAL E REMOTA**

**EXPLORANDO EL POTENCIAL DE LOS JUEGOS DE ROL (RPG) COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA DE BIOLOGÍA PRESENCIAL Y REMOTA**

**Samara Rodrigues de Brito**

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ  
srodrigues858@gmail.com

**Victor Lucas Monteiro de Lima Cavalcante**

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ  
victor.lucasm121@gmail.com

**Lais Leite Futuro**

Colégio Pedro II, Departamento de Ciências e Biologia - CPII  
laisfuturo@gmail.com

**Rosana Conrado Lopes**

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Biologia, Departamento de Botânica - UFRJ  
rclopesspecial@gmail.com

## RESUMO

Diante do cenário da pandemia de COVID19, o ensino de Biologia esbarrou em diversas dificuldades, agravadas pela realidade do ensino remoto. A metodologia baseada em jogos como RPG, surge como um instrumento lúdico/pedagógico para incentivar e engajar alunos além de promover a aprendizagem. Desse modo, foi elaborado um jogo RPG like que se mostrou uma ferramenta interessante na melhoria da qualidade do ensino à distância, destacando a importância de metodologias ativas através da gamificação para promover a participação dos alunos e a colaboração entre professor e aluno em realidades de ensino tanto remoto como presencial.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas; gamificação; organelas citoplasmáticas; ensino-aprendizagem; material didático.

**Eixo temático:** 2. Estratégias, materiais e recursos didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia

**Modalidade:** Exposição de jogos e materiais didáticos

## RESUMEN

Ante el escenario de la pandemia COVID19, la enseñanza de la Biología encontró

dificuldades, agravadas por la enseñanza remota. La metodología basada en juegos como el RPG, se presenta como un instrumento lúdico/pedagógico para promover el aprendizaje. De esta manera, se creó un juego tipo RPG que resultó ser una interesante herramienta para mejorar la calidad de la educación a distancia, resaltando la importancia de las metodologías activas a través de la gamificación para promover la participación de los estudiantes y la colaboración entre docente y estudiante en las realidades de enseñanza a distancia y en persona.

**Palabras clave:** Metodologías activas; gamificación; orgánulos citoplasmáticos; enseñanza-aprendizaje; material didáctico.

**Eje temático:** 2. Estrategias, materiales y recursos didácticos para la Enseñanza de las Ciencias y la Biología.

**Modalidad:** exposición de juegos y materiales didácticos.

## INTRODUÇÃO

O ensino de ciências, para muitos alunos, pode ser visto como algo desafiador, pela dificuldade atrelada à falta de interesse desses na disciplina. Para Alves e Lima (2022), essa dificuldade é representada pela complexidade do ensino, não pautando em significados que possam ser de fácil assimilação e compreensão do conteúdo.

Essa problemática se intensificou com a pandemia de Covid-19, classificada pela OMS em 2020, que levou ao fechamento das escolas no Rio de Janeiro. Diante desse cenário, a área da educação precisou migrar do ensino presencial para um ensino remoto emergencial, demandando análise e compreensão de metodologias para a aplicação dessa nova realidade de ensino. Em meio a essa situação, a falta de infraestrutura na área da educação resultou em obstáculos tanto para educadores, quanto para os alunos que enfrentaram problemas de acesso limitado à internet, falta de dispositivos eletrônicos e ambientes residenciais inadequados ao estudo.

Nesse sentido, um grande desafio para os professores foi equilibrar a implementação de metodologias ativas de ensino na realidade de um ensino remoto emergencial. A metodologia ativa busca inserir o aluno como agente principal, protagonista no processo de aprendizagem e o professor como mediador, auxiliando o estudante considerando que atividades que engajam uma participação ativa e promovem situações de questionamento e reflexão são capazes de trazer um impacto significativo no processo de aprendizagem (Neto e Benite-Ribeiro, 2012).

Nessa perspectiva, a gamificação representa um caminho para atrair os alunos a aprender de forma mais lúdica, engajando-os e estimulando o desejo de aprender o conteúdo de uma nova perspectiva. Isso torna o aprendizado mais apresentável, induz a compreensão e permite interações sociais com outros.

Esse projeto foi desenvolvido por estudantes universitários, orientados por professores através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), visando articular o conteúdo adquirido pelos universitários com as experiências vividas pelos alunos. Sob esse viés, também se alcança o objetivo de mobilizar professores de escolas públicas como formadores de futuros docentes (CAPES).

Portanto, este artigo busca trazer uma articulação do RPG com o conteúdo programático de organelas citoplasmáticas, aplicados em turmas de 1ª série do ensino médio.

### **Gamificação**

Durante as últimas décadas, o desenvolvimento das ferramentas de comunicação e sua influência na sociedade criaram uma demanda pelo rompimento do modelo tradicional escolar e sua transmissão unidirecional de conhecimento. Dessa forma, a transição do modelo de comunicação em massa “um-para-todos” para o modelo “todos-para-todos” criou um contexto no qual os alunos não são mais somente receptores passivos mas também co-criadores e modificadores das mensagens que enunciam e recebem. Conforme Karl Kapp (2012), a gamificação pode ser definida como: “...utilização de mecânicas baseadas em games, estética e pensamento gamer para engajar as pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e a solução de problemas.”

Devido às características que os elementos dos jogos possuem, a gamificação no ensino está intimamente relacionada à motivação intrínseca dos alunos na realização de tarefas e, por consequência, à sua participação escolar. Nesse contexto, a gamificação se destaca como uma ferramenta para motivar e engajar os alunos, promovendo interatividade, competição e participação ativa nos assuntos a serem aprendidos.

Nesse sentido, a importância de reconhecer as desigualdades de acesso existentes no período de pandemia e ensino remoto entre os alunos e criar uma atividade de fácil acesso reforçou a utilidade do modelo RPG –uma categoria de jogos–, no qual a maioria de suas modalidades se desenvolve de forma oral e/ou escrita e não demanda grande

infraestrutura para sua aplicação. Estes assistem suas aulas e realizam seus trabalhos por meio de celulares, tablets e computadores: plataformas que comportam bem o possível formato de texto que poderia ser utilizado para criar uma narrativa. Dessa forma, buscou-se, através da descrição de cenários e situações simuladas, construir ativamente o conhecimento por meio da interação com o meio (Piaget 1970). Segundo esse autor as atividades práticas são importantes para o aprendizado e a imersão dos alunos nessa narrativa poderia mitigar os problemas causados pela falta de uma dinâmica presente nas atividades práticas, levando em consideração o seu período de aplicação marcado pela pandemia do Sars-Cov 2.

## DESENVOLVIMENTO

### Modelo RPG-Like

De acordo com os autores, a modalidade de jogos chamada de “Role-Playing Games” não possui uma definição estrita e única e, no entanto, diferentes indivíduos, quando estão desenvolvendo ou analisando um jogo considerado RPG, parecem concordar quando um jogo é classificado desta forma (Tychsen; Hitchens, 2008). Apesar da falta de uma descrição centralizadora, elementos comuns que caracterizam de um RPG são: uso de um personagem controlado pelo jogador, um mestre que controla as regras, uso de um mundo ficcional e a interação com o mesmo e, por fim, uma narrativa de fundo (Tychsen; Hitchens, 2008). Inspirado nessa modalidade de jogos, principalmente na questão narrativa, e nos elementos motivadores da gamificação no ensino, o jogo desenvolvido para os alunos do Colégio Pedro II pode ser considerado um “RPG-like”.

Nesse sentido, o formato RPG-like foi escolhido pois contemplava os principais objetivos traçados, como a vontade de criar um material não-tradicional, contemplado pela possibilidade de criar uma narrativa fictícia na qual o jogador/aluno toma decisões com base no seu conhecimento. Assim, a gamificação no ensino apresenta um fator motivacional de aprendizagem e reação emocional (Araújo, I., Carvalho, A. A., 2018, Kapp, K., 2012).

De acordo com o modelo Octalysis (Chou, 2015), um jogo, para alcançar seu efeito motivador, precisa conter pelo menos uma das bases listadas por ele. Nesse sentido, o jogo foi desenvolvido com foco em duas delas:

“Imprevisibilidade e curiosidade”: o que motiva o jogador a realizar as tarefas solicitadas advém do facto de se desconhecer o que irá ocorrer em seguida. Pela curiosidade, o jogador mantém-se fiel às tarefas mesmo que estas sejam repetitivas”.

Perda e prevenção: impera a necessidade de evitar algo negativo, com perder o jogo ou mesmo perder objetos colecionados por não determinar tarefas por determinado espaço de tempo”

(Chou, 2015).

### **Aplicação**

O material foi desenvolvido inicialmente considerando a realidade dos alunos de 1ª série do Colégio Pedro II - *Campus* Tijuca II (CPII). Desta forma, a plataforma utilizada para aplicação do jogo neste primeiro momento foi um arquivo de PDF. Inspirada no modelo de RPG “pen-and-paper”, essa versão contava com jogabilidade com baixa taxa de processamento gráfico e tinha visualização nos mais simples smartphones, tablets, notebooks ou computadores. Dessa forma, era demandado o mínimo do pacote de dados de internet possível e não era necessário uma ótima e constante conexão WI-FI, resultando em baixa exigência de configurações dispositivos.

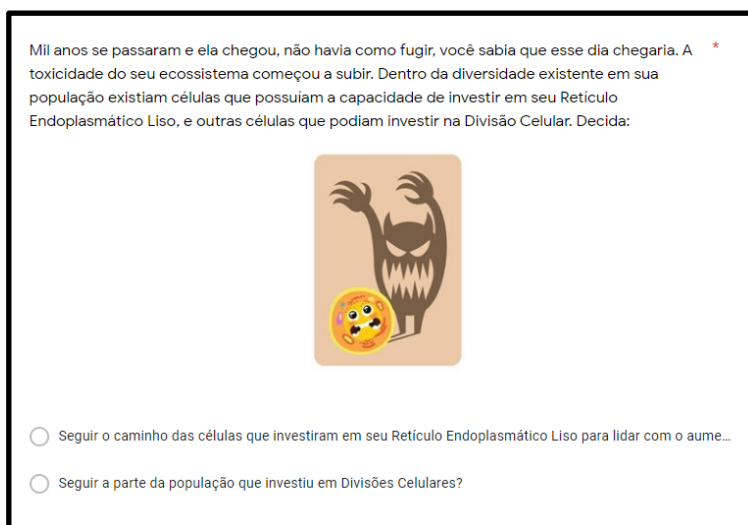
Com o feedback dos alunos após a aplicação do jogo identificamos dificuldades nessa modalidade. Ainda levando em conta os critérios de acessibilidade, a transição para um modelo de Google Forms foi testada com alunos da rede particular de ensino, Colégio Teresiano, a fim de solucionar os problemas de confusão nos comandos. Com a ampla aceitação do formato de formulário, uma segunda aplicação foi realizada aos alunos do CPII do ano letivo seguinte, trazendo novos resultados sobre esse formato e sua acessibilidade. O jogo foi aplicado após a apresentação do conteúdo, assincronamente para os alunos do CPII e no sistema híbrido para os alunos do Colégio Teresiano.

### **Contexto da narrativa**

A narrativa começa com uma simples apresentação e revisão dos nomes das organelas e componentes celulares a serem trabalhados, todos com linguagem simples e interativa que se estende por todo o decorrer do jogo. A imersão ocorre em um cenário composto por um grande oceano hipotético, chamado Oceano de Berg, no qual o jogador assume o papel de um simples organismo unicelular que convive com organismos semelhantes a si, compondo sua população, e outros organismos que podem competir, preda ou influenciar na população do organismo do jogador.

Para interagir com a história, o jogador deve escolher entre diferentes ações para lidar com as situações-problema que são apresentadas nas diferentes seções do jogo. Conforme o exemplo da Fig.1 abaixo. De acordo com o caminho escolhido, a população do organismo/aluno traça um caminho evolutivo diferente, simulando eventos de especiação por seleção de características importantes para a sobrevivência frente à adversidade encontrada na seção. Durante a progressão da história evolutiva da linhagem do aluno, representada por seu organismo, a importância de determinadas organelas celulares para a realização de diferentes funções que podem solucionar o problema apresentado é requisitada ao aluno. Além disso, em algumas etapas do jogo, essas funções são revisadas e reforçadas, evidenciando assim seus acertos e erros conforme seu organismo sobrevive ou é extinto.

**Figura 1:** Exemplo de uma situação-problema final, na qual a primeira opção levaria à sobrevivência da população graças à relação entre Retículo Endoplasmático Liso e a neutralização de toxinas. A segunda opção leva à extinção da população.



Fonte: Autores

Além disso, a população da espécie do aluno pode estar sujeita a eventos no qual o fator aleatório intervém em seu destino (simulando um conceito de deriva), sendo representado pelo rolamento de dados realizado por parte do aluno quando orientado.

## O jogo

O jogo é composto por 47 sessões no total, sendo elas seções de introdução (3), situações-problema intermediárias (15), eventos aleatórios (8) e situações-problema finais (21). As três primeiras seções do jogo consistem em um espaço para identificação do aluno, introdução ao jogo e instruções de como jogar, respectivamente. Em seguida, as seções consistem em cenários nos quais o jogador precisa tomar decisões sobre as novidades evolutivas que surgem em sua população. Nesta etapa, é importante que o aluno entenda a relação entre as novidades evolutivas e as demandas ambientais que surgem nas seções, levando a diversificações adaptativas ou não em sua população. Nas situações-problema intermediárias, as alternativas escolhidas não causam a extinção da população, porém levam a diferentes caminhos com novas situações. Há também as situações-problema finais, nas quais a escolha do jogador poderá levar sua população à extinção, levando ao reinício do jogo, ou à sobrevivência, garantindo que ele possa seguir para um novo nível. Por fim, seções de eventos aleatórios estão distribuídas ao longo dos caminhos, simulando o papel do acaso no processo evolutivo. Nestas etapas, o destino da população dos alunos é decidido por um dado.

### **Organelas e Evolução**

A estrutura do jogo foi elaborada de forma que seja possível ao aluno associar seus conhecimentos de organelas celulares às situações-problema, tornando a aprendizagem mais significativa frente a um assunto tão abstrato e distante do cotidiano, além de ser introduzido a conceitos de evolução. Atenção extra foi dada para a contextualização evolutiva dentro da narrativa de forma a simular eventos de seleção natural ocorrendo dentro de diferentes novidades evolutivas. Como defendem Araújo & Vieira (2021), apesar de seu caráter integrador dentro das Ciências Biológicas, a Evolução é, em muitos casos, tratada como somente mais um tópico dentro do ensino de Biologia.

Nesse sentido, dados os desafios de abstração necessários para que os alunos possam entender as organelas e suas funções, bem como a razão delas existirem da forma que existem, o uso da evolução como eixo norteador se mostrou muito adequado. Sendo evidenciado por Araújo & Vieira (2021), que retrata o papel central da evolução para o ensino de biologia, pois traz uma perspectiva sobre os seres vivos, indo além da simples descrição de suas características. Isso confere à biologia uma dimensão histórica para compreender as causas que moldaram a vida ao longo do tempo.

Tendo em vista esses objetivos, foi pedido ao aluno que anotasse informações importantes para a construção de seu raciocínio, como o tipo de pressão seletiva ocorrendo nas seções com as quais eles se depararam e o caminho que eles seguiram (número das seções pelas quais passaram). Ademais, foi orientado aos alunos que não retornassem às seções anteriores, tanto no arquivo PDF quanto no formulário, visto que, para uma completa imersão no caráter evolutivo do jogo, o organismo não poderia voltar atrás em sua história. Por fim, os alunos foram instruídos para que, ao término do jogo, com o caminho evolutivo anotado e a possibilidade de acompanhar a história da célula do começo ao fim, desenhassem sua célula destacando as estruturas e organelas mais desenvolvidas resultantes da história evolutiva do organismo. Dessa forma, esperou-se que a compreensão da diversidade de células de organismos modernos e a variação na abundância e formato de suas organelas pudesse ser compreendida.

Então, coube aos estudantes o preenchimento anônimo de um questionário que buscou sugestões, opiniões e experiências acerca da jogabilidade, a fim de aprimorar o jogo.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com os resultados obtidos, foi possível relacionar as respostas dos alunos a outras informações, como ao método que foi utilizado para aplicação do jogo e aos desafios do período de aulas remotas. A tabela 1 apresenta as informações descritivas.

**Tabela 1:** Resumo das informações das turmas e aplicações do jogo.

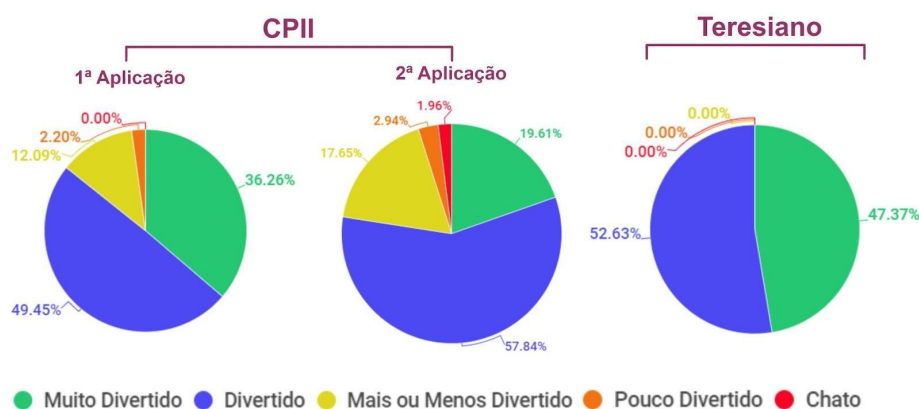
	COLÉGIO PEDRO II		Colégio Teresiano
	<i>1ª Aplicação</i>	<i>2ª Aplicação</i>	
Nº de alunos	91	108	38
Rede de ensino	Pública	Pública	Privada
Mês de aplicação	abril/2021	outubro/2021	junho/2021
Ano Letivo	2020	2021	2021
Série	1ª Série E.M	1ª Série E.M	1ª Série E.M
Nº de turmas	6	6	1
Tempo médio	18min	-	13min
Formato do jogo	PDF	Google Forms	Google Forms

Modo de Aplicação	Remoto (assíncrono)	Remoto (assíncrono)	Presencial/Remoto (síncrono)
-------------------	---------------------	---------------------	------------------------------

Com os resultados obtidos a partir do formulário aplicado após a atividade, percebemos que o jogo despertou o interesse de aproximadamente 94% dos alunos, tanto na primeira aplicação no CPII quanto no Teresiano, enquanto que, na segunda aplicação no CPII, 87,2% dos estudantes classificaram o jogo como interessante ou muito interessante (Fig. 2). Foi observado também que a atividade foi divertida ou muito divertida para 85,7% e 77,4% dos alunos do CPII, e para 100% dos estudantes no Colégio Teresiano (Fig. 2).

Figura.2. Opinião dos alunos do CPII e do Teresiano sobre a atividade ser divertida.

### OPINIÃO DOS ALUNOS SOBRE A DIVERSÃO DO JOGO



Fonte: Os autores

Isso indica que o jogo auxiliou na manutenção de uma conversa entre o ensino e a diversão, o que traz benefícios ao processo educativo que, por sua vez, se aprimora pelo fornecimento de um meio motivador que ajuda o aluno a fixar o conteúdo de uma maneira mais dinâmica, indireta, não convencional e a promover uma aprendizagem-significativa (Leite; Ferreira 2002). Que os jogos são importantes no processo educativo por tornarem o conhecimento mais atrativo já é sabido por muitos. Mas não é só isso, os jogos, quando assim intencionados, são ótimas ferramentas para estimular a autonomia do aluno, permitindo que pense por conta própria em estratégias para resolver problemas tornando seu conhecimento mais expressivo do que quando são direcionados a apenas pesquisar assuntos de aula (Grando e Tarouco 2008).

Tais resultados são importantes, já que dentre as dificuldades do ensino de Biologia nas escolas, no remoto e no presencial, encontram-se a não compreensão, sobretudo, da

funcionalidade e sentido do conteúdo abordado em sala de aula e a falta de interesse dos alunos. Além disso, torna-se evidente a preocupação com o modo de estudo destes alunos, os quais, na maioria das vezes, apenas decoram o conteúdo e os reproduzem quando lhes é pedido, não fixando ou entendendo de maneira efetiva o conteúdo aplicado (Souza, N. A. de. & Boruchovitch, E. , 2009).

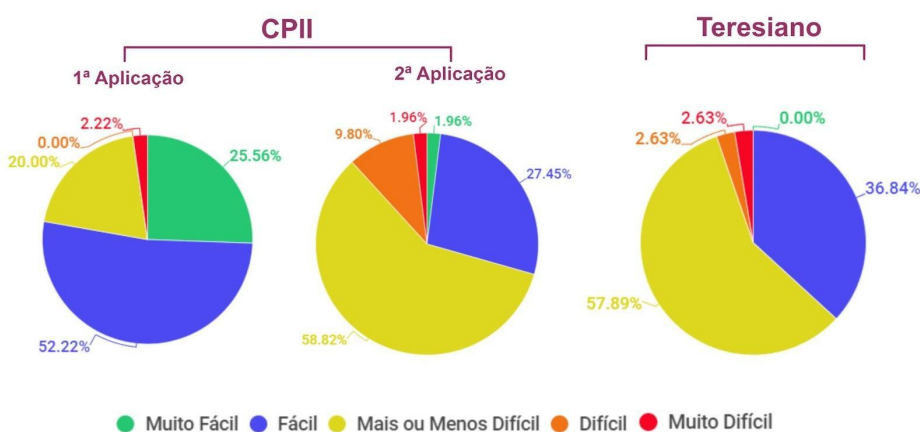
Desse modo, é possível ver que o jogo desenvolvido se mostrou uma ferramenta capaz de estimular o aluno a aplicar o seu conhecimento de uma forma diferente, possibilitando aplicar de forma mais autônoma os conceitos. Alguns comentários deixados pelos alunos evidenciam esse êxito da atividade:

“eu acredito que com jogos é uma forma bem mais interessante e descontraída de aprender, estudar e testar os conteúdos de uma forma bem mais divertida diferente dos métodos tradicionais”

Ao analisar os dados do CPII, 74.7% e 76,4% dos alunos acharam que o jogo auxiliou no entendimento do conteúdo de organelas, indicando que a atividade, além de interessante, também se mostrou educativa. Entre os alunos do Colégio Teresiano, 65.8% disseram que o jogo realmente ajudou no entendimento (Fig.3), nos sugerindo que apesar de um pouco mais da metade dos alunos possuírem dificuldades com o conteúdo em si, o jogo foi capaz de auxiliar nesse entendimento, resultado semelhante ao encontrado por Neto e Benite-Ribeiro (2012), que ao questionarem seus estudantes, observaram a predominância da resposta de que o jogo os auxiliou a “aprender”, concluindo que o RPG pode ser utilizado como ferramenta de ensino de conteúdo e não apenas para avaliar a aprendizagem.

Figura.3. Opinião dos alunos sobre o nível de facilidade do jogo.

### NÍVEL DE FACILIDADE DOS ALUNOS SOBRE O JOGO



Essa abordagem nos leva a acreditar que o estilo de jogo RPG pode ser utilizado como uma ferramenta de estímulo para temas que, ao serem abordados em sala de aula, muitas vezes são tidos como defasados e longe da realidade de muitos estudantes. Essa qualidade do RPG se mostrou especialmente importante no contexto de adaptação da rotina escolar ao modelo remoto por conta da pandemia, devido aos diversos fatores que dificultam esse ajuste. Além disso, o mesmo se mostra igualmente importante para prender a atenção dos estudantes e os cativar quanto ao assunto estudado, uma outra problemática que está sendo visível nos tempos atuais.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com um cenário pandêmico, o intuito era promover o ensino de organelas citoplasmáticas de forma mais lúdica, considerando também as demandas apresentadas, como os aspectos socioeconômicos dos alunos e a rotina doméstica variada.

Assim, o objetivo foi alcançado quando os alunos demonstraram interesse pelo conteúdo, por meio dos dados, os educandos comprovaram a facilidade da compreensão do jogo. Com isso, os jogos de RPG se mostraram uma experiência gamificada educativa, tornando possível utilizar o conteúdo programático proposto atrelado com a experiência de jogos, tanto no contexto do ensino remoto como do híbrido.

### REFERÊNCIAS

- ALVES, L. C.; LIMA, R. A. Bingo Celular: O lúdico no processo de ensino e aprendizagem. *Diversitas Journal*, v. 7, n. 4, p. 2870–2879, 2022.
- ARAÚJO, I.; CARVALHO, A. A. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: casos bem-sucedidos. *Revista Observatório*, v. 4, n. 4, p. 246-283, 29 jun. 2018.
- Araújo, L. e Vieira, G. A Evolução Biológica Como Eixo Integrador do Ensino de Biologia. In: \_\_\_\_\_. **Ensino de Biologia: Uma perspectiva evolutiva**. Porto Alegre, 2021. p. 7 - 11, V. 1.
- CHOU, Y. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Media, 2015.

GRANDO, A.; TAROUCO, L. M. R. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14403. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14403>. Acesso em: 15 maio. 2024.

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LUVISON, L.; GILBERTO, A.; VIEIRA, C. ENSINO DE BIOLOGIA Uma perspectiva evolutiva VOLUME II: BIODIVERSIDADE & EVOLUÇÃO. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.diagramaeditorial.com.br/wp-content/uploads/2021/04/03-ensino-de-biologia-vol2.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2024.

LEITE, Edimar; FERREIRA, Luis Carlos. Referenciais teóricos e metodológicos do programa “Vivendo e Trabalhando Melhor”: uma proposta do sistema de aprendizagem vivencial para aplicação institucional. In: CAPELLA, Beatriz Bedushi; GELBCKE, Francine; MONTICELLI, Marisa (Org.). Para viver e trabalhar melhor: a multidimensionalidade do sujeito trabalhador. Florianópolis: UFSC/CCS, 2002. p. 17-49.

NETO, A. A. O.; BENITE-RIBEIRO, S. A. Um modelo de Role-Playing Game (RPG) para o ensino dos processos de digestão. Itinerarius Reflectiones, v. 2, n. 13, 2012.

SOUZA, Nadia Aparecida de; BORUCHOVITCH, Evely. Avaliação da aprendizagem e motivação para aprender: tramas e entrelaços na formação de professores. ETD, Campinas, v. 10, n. numeroespecial, p. 204-227, out. 2009. Disponível em <[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1676-25922009000200013&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-25922009000200013&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 15 maio 2024.

PIAGET, J. A construção do real na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIRES, G. et al. Gamificação no ensino de Ciências: um relato de experiência. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/13219>>. Acesso em: 25 mar. 2024.



OPAS/OMS Organização Pan-Americana da Saúde. Disponível em:  
<<https://www.paho.org/pt/news/11-3-2020-who-characterizes-covid-19-pandemic>>.

Acesso em: 24 mar. 2024

Tychsen, A., & Hitchens, M. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games.