

O RPG COMO POSSIBILIDADE PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO CTS: UMA REVISÃO

EL JUEGO DE ROL COMO POSIBILIDAD PARA LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN CTS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

Fabrine Vitória Santos de Almeida
Universidade Estadual de Santa Cruz
fabrinevitoria2017@gmail.com

Christiana Andrea Vianna Prudêncio
Universidade Estadual de Santa Cruz
cavprudencio@uesc.br

RESUMO

Dentro da diversidade metodológica, característica da Educação CTS, é possível considerar o Role playing game (RPG), um jogo que simula cenários nos quais os jogadores assumem papéis e tomam decisões. Este estudo, busca identificar pesquisas que apresentam a relação entre Educação CTS e o RPG. A busca foi realizada em quatro bases de dados no período de 2000 a 2023. Foram encontradas 25 pesquisas e o Brasil lidera em números de publicações. Ademais, foi possível perceber uma variedade de temas utilizados para a narrativa do jogo. Entretanto, é necessário a realização de mais pesquisas que explorem essa conexão.

Palavras-chave: jogos de simulação; ensino de ciências; estratégias didáticas.

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

Modalidade: pesquisa acadêmica.

RESUMEN

Dentro de la diversidad metodológica, característica de la Educación CTS, es posible considerar el Role Playing Game (RPG), un juego que simula escenarios en los cuales los jugadores asumen roles y toman decisiones. Este estudio busca identificar investigaciones que presenten la relación entre la Educación CTS y el RPG. La búsqueda se realizó en cuatro bases de datos en el período de 2000 a 2023. Se encontraron 25 investigaciones y Brasil lidera en número de publicaciones. Además, fue posible percibir una variedad de temas utilizados para la narrativa del juego. Sin embargo, es necesario realizar más investigaciones que exploren esta conexión.

Palabras clave: : juego de roles; ensino ciencias; estrategias didáticas.

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

Modalidad: investigación académica.

INTRODUÇÃO

A Educação CTS (Ciência, Tecnologia e Sociedade) tem como um de seus objetivos promover um ensino reflexivo, com base na formação cidadã, focado na construção de uma sociedade cientificamente alfabetizada, capaz de compreender as inter-relações que permeiam a tecnociência e a sociedade (Auler, 2007). Além disso, uma de suas características é proporcionar uma diversidade metodológica no processo de ensino e incluir questões relacionadas aos desafios contemporâneos, levando em consideração outras áreas do conhecimento como sociologia, filosofia, história dentre outras (Hofstein, Aikenhead e Riquarts, 1988; Santos, 2012).

Dentre as possibilidades de proporcionar essa diversidade metodológica no ensino, é possível considerar o Role playing game (RPG), um jogo que simula cenários nos quais os jogadores assumem papéis e tomam decisões que moldam a narrativa, oferecendo uma alternativa para a exploração dos princípios da Educação CTS. Winard e Septiana (2023), que utilizam o RPG como estratégia didática, argumentam que esse ambiente simulado contribui para que os estudantes explorem as repercussões de suas ações, como também a ação dos outros sobre a vida dos seus personagens, analisando e compreendendo as consequências desses atos em situações que, de algum modo, são parecidas com o mundo real.

Alguns estudos também consideram que os jogos de interpretação contribuem para a formação do pensamento crítico, ajudam no desenvolvimento da oralidade, da argumentação e da criatividade, promovendo um espaço de socialização, interdisciplinaridade e cooperatividade (Coelho e Silva, 2020; Prieto, 2016; Grandó e Tarouco, 2008; Riyis, 2004)

A articulação entre CTS e RPG já foi utilizada em algumas pesquisas, como a de Samagaia e Peduzzi (2004), que fizeram essa conexão com foco na narrativa sobre a criação das bombas atômicas no contexto do projeto Manhattan com alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. Outros, como Sabka (2016), também da área da física, utilizaram o jogo para discutir as relações de classe envolvendo a implementação da máquina a vapor no contexto da Revolução Industrial.

Entretanto, de acordo com Pereira e Struchiner (2022), apesar da presença de pesquisas que envolvam RPG e o ensino, existe uma carência de estudos abordando a interseção entre RPG e CTS, ressaltando a necessidade de ampliar as investigações nessa área. Diante desse contexto, o objetivo do trabalho é identificar pesquisas que estabelecessem alguma conexão entre o jogo de RPG e a Educação CTS.

METODOLOGIA

Para atingir nosso objetivo, realizamos uma Revisão de Literatura na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, na Rede de Revistas Científicas da América Latina e Caribe, Espanha e Portugal (Redalyc) e no Portal de Periódicos da CAPES, no período de 2000 a 2023.

Para definir o período para a revisão, tomamos como marco temporal a primeira tese de doutorado que utilizou o RPG na educação, de Rodrigues (2004), defendida em 1997. Entretanto, o trabalho na íntegra não está disponível na internet, apenas o livro “Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil” de 2004. Seguindo a ordem cronológica, o próximo trabalho foi o de Pavão (2000), intitulado “A aventura da leitura e escrita entre mestres de Role Playing Game (RPG)”, que se concentrou nas práticas de leitura e escrita de mestres de RPG. Apesar de serem reconhecidos como as primeiras publicações a relacionarem educação e RPG, nenhum dos trabalhos aborda o ensino de ciências e, portanto, foram descartados. Com isso, para esta pesquisa, optamos por considerar um período que engloba trabalhos publicados entre 2000 e 2023.

Para localizar os trabalhos, adotamos uma estratégia de busca que abrangesse uma diversidade de termos e descritores. Para isso, incluímos a sigla do jogo “RPG”, seu significado completo “Role playing game1” e o equivalente em espanhol, "juego de rol". Complementando essa abordagem, incluímos o acrônimo "CTS" e a expressão completa "Ciência, Tecnologia e Sociedade" para garantir que nossa busca incluísse todas as possibilidades da interseção entre RPG e CTS.

Desse modo, a equação de busca adotada foi a seguinte: ("RPG" OR "Role playing game" OR “JUEGO DE ROL”) AND ("CTS" OR "Ciência Tecnologia e Sociedade)". Considerando que estes descritores poderiam estar presentes em qualquer parte do trabalho.

O objetivo desta revisão foi identificar pesquisas que estabelecessem alguma conexão entre o jogo de RPG e a Educação CTS, a fim de investigar como essa relação tem sido desenvolvida. Além disso, excluímos trabalhos que apresentavam a sigla, mas não estavam relacionados ao jogo ou ao tipo de educação como, por exemplo, Reeducação Postural Global (RPG). Outro critério foi em relação à acessibilidade integral dos trabalhos selecionados, sendo que aqueles que não estavam disponíveis para consulta completa foram excluídos da análise. Além disso, também foram excluídas as duplicatas, garantindo que cada trabalho contabilizado representasse uma contribuição única para o campo.

Após filtrar os estudos e realizar uma leitura completa, selecionamos para uma análise do perfil dessas pesquisas 22 trabalhos, sendo 5 dissertações e 17 artigos científicos.

RESULTADOS

A partir da seleção dos trabalhos com base nos critérios de inclusão e exclusão, foi possível identificar algumas informações. Com a escolha das bases de dados as pesquisas não se limitam ao território brasileiro, assim, é interessante analisar a distribuição entre o Brasil e países de língua espanhola.

De fato, o Brasil é o país com maior número de publicações (8), seguido da Colômbia (5). Entretanto, ele também é o país mais populoso, ou seja, essa quantidade de trabalhos de alguma forma segue o “esperado”. Inclusive, quando analisamos quais as instituições nas quais foram desenvolvidas os trabalhos, a Universidad de Málaga, na Espanha, possui 3 dos 17 artigos encontrados. A revisão Ibero-Americana realizada por Grande-de-Prado et al. (2020) sobre a utilização do RPG, sem a articulação com a Educação CTS, demonstrou que em termos de distribuição geográfica, a maioria dos artigos sobre esse tipo de jogo vieram de periódicos espanhóis.

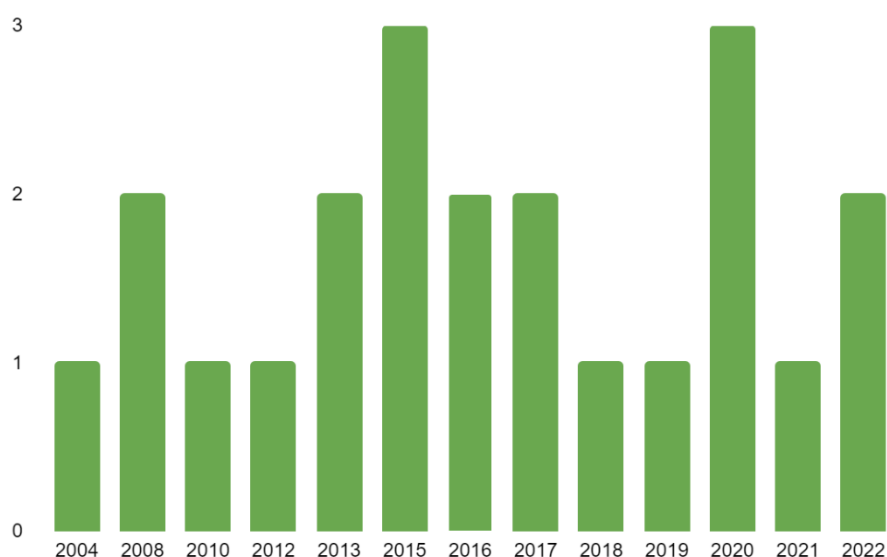
No Brasil as publicações aconteceram em instituições diferentes sendo elas: a) Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); b) Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); c) Universidade Federal de Santa Maria (UFSM); d) Universidade Estadual do Maranhão (UEMA); e) Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC); f) Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC); Universidade Regional do Noroeste do

Estado do Rio Grande do Sul (Unijuí) e a Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), cada uma com uma publicação.

Esses dados podem nos ajudar a entender alguns cenários. No Brasil, essas pesquisas provavelmente surgem como iniciativas de estudantes, pois não há orientadores que investiguem aspectos da relação entre Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) e RPG em diferentes trabalhos. As pesquisas ocorrem de forma pontual: em diferentes regiões do país, ou seja, realizadas por indivíduos que se interessam e iniciam investigações.

Outro dado interessante é número de publicações em relação ao ano como podemos observar (Figura 1):

Figura 1: Número de publicações sobre RPG e CTS em relação ao ano.



Fonte: das autoras.

Inicialmente observamos a data da primeira publicação que investigou essa articulação, o trabalho brasileiro de Samagaia e Peduzzi (2004) que tem como tema a criação das bombas atômicas no contexto do projeto Manhattan. Além disso, temos 3 trabalhos publicados no mesmo ano, representando o maior número de trabalhos que, de alguma maneira, utilizou o RPG na discussão da Educação CTS. Entretanto, é possível ressaltar que de 2015 até 2022, todos os anos tiveram pelo menos uma publicação.

Chrispino (2022) mostrou, por meio de um gráfico, que houve um crescimento constante no número de artigos sobre CTS no Brasil até 2021, que foi a data final do estudo. Por

exemplo, em 2004, houve 18 trabalhos publicados, sendo que este é o ano em que o primeiro trabalho conectando RPG e CTS foi publicado. Segundo o autor, em 2015, 2020 e 2021, o número de publicações sobre CTS aumentou para 222, 469 e 509, respectivamente, sendo estes os anos encontrados com o maior número de publicações sobre RPG e CTS.

Os resultados também corroboram com um editorial escrito por Soares, Cavalcanti e Cleophas (2022), que apresenta uma reflexão sobre o lúdico e a comunidade científica. Os autores classificam os trabalhos em gerações, sendo a primeira entre a década de 1970 e 2000, quando os trabalhos ainda não possuíam muito aprofundamento teórico.

A segunda geração, entre 2004 e 2015, mostra um período em que houve formação de mestres e doutores que defenderam suas dissertações e teses na área do lúdico, discutindo referenciais epistemológicos, de ensino e aprendizagem, levando à formação de grupos de pesquisa nessa área. A terceira geração, entre 2010 e 2016, evidencia que pesquisadores de outras áreas migraram para a temática dos jogos no ensino de ciências, e a quarta geração é formada por pesquisadores orientados por aqueles das gerações anteriores.

É importante destacar que ao longo de sua história, o jogo do tipo RPG passou por um processo de estigmatização. Conforme discutido por Vasques (2008), a mídia tradicional e religiosa, por razões diversas, distorceu elementos da atividade, contribuindo para uma imagem negativa. Isso incluiu a associação do jogo com a realização de cultos demoníacos, chegando a ser utilizado como álibi para crimes no Brasil e nos Estados Unidos.

Essa crença pode ser limitante quando se considera a utilização do RPG no contexto educacional. Além disso, essa ideia no imaginário popular provavelmente provocou certa relutância nas pessoas para se envolverem com o jogo o que, conseqüentemente, dificultou que os pesquisadores o reconhecessem como uma estratégia didática.

Em um estudo realizado por Sidhu e Carter (2020), destacam-se três fatores que têm impulsionado o "ressurgimento" do Dungeons and Dragons (D&D), o principal sistema de RPG. Os autores argumentam que as representações nas mídias, por exemplo, por meio

de sessões transmitidas ao vivo e aparições em séries de televisão com uma perspectiva positiva, desempenham um papel na redução do estigma associado ao jogo.

Além disso, a acessibilidade aos materiais do D&D tem contribuído significativamente para o aumento de sua popularidade. Esse crescente interesse oferece uma oportunidade para os pesquisadores explorarem também as potencialidades pedagógicas deste tipo de jogo.

Henao e Palacio (2013), em um dos trabalhos encontrados, afirmam que os jogos de simulação possibilitam um espaço para a argumentação, reconhecimento de diversos pontos de vista e tomada de posição. O mesmo é observado no trabalho de Sabka (2016), que utilizaram o RPG para discutir as modificações trazidas pelos conhecimentos tecnocientíficos na sociedade, permitindo aos estudantes posições sociais diferentes nessa atividade.

Entretanto, é importante deixar claro que o RPG não é a solução nem para trazer a perspectiva CTS para a escola, nem para salvar a educação. Ramos, Serón e López (2013) realizaram uma pesquisa com futuros professores de ciências, e uma das conclusões encontradas foi que alguns dos participantes identificaram que nem todo tópico é adequado para a utilização dessa atividade. Assim como qualquer estratégia didática, o RPG possui suas potencialidades e dificuldades. Nesse sentido, é fundamental um planejamento para seu uso e uma visão muito definida dos objetivos que o professor busca alcançar com o jogo, assim como afirmam Savi e Ulbricht (2008).

Os trabalhos encontrados na revisão, por exemplo, apresentaram a utilização desse tipo de jogo como possibilidade para discussão de temas que necessitam de posicionamentos diferentes, e que mobilizam conhecimentos que relacionam ciência e sociedade como os trabalhos de Cabo, Enrique e Morales (2012), que optaram por explorar a discussão relacionada aos transgênicos; o de Pelayo Barbosa e Martínez Pérez (2016), no qual jogos de interpretação de papéis foram usados para discutir a questão da automedicação; o de Palma- Jiménez et al. (2020) que abordaram o uso de Parabeno em produtos de higiene.

Além disso, é possível analisar que 10 dos 17 artigos encontrados utilizam algum referencial de controvérsias/questões sociocientíficas, sugerindo que os jogos de interpretações podem ser utilizados para promover debates sobre essas temáticas, apesar

de explorarem pouco o porque e como funciona as atividades, em si. O trabalho específico de Sousa e Gehlen (2017), que é uma revisão sistemática sobre as questões sociocientíficas analisando as Atas do I ao IX ENPEC, um evento de porte nacional, evidenciou que foi encontrada apenas uma pesquisa que relacionava estes temas aos jogos de RPG. .

Outro ponto relevante é que a maioria dos estudos não detalha a dinâmica das atividades. Embora muitos incorporem elementos de RPG, eles tendem a ser mais utilizados como debates ou júri simulados, nos quais os estudantes representam visões de diferentes grupos da sociedade em relação a um tema específico. Este resultado está em consonância com as descobertas de Vasconcellos e Pazinato (2023), que realizaram um panorama sobre o uso do RPG no ensino de Química.

CONCLUSÕES

O objetivo deste estudo foi identificar pesquisas que estabelecessem alguma conexão entre o jogo de RPG e a Educação CTS. Embora haja pesquisas que tenham explorado essa relação, Pereira e Struchiner (2022) observam uma falta de estudos que abordem de forma mais sistemática essa interseção.

Foi possível evidenciar que o Brasil e a Colômbia se destacam como os principais contribuintes de publicações sobre o tema, indicando um interesse crescente na região e que esse campo de pesquisa está em desenvolvimento, apesar de o volume total de trabalhos ainda poder ser considerado relativamente baixo.

É necessário o desenvolvimento de novos trabalhos que explorem essa relação para entendermos os potenciais e as limitações dessa abordagem, e como ela pode ser utilizada no ensino de ciências para uma formação mais crítica acerca da ciência e de seus impactos na sociedade.

REFERÊNCIAS

AULER, Décio. Enfoque ciência-tecnologia-sociedade: pressupostos para o contexto brasileiro. **Ciência e Ensino**, v.1, n. especial, 2007. Disponível em: <https://11nk.dev/Z6nAD> Acesso em: 02 de dez. de 2023.

CABO, José M.; ENRIQUE, Carmen; MORALES, Marianela. La comprensión pública de la biotecnología. El caso de los alimentos transgénicos en cursos de posgrado. **Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS**, v. 7, n. 20, p.209-223, 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92424169007> Acesso em: 12 dez. 2023.

COELHO, Ingrid.; SILVA, Fábio A. R. Elaboração e aplicação de RPG didático como proposta para o ensino de biomas brasileiros. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 4, n. 1, p. 13, 2020. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/2094> Acesso em: 10 nov. 2023.

CHRISPINO, Álvaro. Um perfil do ensino CTS no Brasil: alguns resultados das pesquisas em Teses, Dissertações e Artigos. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**. São Paulo, v. 14, n. 5, p. 1-23, 2023. DOI: 10.26843/rencima.v14n5a17. Disponível em: <https://revistapos.cruzeirosul.edu.br/rencima/article/view/4371>. Acesso em: 10 jan. 2024.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane. O uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14403. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14403>. Acesso em: 10 jan. 2024.

GRANDE-DE-PRADO. M.; Baelo, R.; García-Martín, S.; Abella-García, V. Mapping RolePlaying Games in Ibero-America: An Educational Review. **Sustainability**, v. 12, n.16, 2020. DOI: 10.3390/su12166298. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/16/6298>. Acesso em: 17 fev. de 2024.

HENAO, S.; PALACIO, M. Formación científica en y para la civilidad: un propósito ineludible de la educación en ciencias. **Revista Latinoamericana de Estudios Educativos**, v. 9, n. 1, p. 134-161, 2013. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134129372007.pdf>. Acesso em: 03 dez. de 2023.

HOFSTEIN, Avi, AIKENHEAD, Glen, RQUARTS, Kurt. Discussions over STS at the fourth IOSTE symposium. **International Journal of Science Education**, v. 10, n. 4, p.357-366. 1988. DOI: <https://doi.org/10.1080/0950069880100403>. Disponível em:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0950069880100403>. Acesso em: 03 dez. 2023.

PALMA-JIMÉNEZ, M.; CEBRIÁN-ROBLES, D.; BLANCO-LÓPEZ, A. . El juego de rol como recurso didáctico para trabajar la argumentación científica en un contexto CTS: percepciones del profesorado en formación inicial de Educación Infantil. **Indagatio Didactica**, v. 12, n. 4, novembro 2020. DOI: <https://doi.org/10.34624/id.v12i4.21691>. Acesso em: 14 fev. de 2024.

PAVÃO, A. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)**. 2. ed. São Paulo: Devir, 2000.

PELAYO BARBOSA, Diego A.; MARTÍNEZ PÉREZ, Leonardo F. Argumentación em estudiantes de educación media a partir del abordaje sociocientífico de la automedicación. **Revista Latinoamericana de Estudios Educativos**. Colombia, v. 12, n. 2, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/1341/134149931004/html/> Acesso em: 17 jan. 2024.

PEREIRA, Wallace Gonçalves; STRUCHINER, Miriam. Pesquisa e desenvolvimento de um Role Playing Game sobre doação de sangue: Integrando CTS humanístico na educação em ciências e saúde. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, Ponta Grossa, v. 15, p. 1-22, 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/15465/pdf>. Acesso em: 18 nov. de 2023.

PRIETO, Rafael. Filosofía política en acción. El juego de rol como estrategia de enseñanza. **Revista de Estudios y Experiencias en Educación**, v. 15, n. 29, p. 165-174, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243148524011.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2024.

RAMOS, Enrique E.; SERÓN, José A. R.; LÓPEZ, Ángel B. Juegos de rol sobre el calentamiento global. Actividades de enseñanza realizadas por estudiantes de ciencias del Máster en Profesorado de Secundaria. **Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias**, v.10, 763-779, 2013. Disponível em: <https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/2821>. Acesso em: 18 fev. de 2024.

RIYIS, Marcos T. **SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres – Professores Lecionarem através de uma estratégia motivadora.** São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 88p.

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil.** São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

SABKA, Diego R. **Uma abordagem CTS das máquinas térmicas na revolução industrial utilizando o RPG como recurso metodológico.** Orientador: Paulo Lima Júnior. 2016. 132 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/135058/000988294.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2023.

SAMAGAIA, Rafaela; PEDUZZI, Luiz O. Q. Uma experiência com o Projeto Manhattan no ensino fundamental. **Ciência e Educação**, v. 10, n. 2, p. 259-276, 2004. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/L5x63ZMH6MNVDdwbG6tG5bf/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 fev. 2024.

SANTOS, Polliane de Sousa; GEHLEN, Simoni Tormöhlen. Questões Sociocientíficas no Ensino de Ciências: algumas características das pesquisas brasileiras. **Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências**, Belo Horizonte, v. 19, 2017, p. 1-22. Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, Brasil. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epec/a/mc7GqQVD97gT6SfhXQjNS9z/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 22 jul. 2024

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14405. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405>. Acesso em: 4 abr. 2024.

SIDHU, Premeet; CARTER, Marcus. The critical role of media representations, reduced stigma, and increased access in D&D's resurgence. **Proceedings of DiGRA 2020**, p. 1-20, 2020. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digitalibrary/DiGRA_2020_paper_223.pdf. Acesso em: 2 mar. 2024.

SOARES, Márlon H. F. B.; CAVALCANTI, Eduardo L. das; CLEOPHAS, Maria das G.O lúdico cresceu na comunidade científica? Ou foi a comunidade científica do lúdico que cresceu? **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 6, 2022. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/issue/view/252> Acesso em: 02 nov. 2023.

VASCONCELLOS, Pedro Soares; PAZINATO, Maurícius. Um panorama da utilização do Role Playing Game para o Ensino de Química durante a última década. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 7, 2023. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/4093>. Acesso em: 22 jul. 2024.

VASQUES, Rafael. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar**. Orientadora: Marilda da Silva. 2008. 169 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/90316>. Acesso em: 29 jun. 2023.

WINARD, Gary; SEPTIANA, Eva. Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. **Social Sciences & Humanities Open**, v. 8, 2023. DOI <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291123001328?via%3Dihub>. Acesso em: 15 jan. 2024.