



## OFICINA SOBRE RESÍDUOS SÓLIDOS UTILIZANDO O ROLE-PLAYING GAME (RPG) COMO RECURSO DIDÁTICO: RELATO DE EXPERIÊNCIA NA ESCOLA MUNICIPAL PLÁCIDO DE ALMEIDA-PB

Evelyn Moreira Dias Gonzalez [1], Iris Alessandra da Silva [2], João Maik de Medeiros Batista [3], Karolayny Rodrigues Henrique de Sousa [4], Thiago Leite de Melo Ruffo [5], Rodrigo de Oliveira Santos [6]

[1] IFPB Campus Cabedelo, [evelyngonzalez.md@gmail.com](mailto:evelyngonzalez.md@gmail.com)

[2] IFPB Campus Cabedelo, [ladyiris1408@gmail.com](mailto:ladyiris1408@gmail.com).

[3] IFPB Campus Cabedelo, [maykjoao@gmail.com](mailto:maykjoao@gmail.com)

[4] IFPB Campus Cabedelo, [karolayny70@gmail.com](mailto:karolayny70@gmail.com).

[5] IFPB Campus Cabedelo, [thiagoruffo@yahoo.com.br](mailto:thiagoruffo@yahoo.com.br).

[6] IFPB Campus Cabedelo, [rodrigoosaantos21@gmail.com](mailto:rodrigoosaantos21@gmail.com)

### Resumo

Este trabalho relata uma experiência vivenciada na utilização de um jogo de RPG (Role Playing Game) como recurso didático para trabalhar a problemática dos resíduos sólidos. O jogo utilizado, intitulado “Reciclar Para Ganhar” (também com a sigla RPG), foi aplicado na como alunos do 6º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Plácido de Almeida, localizada no bairro de Renascer, Cabedelo/PB. O trabalho se justifica pela busca de um novo recurso de aprendizagem, ou seja, a utilização do RPG, visando estimular a imaginação e criatividade dos participantes. O jogo “Reciclar para ganhar” (RPG) teve uma parte construída previamente pelosicineiros e a outra parte foi montada pelos alunos que participaram do jogo. O jogo mostrou-se eficaz para os discentes, porque, além de dinamizar a aula, possibilitou que os mesmos conseguissem relacionar o conteúdo teórico do jogo com seu cotidiano. Deste modo, acredita-se que é viável o uso desta ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, devido a ser de fácil compreensão para os alunos. Para concluir, ressalta-se a necessidade de continuar as práticas do RPG em sala de aula, principalmente em aprofundar sobre o uso pedagógico na escola e mostrando sua importância no processo de construção coletiva.

**Palavras-chave:** RPG. Relato de experiência. Cabedelo.

### WORKSHOP ABOUT SOLID RESIDUE USING A ROLE-PLAYING GAME (RPG) AS DIDACTIC RESOURCE: EXPERIENCE REPORT ON COUNTY'S SCHOOL PLÁCIDO DE ALMEIDA - PB

### Abstract

This paper reports a lived experience in the use of a Role Playing Game as a didactic resource to work on the problem of solid waste. The game used, entitled "Recycle To Win" (also with the acronym RPG), was applied as students of the county's school Plácido de Almeida, located in the



neighborhood of Renascer, Cabedelo/PB. The work is justified by the search for a new learning resource, that is, the use of RPG, in order to stimulate the participants' imagination and creativity. The game "Recycle to win" (RPG) had a part built in advance by the clerks and the other part was assembled by the students who participated in the game. The game proved to be effective for the students because, in addition to dynamizing the class, it enabled them to relate the theoretical content of the game to their daily lives. Thus, it is believed that the use of this tool in the teaching-learning process is feasible, because it is easy for students to understand. To conclude, it is necessary to continue the practices of RPG in the classroom, mainly in deepening on the pedagogical use in the school and showing its importance in the process of collective construction.

**Key words:** RPG. Experience report. Cabedelo.

## 1 INTRODUÇÃO

A ideia de realizar o presente trabalho surgiu com base nas discussões realizadas na disciplina de Educação Ambiental (EA) do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFPB Cabedelo. Nesta disciplina, houve uma avaliação que consistiu em desenvolver uma oficina pedagógica na escola Plácido de Almeida, localizada no bairro Renascer, Cabedelo/PB. O tema sugerido pela escola foi "resíduos sólidos" e o recurso didático escolhido por nós para trabalhar o tema foi o jogo de RPG. Assim, o objetivo deste trabalho foi relatar a utilização de um jogo de RPG (Role Playing Game) como recurso didático para trabalhar a problemática dos resíduos sólidos em uma escola pública de Cabedelo/PB.

Os recursos didáticos são ferramentas fundamentais para os processos de ensino-aprendizagem. Dentre estes destacamos o jogo didático, que se caracteriza como uma importante e viável alternativa para auxiliar nos processos de ensino e de aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento pelo aluno.

Segundo Miranda (2001), mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

A partir disso, o educador possui um papel fundamental como facilitador dos processos de ensino e de aprendizagem, por isso deve buscar inovar-se com o intuito de facilitar a didática já existente e inserir um recurso didático, visto que pode ser utilizado



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

como uma ferramenta de ensino que permite que o professor trabalhe os conteúdos uma forma prática, simples e menos complexa aos alunos.

Conforme Kishimoto (1995), a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem não é um fato novo. Por isso, o professor necessita incorporar as ferramentas metodológicas buscando melhorar a qualidade do processo de ensino e aprendizagem, necessidade esta, emergente nessa sociedade de constantes inovações.

Neste contexto, o RPG surge como opção para facilitar o professor trabalhar dada problemática. No tocante aos resíduos sólidos, permite que o conteúdo trabalhado possa ser mais facilmente entendido pelos alunos, pois é possível no jogo, simular situações que muitas se assemelham ao cotidiano discente, possibilitando momentos de reflexão sobre o assunto visto em sala de aula e, desta forma, se posicionar e dialogar acerca do mesmo com seus pares,

Assim, o RPG pode ser responsável por ajudar o aluno a desenvolver sua autonomia, pois em um mundo onde se está em constante evolução, isto requer que a pessoa aprenda a conviver com as incertezas, dúvidas, desafios, imprevistos. Isso requer ambientes e formas de aprendizagem que facilitem esse desenvolvimento com formas inovadoras de ensino aprendizagem (TOLEDO, 2015).

Nesta perspectiva, o trabalho se justifica pela busca de um novo recurso de aprendizagem, ou seja, a utilização do RPG, para estimular a imaginação e criatividade do aluno. Além disso, a utilização deste tipo de recurso torna as aulas mais interativas e dinâmicas, facilitando o vínculo aluno-professor.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Historicamente, no Brasil, as sucessivas reformas educacionais incluem materiais didáticos inovadores, como exigências de novas filosofias e/ou metodologias de ensino, que agregam aos conceitos didáticos e pedagógicos a reformulação da prática docente. Em geral, tal reformulação prevê a adoção de novas técnicas, às quais se relacionam novos materiais e equipamentos. (FREITAS, 2007).

São inúmeros e variados os materiais e equipamentos didáticos existentes nas escolas brasileiras, sem contar que podemos criar ou aproveitar recursos empregados para outros fins. Geralmente, esses materiais são classificados como recursos visuais,



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

auditivos ou audiovisuais, ou seja, recursos que podem estimular o estudante por meio da percepção visual, auditiva ou ambas, simultaneamente. (FREITAS, 2007) Assim:

O professor deve ter formação e competência para utilizar os recursos didático-pedagógicos que estão ao seu alcance e muita criatividade, ou até mesmo construir juntamente com os alunos, pois, ao manipular esses objetos a criança tem a possibilidade de assimilar melhor o conteúdo. Os recursos didáticos não devem ser utilizados de qualquer jeito, deve haver um planejamento por parte do professor, que deverá saber como utilizá-lo para alcançar o objetivo proposto por sua disciplina (COSTOLDI e POLINARSKI, 2009).

Só pela sua presença, os recursos didáticos já cumprem a função de estabelecer contato na comunicação entre professor e aluno, alterando a monotonia das aulas exclusivamente verbais. Esses materiais ainda podem substituir, em grande parte, a simples memorização, contribuindo para o desenvolvimento de operações de análise e síntese, generalização e abstração, a partir de elementos concretos. Dessa forma, ampliam o campo de experiências do estudante, ao fazê-lo defrontar com elementos que, de outro modo, permaneceram distantes no tempo e no espaço. (FREITAS, 2007).

De acordo com Castoldi (2009), uma aula aliada a recursos didático-pedagógicos torna-se mais motivadora e menos cansativa, quando comparada com a aula expositiva tradicional. À medida que essa aula acontece de uma forma diferente, proporciona ao aluno a vontade de aprender. Isto é muito importante, se considerarmos que vivemos em uma sociedade em que as crianças procuram respostas prontas e não se sentem estimuladas a pensar. Assim, os jogos didáticos, a exemplo do RPG, podem contribuir para esta mudança de comportamento, estimulando os alunos a terem um raciocínio lógico, além de proporcionar desenvolvimento social e intelectual dos alunos.

Segundo Vygotsky (1989), os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os jogos possuem um papel relevante no processo de aprendizagem fazendo os alunos adquirem iniciativa e autoconfiança.

Ainda dentro das ideias de Vygotsky, o RPG seria uma ferramenta de auxílio ao que ele denomina de “zona de desenvolvimento potencial”, períodos de desenvolvimento em que o indivíduo está aprendendo a desenvolver funções ainda em amadurecimento,



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

para posteriormente chegar ao que ele chama de “zona de desenvolvimento real”, quando o indivíduo já é capaz de realizar tarefas de modo independente. Para que essa transição ocorra Vygotsky ressalta a importância de uma ajuda externa que, no entanto, não interfira na ação individual. (OLIVEIRA, 2001).

O RPG é tido como um jogo que proporciona uma maior relação social entre os indivíduos que dele participam:

Além das amizades e do convívio social que o RPG proporciona aos jogadores, durante as observações das atividades dos grupos de jogo verificou-se que, de fato, a dinâmica do jogo, a forma como o jogo acontece pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades ligadas à capacidade de interação social. Os jogadores, na maioria das vezes, devem lidar com situações que exigem capacidade de argumentação e interação social. (ROCHA, 2006, p. 91).

O RPG também pode ser utilizado como ferramenta avaliativa, pois com o jogo pode-se perceber o quanto seu aluno aprendeu com essa vivência através da discussão, organização das ideias e modo que ele se expressar diante das situações oferecidas pelo jogo além de proporcionar o trabalho em equipe, discussão e proposição de soluções para determinados problemas (NUNES, 2004). Dessa maneira, tal recurso possibilita apontar metodologias e estratégias que permitem explorar a explicitação dos conhecimentos dos alunos pelo professor, o que contribui de maneira bastante apropriada ao processo de ensino e de aprendizagem.

Um educador pode utilizar esta possibilidade de gerar vivências imaginárias para trabalhar questões morais e éticas, com maiores elaborações, pois as situações e as ações não são limitadas como no real. O RPG seria uma espécie de laboratório de vivências onde o limite é a imaginação dos participantes. Assim, por meio do RPG, os jogadores podem conferir novos sentidos às suas experiências, podendo ser uma ótima ferramenta para intervenções do educador. (SCHMIT, 2008).

Neste sentido, consideramos como uma alternativa viável e interessante a utilização dos jogos didáticos tipo RPG, pois este material pode preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conhecimentos, favorecendo a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo, a socialização de conhecimentos prévios e sua utilização para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados. (CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003).

### 3 METODOLOGIA

Este trabalho descreve uma experiência promovida pela disciplina de Educação Ambiental (EA) do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFPB Cabedelo. A intervenção foi realizada com alunos do 6º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Plácido de Almeida (Cabedelo/PB) e teve duração de quatro horas-aulas. O tema trabalhado foi “resíduos sólidos”.

Inicialmente, a aula teve uma abordagem expositiva dialogada, com perguntas para os discentes com o objetivo de investigar previamente o conhecimento acerca do assunto ministrado. Após esse primeiro contato com a turma, ocorreu a classificação, contextualização, exposição de formas de descarte, tratamento e reutilização dos resíduos sólidos. Posteriormente, a explicação da proposta e regras do jogo lúdico (Reciclar Para Ganhar - RPG) que teve previamente uma parte construída pelosicineiros e a parte final construída pelos alunos, com o intuito de dinamizar a aula e possibilitar o protagonismo destes no processo de aprendizagem. (Figura 01).

Após a finalização do tabuleiro, a turma foi dividida em grupos com quatro ou cinco participantes, sendo escolhido um representante para cada grupo. Posteriormente foi entregue um roteiro elaborado pelosicineiros para melhor compreensão da estória abordada.

Figura 01. Processo de montagem da parte final do jogo “Reciclar para Ganhar” (RPG) realizada pelos alunos da escola Plácido de Almeida.



Fonte: arquivo pessoal

Sobre as regras do “Reciclar Para Ganhar” (RPG), de um modo geral, o representante de cada grupo jogava o dado numerado de 1 a 6 e ia avançando ou não as



casas do tabuleiro. Em cada casa que ele parava, era necessário responder a uma pergunta (objetiva ou subjetiva) contida num baralho de 32 cartas, com sequência estabelecida pelos oficinairos. Era dado um tempo de dois minutos para que o representante discutisse com seu grupo a questão, antes de respondê-la.

### 3.1 Descrição do “Reciclar para Ganhar” (RPG)

O jogo “Reciclar Para Ganhar” (RPG) tem sua abordagem em um mundo imaginário, no qual existem quatro reinos: *Interverde*, *Utópic*, *Capital* e *Capisul*. Os reinos possuíam estilos de vida diferentes e utilizam os recursos naturais cada um de uma forma. Por exemplo, o reino *Interverde* possuía os recursos naturais equilibrados, mas começou a utilizar de forma desequilibrada e vender os recursos naturais para a *Capital*.

Os moradores da *Capital* despejam lixo no reino *Interverde*, que poluiu rios, causou doenças nos habitantes, desequilibrou a diversidade das plantas e dos animais do local. Com o decorrer dos tempos o reino *Interverde* esgotou seus recursos e, conseqüentemente, não permaneceu mais verde. Além do reino *Interverde*, o reino *Capital* vive despejando seu lixo (dejetos) e explorando os recursos do reino *Capisul*. Devido a isso, o reino *Capisul* tornou-se pobre, poluído e pouco desenvolvido. O reino *Capital* era um lugar de pedra, tanto o reino quanto o coração das pessoas, pois não valorizavam o importante: a natureza.

A *Capisul* e a *Interverde* eram lindos reinos, possuíam recursos naturais e não tinham um lixão a céu aberto. Todas as espécies viviam em harmonia, usavam o necessário para viver sem explorar ou retirar de forma desordenada os recursos, mas se esqueceram de viver assim.

A produção de lixo e resíduos sólidos são equilibrados e reaproveitados em um único local, o reino *Utópic*. Neste reino eles aprenderam que só podiam usar o necessário para todos viverem, tanto os animais quanto às florestas. Este reino utiliza os resíduos sólidos de forma sustentável, se importavam mais com a natureza do que com o dinheiro, pois pensavam nas próximas gerações que irão viver neste lugar. No final os reinos: *Interverde*, *Capisul* e a *Capital* deram valor a algo que não tem mais retorno: a natureza.

A partir disso a abordagem em sala de aula foi baseada no enredo da estória entre os reinos: *Interverde*, *Utópic*, *Capital* e *Capisul*. Com base no texto as cartas possuíam

perguntas reflexivas em relação aos reinos, com o intuito deles refletirem sobre o conteúdo abordado e o cotidiano deles.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1 Sobre o entendimento do objetivo do jogo

Osicineiros realizaram a explicação do conteúdo previamente para os alunos e posteriormente explicou qual era a proposta do jogo: (1) regras; (2) estória abordada (os quatro reinos) e (3) como seria a dinâmica do jogo (Figura 02). No decorrer do jogo observou-se que os alunos demonstraram facilidade em responder as perguntas sobre resíduos sólidos em cada casa do tabuleiro. Quando eles demonstravam alguma dificuldade eram nas questões subjetivas. Na maioria das vezes, tal dificuldade se dava na parte interpretativa em relação à estória que o jogo abordou.

Durante o jogo (Figura 03) foi notável a empolgação dos alunos, tanto na construção quanto no ato de jogar “Reciclar para ganhar” em si. Além disso, observou-se que eles buscaram refletir bastante e elaboraram respostas bem coerentes. A facilidade dos participantes para com o assunto se deu pelo fato de que o mesmo tinha sido trabalhado previamente pelos professores da escola, maximizando assim o tempo de prática e dando mais espaço de fala para que eles pudessem relatar experiências pessoais.

Figura 02. Explicação geral sobre o jogo “Reciclar para Ganhar” (RPG).



Fonte: arquivo pessoal



O tabuleiro trouxe um ar mais dinâmico à prática, assim como a contribuição dos alunos para a finalização do mesmo. Possuindo alguns traços identitários, o jogo foi mais abraçado pela turma, que se viu motivada em participar mais ativamente da prática.

Figura 03. Momentos de realização do jogo “Reciclar para Ganhar” (RPG).



Fonte: arquivo pessoal

Ainda sobre o jogo, observamos o sucesso que o RPG teve com os alunos. Isso se deve, principalmente, ao seu caráter lúdico. A utilização da ludicidade na sala de aula facilitou a aprendizagem e a interação dos alunos de forma mais dinâmica, refutando a ideia que esse público geralmente faz da escola, como algo chato ou entediante. Nesse aspecto, o respeito pelo interesse dos alunos em aspectos distintos da aventura, ligados a conteúdos relacionados com disciplinas diferentes, parece ter contribuído de forma decisiva para a participação efetiva de todos os alunos.

A dinâmica empregada tornou os alunos mais participativos pelo fato da competição amigável e o trabalho em equipe. A turma se sentiu desafiada a jogar não apenas pela tentativa de êxito, mas também em receber a recompensa proposta pelo acerto das questões sorteadas. Mediar a dinâmica pareceu mais fácil com a cooperação dos envolvidos e seu comprometimento em se abrir a uma nova experiência didática a partir de uma prática ativa.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da vivência realizada, ressalta-se a necessidade da continuação da utilização de recursos didáticos diversificados em sala de aula, como por exemplo, os jogos didáticos, dentre os quais, destacamos o RPG. A utilização deste último permite aprofundar a discussão sobre o uso do RPG pedagógico na escola e a sua importância no processo de construção coletiva, não abordando um conhecimento do senso comum, mas do conhecimento escolar, que busca uma aproximação com o conhecimento científico.

Além disso, ao oportunizar as interações entre os membros do grupo, notou-se que os alunos se sentiam livres para trabalhar de forma autônoma. Percebeu-se o RPG desencadeou uma construção coletiva do conhecimento, através de reflexões individuais e interação social, conforme as ideias de Vygotsky. Com isso, conclui-se que foi possível estimular a imaginação, criatividade, reflexão em relação os problemas sociais, políticos e ambientais abordados de forma lúdica. Desta maneira, acredita-se que é viável o uso desta ferramenta nos processos de ensino e de aprendizagem.

O jogo “Reciclar para Ganhar” (RPG) mostrou-se eficaz na avaliação dos discentes acerca do conteúdo ministrado, porque os mesmos conseguiram com facilidade relacionar o conteúdo teórico do jogo com seu cotidiano. No decorrer do jogo os alunos interagiram entre si e pode-se observar a integração e a participação da maioria dos discentes, entretanto em alguns momentos o jogo mostrou-se complexo na compreensão de perguntas interpretativas.

## REFERÊNCIAS

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia:** uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, Botucatu, p.35-48, 2003. Disponível em: [unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf](http://unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf) Acesso em 20. Nov. 2018.

CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. **Utilização de recursos didático- pedagógicos na motivação da aprendizagem.** I Simpósio Internacional de Ensino e Tecnologia. 2009.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

Disponível em

[http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Trabalho\\_Comunicacao\\_oral\\_idinscrito\\_fde094c18ce8ce27adf61aefd31dd2d6.pdf](http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Trabalho_Comunicacao_oral_idinscrito_fde094c18ce8ce27adf61aefd31dd2d6.pdf)> Acesso em 29. Nov. 2018

CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. **A Utilização de Recursos Didático-Pedagógicos na Motivação da Aprendizagem**. Anais do II Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, 2009.

FREITAS, O. **Equipamentos e materiais didáticos**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007. 132 p.

KISHIMOTO, T.M. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. São Paulo: FDE, 1995.

MIRANDA, S. de. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas críticas**, Brasília, v.8, n.14, p21-34, 2002.

NUNES, H. F. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, n. esp., p. 75-85, 2004.

OLIVEIRA, M.K. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio histórico**. 4.ed. São Paulo: Editora Scipione, 2001. 111p. Disponível em:  
<http://www.miniweb.com.br/atualidade/Tecnologia/ousodorpg.pdf>:> Acesso em 21. Nov. 2018.

ROCHA, M. **RPG: jogo e conhecimento**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba: UNIMEP, 2006.

SCHMIT, W. L. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. 2008. Disponível em:  
<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf>> Acesso em 22. Nov. 2018.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

TOLEDO, E. A. **O RPG como estratégia de ensino: uma proposta para o ensino de profissões.** Guarapuava: PDE, 2015.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

