

JOGOS DE RPG: UMA PROPOSTA CRESCENTE DE GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA

Victor Hugo da Silva Santos

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: victorhugo514@hotmail.com

Resumo

Compreendendo que as metodologias ativas e a gamificação passam a ser formas de práticas educativas cada vez mais buscadas pelos profissionais da educação para a promoção da aprendizagem, este artigo se propõe fazer uma revisão bibliográfica dos trabalhos publicados nos anais de todas as edições Congresso Nacional de Educação (CONEDU) até o presente momento. A partir das análises realizadas, foi possível perceber que houve um aumento do número de trabalhos publicados neste congresso que versavam sobre a utilização de jogos e de games em sala de aula. Também foram observadas as mudanças de perspectivas nas discussões presentes nos trabalhos publicados sobre jogos de RPG, as quais passaram de um campo mais teórico para um mais empírico, representando um aumento do interesse da aplicação desta metodologia em sala de aula.

Palavras-chave: metodologias ativas, games, educação, aprendizagem, revisão bibliográfica.

Introdução

As metodologias ativas compreendem a educação como um processo realizado pelo próprio sujeito, o qual assume um papel ativo na aprendizagem. Por meio das próprias experiências, saberes e opiniões, os quais são valorizados como ponto de partida para construção do conhecimento, o sujeito realiza interações por intermédio das palavras, das ações e das reflexões despertadas neste processo. Enquanto que a maioria dos métodos de ensino prioriza a transmissão de informações e tem o foco na figura do docente, as metodologias ativas preconizam o conhecimento construído de forma colaborativa, permitindo que os estudantes ocupem o centro das ações educativas (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

Dentre as metodologias ativas, destaca-se, neste trabalho, a Aprendizagem Baseada em Jogos (*Game-Based Learning*), sendo uma metodologia pedagógica que se foca na concepção, no desenvolvimento, no uso e na aplicação de jogos na educação e na formação (CARVALHO, 2015). Arelado a isso, a gamificação tem se estabelecido como um fenômeno emergente, o qual se constitui como um reflexo direto da popularização dos jogos. Por demonstrarem capacidades intrínsecas de motivar a ação, os jogos têm sido utilizados para ajudar a resolver

problemas e maximizar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento (WERBACH, HUNTER, 2012; FARDO, 2013).

Kaap (2012) define gamificação como os métodos e estratégias baseadas em jogos voltados para a aprendizagem e educação, ou seja, o uso de jogos como mecanismo de aprendizagem. Em consonância, Dempsey et al. (2002) compreendem que os jogos são um conjunto de variadas atividades que envolvem um ou mais jogadores, tendo como características objetivos, restrições, recompensas e consequências. Os jogos são regidos por regras e envolvem aspectos de competição, mesmo que seja com uma disputa consigo mesmo. Destaca-se que os jogos são lúdicos e de caráter voluntário, desta forma, as metas intrínsecas de um jogo motivam os jogadores a superarem desafios e alcançarem melhores resultados.

Para Vygotsky (1994), “o jogo é um instrumento que medeia relações sociais de construção e potencializa a interação entre os sujeitos que, num processo coletivo, constroem a sua existência”. Portanto, os jogos podem ser uma ferramenta de grande contribuição no processo de ensino, visto que trazem uma variedade de características que propiciam o estímulo da aprendizagem, por meio da interação com outros participantes e da construção coletiva da narrativa e das experiências, sendo possível a criação de um ambiente lúdico de geração de conhecimento (SENA et al., 2016).

O *Role Playing Game* (RPG), também conhecido como jogo de interpretação de papéis, é um gênero de jogo que consiste na descrição detalhada sobre os cenários e os acontecimentos, a qual está sujeita a aplicação de determinadas regras para dar consistência às ações declaradas pelos jogadores. Esse tipo de jogo ainda possui um mecanismo que adiciona aleatoriedade, sendo geralmente, utilizados dados de seis ou mais faces para adicionar o elemento sorte no jogo (BASSANI; MARTINS, 2002).

Devido ao seu caráter lúdico, os jogos de RPG proporcionam práticas educacionais atrativas, onde o aluno tem a chance de aprender de forma dinâmica e motivadora, consequentemente, podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem. A proposta de trabalhar com jogos de RPG em sala de aula não substitui as aulas expositivas, porém representam um recurso adicional para o processo ensino e aprendizagem, o qual objetiva estimular os potenciais cognitivos e afetivos dos alunos (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004).

Fundamentados nesta perspectiva, desde o final da década de 1990, alguns pesquisadores (MARCATTO, 1996; PAVÃO, 2000; RIYIS, 2004) encontraram no RPG uma

possibilidade de introduzi-lo na educação. Ainda nesta mesma época, também começaram a ser desenvolvidos os primeiros estudos sobre a aplicação do RPG na Educação. De acordo com Amaral e Bastos (2011), o Brasil é um dos países mais avançados nessa área, sendo ainda apontado por Riyis (2004) como um dos pioneiros na aplicação pedagógica do RPG.

Portanto, entende-se que o uso do RPG em sala de aula tem ganhado destaque não apenas no campo prático, mas também no campo de pesquisa. Por ser uma prática pedagógica relativamente nova, ainda é um campo de pesquisa muito fértil e vasto, o qual necessita de investigação científica para compreender as diversas nuances de discussão que este objeto tem gerado. Logo, lançar um olhar sobre as produções acadêmicas sobre a utilização do RPG no processo de aprendizagem pode contribuir para entender como a prática pedagógica que se utiliza deste recurso lúdico tem sido desenvolvida nos últimos anos.

O Congresso Nacional de Educação (CONEDU) com primeira edição em 2014, tem se consolidado como um dos maiores eventos científicos brasileiros na área de educação que congrega diversos grupos de pesquisa filiados à Associação Nacional de Pós-Graduação em Educação – ANPED. Além disso, tem se constituído como evento interdisciplinar, através de seus grupos de trabalhos, que apresentam a educação através de vários olhares. Destaca-se o grupo de trabalho “Tecnologias e Educação”, o qual a ser incluído na programação da CONEDU a partir da sua quarta edição, no ano de 2017, tendo como objetivo refletir e analisar as possibilidades educacionais com base nas narrativas e nas culturas digitais, redes, games, bem como investimentos públicos em tecnologias para a área da Educação.

Metodologia

Como procedimento metodológico, este artigo se propôs em realizar uma revisão bibliográfica, que se caracteriza por ser um “estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral.” (VERGARA, 2005, p. 48). Logo, propõe-se identificar trabalhos científicos publicados nos anais da CONEDU que tratam do tema de RPG para, assim, fundamentar as reflexões sobre as discussões presentes nos trabalhos encontrados.

Desta forma, foi realizada uma busca pelos termos “jogo” e “game”, no campo título, em trabalhos completos e em resumos expandidos publicados nos anais da CONEDU, entre os anos de 2014 até 2017. Posteriormente, também foi realizada uma busca pelos termos “RPG” e

“*Role Playing Game*”, nos campos de título e palavras chaves, também no mesmo período. Por entender que o termo “jogo” pode ser utilizado nos trabalhos também na sua forma na língua inglesa “*game*”, a busca foi desempenhada empregando estas duas palavras, com o objetivo de maximizar os resultados da pesquisa.

Após a identificação de todos os trabalhos que estavam de acordo com o critério de inclusão estabelecida na metodologia deste artigo, foi realizada uma análise qualitativa do conteúdo dos nove trabalhos encontrados. O principal objetivo desta etapa foi analisar a evolução das discussões que são apresentadas nos trabalhos publicados, em ordem cronológica, nos anais deste evento.

Resultados e Discussão

No ano de 2014, foram encontrados 30 trabalhos cujo remetiam a utilização de jogos como um recurso pedagógico utilizado por profissionais da Educação em sala de aula. No ano seguinte, foram localizadas 64 publicações com a discussão da temática em jogos. Já em 2016, foi o ano que menos apresentou aumento de publicações comparado ao ano anterior. No último ano, foi observado um incremento expressivo da quantidade de trabalhos publicados, totalizando 146, conforme apresentado na tabela 1.

Tabela 1 - Quantidade de trabalhos identificados com as temáticas de jogos e RPG

Ano	Jogo	Game	Role Playing Game (RPG)	Total de trabalhos aceitos	Percentual*
2014	30	4	2	1420	2,11%
2015	64	2	3	2019	3,17%
2016	71	3	2	2896	2,45%
2017	146	7	2	3992	3,66%

*O percentual apresentado na tabela foi calculado dividindo a quantidade de trabalhos que possuía o termo “jogos” em seu título pela quantidade total de trabalhos aceitos, em seu respectivo ano de publicação.

Fonte: autoria própria

Observa-se que a quantidade, em números absolutos, de trabalhos que discutiram sobre a utilização de jogos na educação aumentou significativamente, em especial no ano de 2017, chegando a ter quase cinco vezes mais do que o ano inicial. Percebe-se, portanto, que existe um crescente interesse de pesquisadores na área de educação em discutir a introdução de formas lúdicas de aprendizado que permitam que os alunos sejam participantes ativos do processo

educativo. A busca por alternativas de gamificação da sala de aula, ainda que apresente percentuais pequenos, representa uma mudança de metodologias que estão começando a serem experimentadas e vivenciadas em salas de aula.

Por outro lado, em relação ao termo “game”, não se observou a mesma tendência, sendo este termo vinculado, quase em sua totalidade, às expressões “*Role Playing Game*” e “*Card Game*”, demonstrando que a utilização do termo “jogo” é majoritariamente preferido para a discussão da gamificação na educação neste congresso. O termo “*game*” só foi empregado, sem estar associado ao termo “RPG”, apenas duas vezes para se referir a utilização de jogos digitais como ferramenta de aprendizado, no ano de 2016.

Pode-se inferir, a partir desta informação, que os jogos digitais para fins pedagógicos ainda representam um recurso ainda pouco empregado. Desta maneira, os jogos são considerados, por muitos professores, uma ferramenta difícil de encontrar e utilizar, visto que geralmente não adequam às demandas de sala de aula (Balasubramanian; Wilson, 2006). Além disso, muitas vezes há uma incompatibilidade da duração necessária para a execução dos jogos com o horário de uso dos laboratórios de informática (Kirriemuir; Mcfarlane, 2004).

Balasubramanian e Wilson (2006) também afirmam que existe um receio por parte dos professores de que os alunos não vão se interessar em participar ou cooperar com as atividades, além de que a utilização de computadores possa expor vulnerabilidades tecnológicas dos docentes em relação às habilidades dos alunos. Entretanto, Sheldon (2012) salienta a importância dos jogos digitais como sendo um bom instrumento metodológico de ensino, os quais os estudantes são motivados a ler, fazer perguntas, interagir com outros estudantes e realizar disputas de conhecimento.

Por outro ângulo, Van Eck (2006) salienta que as empresas de desenvolvimento de jogos possuem pouco conhecimento sobre a prática pedagógica, portanto, tendem a criar produtos educacionais que são divertidos e atraentes, porém sem relação direta com os objetivos de aprendizagem. Por sua vez, os jogos desenvolvidos por educadores com objetivo pedagógico, na maioria dos casos, são pouco divertidos e atrativos, visto que os profissionais de educação não dominam conhecimentos da arte, da ciência e da cultura de desenvolvimento de jogos.

Percebeu-se também a tendência de crescimento em relação ao termo “RPG” – seja na sua forma abreviada como na sua forma de escrita extensa –, o qual apresentou uma pequena quantidade de trabalhos deste tipo de gênero de jogo. Desta maneira, foram encontrados nove artigos, sendo quatro enquadrados como resumo expandido e seis como trabalhos completos,

contendo o termo “RPG” em seu título e/ou em suas palavras-chave. Desde o primeiro ano do evento até o último ano de análise, foram localizados nove trabalhos com foco na discussão sobre RPG, constatando-se que o ano de maior concentração desta temática foi 2015, com três artigos. Conforme mostra o quadro 1, os assuntos mais abordados nestes trabalhos foram: benefícios, contribuições, possibilidades, construção, desafios, dificuldades, obstáculos, análise e avaliação de jogos de RPG.

Quadro 1 – Relação dos trabalhos analisados

Ano	Tipo de Trabalho	Autoria e Instituição	Título do Trabalho	Discussão Central
2014	Resumo Expandido	Ana Cristina Troncoso (UFF/Rio das Ostras)	Elaboração e execução de um jogo baseado no modelo de RPG (Role-Playing Games) abordando a temática neurocientífica	Aprendizagem e memorização de conteúdos por meio dos jogos de RPG
2014	Resumo Expandido	Cláudio Rodrigo Vasconcelos Silva (UFPE)	O professor que mestra: teoria, práticas e experiência formativa nos usos do Role Playing Game na história ensinada	Prática pedagógica e uso do RPG em sala de aula
2015	Trabalho Completo	Juliano Ferreira Gonçalves e Renata Junqueira de Souza (UNESP)	A perspectiva de jogadores da região noroeste paulista sobre o RPG à luz da educação	Benefícios do RPG no processo de aprendizagem
2015	Trabalho Completo	Kelly de Lima Azevedo (UFPE)	Jogo do tipo RPG como estratégia auxiliar no ensino das estruturas aditivas	Construção de um RPG de resolução de operações matemáticas
2015	Trabalho Completo	Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira (UNIFAVIP)	Construindo narrativas: o RPG “Role Playing Game” no ensino de história	Análise de um jogo de RPG pedagógico sob a perspectiva reflexiva histórica
2016	Trabalho Completo	Kelly de Lima Azevedo e Liliane Maria Teixeira Lima de Carvalho (UFPE)	Jogo de tabuleiro com elementos de RPG: possibilidades e desafios para a educação matemática	Possibilidades e desafios na aplicação de um RPG de resolução de operações matemáticas
2016	Trabalho Completo	Leonardo Lira de Sousa e Maria Lúcia Serafim (UEPB)	Utilizando o <i>software RPG Maker XV ace</i> nas aulas de história: desafios e possibilidades	Benefícios, dificuldades e obstáculos na utilização do <i>software RPG Maker XV Ace</i>
2017	Resumo Expandido	Janisia de Medeiros Viana, Vanessa Yngrid da Silva e Luiz Otávio Silva Santos (IFRN/Macau)	Proposta pedagógica: o uso do RPG no ensino de biologia	Elaboração de um jogo de RPG e avaliação da transmissão do conhecimento
2017	Resumo Expandido	Jefferson Matheus Alves do Amaral, Karlene Felix dos Santos, Maria Eduarda Alves de Carvalho e Ricardo Ferreira das Neves (UFPE/CAV)	Aventuras no Serengueti: o RPG como ferramenta didático-pedagógica no ensino de ecologia	Elaboração e aplicação de um jogo de RPG no ensino da Ecologia

Fonte: autoria própria

O trabalho de Troncoso (2014) reconhece na literatura as possibilidades de aprendizado que os jogos de RPG podem trazer para o aprendizado e memorização de conteúdos de várias disciplinas escolares, uma vez que assuntos considerados difíceis por alunos podem ser melhor compreendidos por meio de metodologias lúdicas. Desta forma, a autora busca apresentar como funciona a dinâmica do funcionamento de um RPG, principalmente na construção dos personagens e na mecânica do jogo. Salienta-se que o jogo não deve ser considerado como um recurso substituto da aula expositiva, mas como uma possibilidade de aprendizagem que vai de encontro a necessidade dos alunos em decorar os conteúdos das disciplinas.

Ainda nesta perspectiva, Silva (2014) se propõe em fazer uma reflexão sobre a aplicação do RPG em sala de aula, destacando, as necessidades, os desafios e as dinâmicas desenvolvidas pelo professor ao se utilizar desta metodologia. A reflexão neste trabalho é feita a partir da própria experiência do autor em sala de aula do ensino médio de uma escola pública da capital pernambucana, Recife.

Azevedo (2015) destaca as contribuições da Teoria dos Campos Conceituais no processo de aprendizagem de conceitos aditivos, utilizando jogos de RPG. Desta maneira, ela realiza uma pesquisa com o objetivo de desenvolver um jogo que conseguisse atrelar a resolução de problemas de operações matemáticas com a capacidade de motivar os alunos a participar da atividade.

Gonçales e Souza (2015) defendem os jogos didáticos como uma importante ferramenta pedagógica por transformarem a necessidade de aprendizado do aluno em prazer pelo conhecimento. Os autores, por meio de entrevista estruturada com jogadores experientes de RPG, apresentam os benefícios apontados pelos sujeitos como sendo o desenvolvimento da cooperação, o estímulo à criatividade, a melhoria na oratória e a otimização da capacidade de planejamento das atividades diárias.

Por outro lado, Pereira (2015) busca fazer ressalvas sobre o conteúdo de um dos materiais produzidos para aplicação de RPG pedagógico no ensino de História. Ela destaca a importância de uma reflexão crítica sobre as informações que estão presentes no material, trazendo para a discussão os riscos de discursos históricos que, de maneira inocente, acabam por perpetuar uma forma de conhecimento apontada como absoluta. A autora reconhece que a utilização do RPG para o ensino escolar é uma estratégia viável, porém atenta para a

necessidade de reavaliar a maneira como o jogo funciona e como ele é produzido, possibilitando o posicionamento crítico das narrativas históricas apresentadas no jogo.

Destaca-se neste ponto que, até então, os trabalhos apresentados seguiam para uma direção convergente de indicar os benefícios relacionados à utilização dos jogos de RPG no processo de aprendizagem dos alunos, demonstrando ser uma ferramenta que vem ganhando mais espaço nos recursos pedagógicos utilizados em sala de aula. No entanto, o trabalho anterior é o primeiro que chama a atenção para os cuidados do emprego deste recurso de forma despreziosa e sem criticidade, sob o risco de não estar contribuindo efetivamente para a construção de um conhecimento crítico. Também é o primeiro trabalho que salienta a importância da atenção que o professor, como mediador desta atividade, deve ter ao desenvolver um ambiente lúdico do jogo de RPG.

Azevedo e Carvalho (2016) indicam as possibilidades e os desafios da utilização de um jogo de tabuleiro com elementos de RPG na aprendizagem de conceitos de adição e de subtração nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Elas salientam que os conteúdos presentes no RPG devem ser úteis para os alunos, de forma que eles possam aplicá-los no cotidiano; mas também devem ser construídos a partir de um contexto lúdico, o que pode envolver monstros. Por isso, as autoras salientam a importância do papel do professor na condução da aplicação dos jogos em sala de aula, sendo este o profissional responsável por mediar a construção do conhecimento com o desenvolvimento do jogo.

Este último trabalho foi a exposição da aplicação do jogo criado a partir da pesquisa de Azevedo (2015). Torna-se interessante observar este movimento de criação e posterior aplicação do jogo, pois é possível observar toda a prática pedagógica do professor. Pelo que foi exposto em ambos os trabalhos, a construção de um RPG pedagógico não é uma tarefa simples, visto que necessita ser desenvolvido um enredo que cativa os alunos e os motive a participar do jogo, além de atrelar os conhecimentos que precisam ser passados pelo professor de forma que não seja uma nova roupagem de uma aula expositiva, necessitando, portanto, de uma construção voltada para questões práticas que os estudantes podem se deparar fora de sala de aula.

Sousa e Serafim (2016) relatam os benefícios, bem como as dificuldades e os obstáculos decorrentes da utilização, por alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, do *software RPG Maker XV Ace*, ferramenta desenvolvida para possibilitar a criação de jogos de RPG. Os autores apontam que a utilização do *RPG Maker* proporcionou para os alunos momentos de interatividade, de pesquisa, de trabalho em grupo e um contato direto com programação em um

computador. Já para os professores, foi observado que eles adotaram uma postura de mediação, sendo bastante importantes a medida em que o jogo foi sendo desenvolvido, uma vez que eles realizavam vários debates e problematizações sobre o conteúdo desenvolvido.

É observado aqui um duplo movimento de inovação: o uso de um recurso digital – o computador – e uma ação oposta à que já foi observada nos trabalhos anteriores – ao invés dos alunos jogarem um RPG pedagógico, eles serão os próprios desenvolvedores do jogo. Chama-se atenção para estas duas singularidades, visto que o emprego de jogos digitais ainda é bastante reduzido no ambiente escolar, bem como não existem relatos de construção participativa dos alunos na elaboração de um RPG.

O trabalho de Viana, Silva e Santos (2017) visou elaborar um jogo de RPG para mediar a aprendizagem sobre o sistema respiratório humano para alunos do segundo ano do Ensino Médio. Os autores fazem uma revisão de literatura contendo informações sobre RPG, a sua utilização em sala de aula e seus benefícios. Também apresentam um breve resumo do enredo do RPG desenvolvido por eles. No entanto, não são expostos os resultados e as discussões sobre a utilização do RPG em sala de aula, deixando o leitor sem informações sobre a recepção dos alunos em relação a metodologia utilizada.

Amaral et al. (2017) apontam as características dos jogos de RPG e os benefícios do seu uso como metodologia de aprendizagem para sala de aula. Assim, eles se propõem a elaborar um RPG pedagógico sobre a savana africana, tendo o bioma; os níveis de organização dos seres vivos; a migração; a dispersão e os hábitos alimentares como principais conteúdos abordados neste jogo. Logo em seguida, o jogo foi apresentado aos alunos, mostrando seu funcionamento, o enredo e os personagens que deverão ser representados. Os autores relatam que, mesmo havendo uma dificuldade no entendimento das dinâmicas do jogo, os alunos demonstraram bastante interesse em interagir com os outros participantes, principalmente no processo de tomada de decisões, imaginação das cenas narradas e utilização dos conhecimentos previamente vistos em sala de aula.

Desta maneira, se observa que os dois trabalhos de 2017 apresentam a mesma tendência do ano anterior, a qual evidencia uma postura mais pragmática da elaboração e do uso de jogos de RPG como recurso pedagógico para promoção da aprendizagem. Assim, percebe-se que cada professor ou professora percebe uma demanda específica dos alunos em cada disciplina escolar, a qual instiga o profissional a buscar novas metodologias de ensino que consigam fazer

com que os alunos se sintam motivados em estar em sala de aula e que aprendam o conteúdo a ser passado de forma lúdica.

Conclusão

A revisão dos trabalhos aceitos nos anais das últimas quatro edições da CONEDU possibilitou observar que existe um aumento na quantidade de trabalhos que versam sobre gamificação em sala de aula, demonstrando que existe um interesse dos pesquisadores em estudar vários aspectos deste recurso tecnológico. Também foi possível observar o crescente interesse na utilização de jogos do gênero RPG devido aos seus benefícios atrelados ao aprendizado e ao desenvolvimento de habilidades baseadas na interação social.

Destaca-se como contribuição deste trabalho o olhar que foi dado sobre o desenvolvimento dos trabalhos publicados nos anais da CONEDU, sendo possível afirmar que houve uma evolução das discussões sobre a utilização dos jogos de RPG em sala de aula. Inicialmente, os debates apresentados nos artigos versavam sobre os benefícios atrelados ao uso do RPG, porém, observou-se que, ao decorrer dos anos, os pesquisadores começaram a tomar uma postura mais crítica em relação a temática, apontando os desafios e os obstáculos enfrentados pelos professores na utilização deste recurso.

Entretanto, aponta-se como fator de limitação a restrição de análise destes trabalhos, os quais foram realizados apenas a partir dos anais da CONEDU. Assim sendo, recomenda-se que novas análises bibliográficas sejam feitas a partir de novos trabalhos publicados em outros eventos de educação no país e em outras fontes de materiais de publicação, tendo o objetivo de observar se as discussões encontradas neste trabalho também refletem a preocupação de outros pesquisadores que enviaram trabalhos para outros eventos.

Referências

AMARAL, Jefferson M. A.; SANTOS, Karlene F.; CARVALHO, Maria Eduarda A.; NEVES, Ricardo F. Aventuras no Serengeti: o RPG como ferramenta didático-pedagógica no ensino de ecologia. **Anais...** IV Congresso Nacional de Educação, João Pessoa, v. 1, 2017.

AMARAL, Ricardo R.; BASTOS, Heloisa F. B. N. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 11, n. 1, p. 103-122, 2011.

AZEVEDO, Kelly L. Jogo do tipo RPG como estratégia auxiliar no ensino das estruturas aditivas. **Anais... II Congresso Nacional de Educação**, Campina Grande, v. 1, 2015.

AZEVEDO, Kelly L.; CARVALHO, Liliane M. T. L. Jogo de tabuleiro com elementos de RPG: possibilidades e desafios para a educação matemática. **Anais... III Congresso Nacional de Educação**, Campina Grande, v. 1, 2016.

BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: **Society for information technology and teacher education International conference**, 2006. Proceedings. v.1. 2006. Disponível em: <http://www.coulthard.com/library/Files/balasubramanianwilson_2005-gamesandsimulations.pdf> Acesso em: 06 set. 2018.

BASSANI, Patrícia Brandalise S.; MARTINS, Rosemari L. Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva. **Tecnologia e Tendências**, v. 1, n. 2, p. 45-50, 2002.

CARVALHO, Carlos Vaz de. Aprendizagem baseada em jogos game-based learning. **II World Congress on Systems Engineering and Information Technology**, 2015.

DEMPSEY, John V.; HAYNES, Linda L.; LUCASSEN, Barbara A.; CASEY, Maryann S. Forty simple computer games and what they could mean to educators. **Simulation & Gaming**, v. 33, n. 2, p. 157-168, 2002.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

FARDO, Marcelo L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, v. 11, n. 1, 2013.

GONÇALES, Juliano F; SOUZA, Renata J. A perspectiva de jogadores da região noroeste paulista sobre o RPG à luz da educação. **Anais... II Congresso Nacional de Educação**, Campina Grande, v. 1, 2015.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons, 2012.

KIRRIEMUIR, John; MCFARLANE, Angela. **Literature Review in Games and Learning**. Bristol: Futurelab, 2004.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do quadro: uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing games**. 2. ed. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

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

PEREIRA, Priscilla E. F. Construindo narrativas: o RPG “Role Playing Game” no ensino de história. **Anais... II Congresso Nacional de Educação**, Campina Grande, V. 1, 2015.

RIYIS, Marcos T. **Simples**: sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

SENA, Samara de; SCHMIEGELOW, Sarah S.; PRADO, Gladys M. B. C.; SOUSA, Richard P. L.; FIALHO, Francisco A. P. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **RENOTE**, v. 14, n. 1, 2016.

SILVA, Cláudio R. V. O professor que mestra: teoria, práticas e experiência formativa nos usos do Role Playing Game na história ensinada. **Anais...** I Congresso Nacional de Educação, Campina Grande, v. 1, 2014.

SHELDON, Lee. **The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game**. Boston, MA: Cengage Learning, 2012.

SOUSA, Leonardo L.; SERAFIM, Maria Lúcia. Utilizando o software RPG Maker XV ace nas aulas de história: desafios e possibilidades. **Anais...** III Congresso Nacional de Educação, Campina Grande, v. 1, 2016.

TRONCOSO, Ana Cristina. Elaboração e execução de um jogo baseado no modelo de RPG (Role-Playing Games) abordando a temática neurocientífica. **Anais...** I Congresso Nacional de Educação, Campina Grande, v. 1, 2014.

VAN ECK, Richard. Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. **EDUCAUSE review**, v. 41, n. 2, p. 16, 2006.

VERGARA, Sylvia C. **Métodos de Pesquisa em Administração**. São Paulo: Atlas, 2005.

VIANA, Janisia M.; SILVA, Vanessa Y.; SANTOS, Luiz Otávio S. Proposta pedagógica: o uso do RPG no ensino de biologia. **Anais...** IV Congresso Nacional de Educação, João Pessoa, v. 1, 2017.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For The Win**: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.