

RPG E LÍNGUA INGLESA: Uma Ferramenta para o Ensino e Aprendizagem

Jamily Kelly Silva Gomes ¹
Heryzânya Alves Ramalho²

RESUMO

Este artigo tem por objetivo analisar pesquisas científicas envolvendo jogos de RPG (Role-Playing Games) como ferramentas de ensino e aprendizagem no âmbito da língua inglesa, uma vez que essa forma de entretenimento tem ganhado espaço em diferentes áreas da educação. O estudo é baseado em dez publicações realizadas no Brasil desde 2018 que destacam diferentes abordagens educacionais, incluindo métodos ativos de aprendizagem e o uso de conceitos de RPG em videogames nas aulas de língua inglesa. Os resultados obtidos a partir de dez publicações revelam uma série de benefícios significativos. Os jogos de RPG demonstraram contribuir não apenas para uma melhor compreensão e fluência na língua, mas também para o estímulo do envolvimento dos alunos nas disciplinas, promovendo o desenvolvimento de habilidades sociais entre os colegas de turma. Entretanto, foram identificados desafios que merecem atenção, como a necessidade de aprimoramento na qualificação dos professores e a adaptação de materiais específicos. A superação desses desafios sugere a importância de investir de maneira assertiva em capacitação docente e recursos direcionados para otimizar a integração dos jogos de RPG no ambiente educacional. Em suma, o RPG é apontado como uma possibilidade atrativa para o ensino de inglês que pode contribuir para uma aprendizagem mais significativa e estimulante para os alunos no contexto da educação brasileira.

Palavras-chave: Língua Inglesa, Ensino, Aprendizagem, RPG, Brasil.

INTRODUÇÃO

Nos tempos atuais, o Role-Playing Game (RPG) tem conquistado uma visibilidade crescente, despertando interesse em diversas áreas da sociedade. Originário do universo dos jogos de mesa, o RPG transcendeu as fronteiras do entretenimento e expandiu suas possibilidades como uma poderosa ferramenta de ensino e aprendizagem. É perceptível a evolução dos RPGs, visto que não desperta apenas a imaginação dos jogadores, mas também serve como catalisador para a inovação. A sua presença vai além do mundo dos jogos, aprofundando no mundo acadêmico e revelando-se uma ferramenta multifuncional para melhorar os processos educativos e sociais. Hoje, os RPGs não são mais apenas um

¹ Graduando do Curso de Sistemas para Internet do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte- IFRN, kelly.jamily@escolar.ifrn.edu.br;

² Professora orientadora: doutora em Estudos da Linguagem, Universidade Federal do Rio Grande do Norte- UFRN, e professora de Língua Inglesa do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte- IFRN, heryzanya.ramalho@escolar.ifrn.edu.br.

passatempo, é também uma ferramenta educacional poderosa, uma plataforma para expressões criativas e construção de conexões.

Oliveira (2019) destaca as mudanças significativas que ocorreram no cenário dos role-playing games (RPG) nos últimos anos, impulsionadas pelo advento da Internet e da tecnologia. Ele ressalta a acessibilidade da literatura de RPG com a disponibilidade de recursos online. Além disso, a Internet permite que os jogadores se conectem e encontrem outros entusiastas de jogos de mesa através das redes sociais, ampliando assim as oportunidades de comunidade e interação. Um exemplo dado por Oliveira (2019) de programas de comunicação, foi o Skype, uma adaptação criativa e eficaz que permite aos jogadores comunicarem entre si e desfrutarem da aventura do RPG mesmo quando não estão fisicamente presentes.

Neste contexto, este artigo tem como objetivo explorar a crescente importância dos jogos de RPG na atualidade. Discutiremos a crescente emergência deste fenômeno e as múltiplas formas pelas quais ele pode ser integrado como uma ferramenta promissora para enriquecer os processos educativos. Analisaremos como os jogos de RPG transcenderam suas origens para se tornarem agentes transformadores em áreas que vão desde a educação até a facilitação do desenvolvimento de habilidades interpessoais e seu papel na resolução de desafios complexos.

Em todo o arquivo utilizar fonte **Times New Roman**, tamanho **12**, com exceção do título que deve apresentar fonte negrito, tamanho 14, com letras maiúsculas, alinhamento centralizado. Inserir, em nota de rodapé, tamanho 10, quando o artigo for resultado de projeto de pesquisa, ensino ou extensão ou, quando houver financiamento, indicar o órgão de fomento.

METODOLOGIA

Com base nos estudos publicados desde 2018, realizamos a leitura das pesquisas científicas relacionadas ao tema do projeto, utilizando o Google Scholar como ferramenta de busca. Foram selecionados os 10 projetos mais relevantes, a partir dos quais elaboramos um Estado da Arte das pesquisas correlatas realizadas no Brasil nos últimos anos. O objetivo foi identificar as principais abordagens e resultados relacionados ao uso do RPG como ferramenta de ensino e aprendizagem na área de Língua Inglesa. Para delimitar a busca desses artigos, utilizamos as seguintes palavras-chave: 'RPG', 'língua inglesa', 'Brasil', 'aula', 'ensino médio'.

Para buscar artigos científicos relevantes para o nosso estudo, utilizamos o Google Acadêmico, uma plataforma online desenvolvida pelo Google que oferece acesso a materiais acadêmicos, teses, dissertações e outros tipos de artigos científicos. Essa plataforma facilita o acesso às pesquisas, promovendo a colaboração e a disseminação do conhecimento tanto na área específica de pesquisa quanto na comunidade acadêmica em geral. Lançado em 2004, o Google Acadêmico se tornou uma ferramenta essencial para pesquisadores, professores e estudantes em suas ocupações de aprendizado e pesquisa (CAREGTANO, 2011).

O Google Acadêmico oferece recursos para salvar resultados em uma biblioteca pessoal, citar artigos, e configurar alertas para receber notificações sobre novas publicações relacionadas aos interesses do usuário. Ao manusear o Google Acadêmico, os usuários podem pesquisar por títulos de artigos, autores, palavras-chave ou temas específicos. Os resultados da pesquisa são exibidos com informações relevantes, autores, fonte da publicação, título do artigo, ano de publicação e um resumo (CAREGTANO, 2011).

A análise qualitativa é uma abordagem de pesquisa dedicada à exploração e a análise aprofundada de dados não numéricos, como textos, imagens, vídeos e observações detalhadas. Em vez de se concentrar em números e estatísticas, esta abordagem procura compreender o significado subjacente, o contexto e os padrões emergentes. A análise qualitativa é especialmente valiosa para pesquisas que captam as nuances, as percepções individuais e as complexidades de domínios como os fenômenos sociais, psicológicos e culturais, enriquecendo a nossa compreensão destas realidades (DALFOVO, 2008).

No desenvolvimento do artigo, foi selecionada a incorporação da análise qualitativa para enriquecer a compreensão e a abordagem do tema em questão, a utilização do RPG como ferramenta de aprendizado da Língua Inglesa. Ao utilizar essa abordagem, pode-se oferecer uma visão mais completa e robusta sobre os efeitos do uso do RPG no ensino da Língua Inglesa. A análise qualitativa traz à tona as nuances individuais e os aspectos contextuais que podem moldar a experiência de aprendizado.

Os resultados dessas pesquisas apontam para benefícios significativos do uso do RPG em sala de aula. Além de melhorias da compreensão e fluência na língua inglesa, observou-se um aumento do engajamento nas atividades e motivação dos alunos. Se mostrando uma ferramenta competente para promover a interação entre alunos, desenvolvendo habilidades sociais, como comunicação, trabalho em equipe, imaginação e a entusiasmar a criatividade.

Entretanto, ainda que tenham esses resultados positivos, também é possível identificar alguns obstáculos e desafios na implementação do RPG como metodologia de ensino. Entre eles, a necessidade de qualificação dos professores para a utilização efetiva do RPG em ambiente de sala de aula e a adequação dos materiais utilizados. Contudo, esses empecilhos podem ser efetuados com o investimento em formação docente e desenvolvimento de recursos específicos para a prática do RPG educacional.

REFERENCIAL TEÓRICO

Com o avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), é perceptível que a forma pela qual os indivíduos interagem na esfera dos jogos possibilita experiências interativas e imersivas. As TICs têm sido utilizadas de forma criativa e estimulante para aprimorar o aprendizado por meio de jogos e simuladores educacionais. Esses métodos de aprendizado baseados em TICs podem tornar o processo educacional mais envolvente e eficaz, ao mesmo tempo em que incentivam a colaboração e o desenvolvimento de habilidades essenciais (RIBEIRO, 2018).

Para Oliveira, A. (2019), a Língua Inglesa é uma ferramenta de comunicação inserida no meio social e cultural. Nesse sentido, o inglês não se resume apenas a um conjunto de regras gramaticais e vocabulários a serem traduzidos, mas é um idioma universal que facilita a interação tecnológica, cultural e social no mundo em que vivemos. O inglês desempenha um papel essencial na esfera tecnológica, sendo o idioma predominante em setores como a internet, a indústria de entretenimento e a ciência e tecnologia. Dominar o inglês proporciona maior acesso a recursos e oportunidades em diversos campos, além de aumentar a empregabilidade em um mercado de trabalho globalizado (OLIVEIRA, A. 2019). Através do inglês, é possível estabelecer conexões com pessoas de diferentes culturas, acessar e compartilhar conhecimentos, e se envolver em intercâmbios culturais e profissionais.

O impacto profundo da integração das tecnologias nas salas de aula é evidente na maneira como aprendemos e ensinamos, abrindo novas possibilidades de acesso ao conhecimento por meio de recursos online como vídeo aulas e cursos online, os alunos têm a oportunidade de aprender diversos assuntos de forma prática e acessível. Isto é particularmente importante em áreas onde o acesso à educação tradicional é limitado. Com o auxílio das ferramentas tecnológicas, os educadores podem criar ambientes de aprendizagem mais interativos, adaptativos e colaborativos. Nesse contexto, a

gamificação tem conquistado o interesse de educadores em várias áreas do conhecimento, proporcionando uma abordagem inovadora e envolvente para motivar os alunos a participarem ativamente de diferentes atividades (CONTI, 2019).

O Role Playing Game (RPG) é um jogo baseado na exploração e criação de personagens fictícios. Surgido nas décadas de 1970 e 1980, ele proporciona um envolvimento emocional com os personagens, reunindo amigos para sessões épicas que podem durar horas ou até mesmo dias, permitindo vivenciar aventuras e assumir um papel fictício, tomando decisões e ações à medida que a história se desenrola. Os jogadores criam fichas para definir as características de seus personagens e atribuir valores e habilidades a eles. Através de rolagens de dados multifacetados e seguindo regras especificadas, os participantes aventuram-se por mundos criados pelo mestre. O mestre do jogo desempenha um papel importante na construção do mundo e na manutenção da coesão da história (AMARAL, 2019).

Silva, C. (2021) enfatiza que o ensino da Língua Inglesa no país tem dado pouco destaque ao uso da oralidade em sala de aula. Diante disso, o objetivo de sua pesquisa é utilizar o RPG como uma forma de ensino e aprendizagem, visando ampliar a prática da conversação em Língua Inglesa no ambiente escolar. Amaral (2019), por sua vez, apresenta uma metodologia ativa que propõe mudanças nas salas de aula. O pesquisador destaca o potencial dos jogos de RPG, afirmando que eles poderiam funcionar como uma opção de atividade capaz de estimular o interesse e o empenho dos alunos no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando uma atividade diferenciada e divertida (AMARAL, 2019). Ao promover uma atividade interessante e dinâmica, como o uso do RPG no contexto educacional, essa abordagem traz consigo uma série de benefícios, tornando-se uma ferramenta eficaz para cativar os estudantes em relação ao conteúdo abordado em sala de aula.

A utilização do RPG como uma atividade para auxiliar o aprendizado da Língua Inglesa torna-se uma sequência didática e intuitiva, proporcionando oportunidades para aplicar o inglês em contextos relevantes e genuínos. Essa abordagem envolve tomadas de decisões, interações verbais e narrativas, permitindo uma prática estimulante do idioma. No entanto, é fundamental que o uso do inglês durante as aulas seja devidamente planejado e adaptado ao nível de proficiência do aluno. Os professores devem fornecer apoio e encorajamento, garantindo a participação e a contribuição de todos, independentemente de seu nível de inglês. (SILVA FILHO, 2019). Além disso, vale ressaltar que o intuito não é apenas focar no uso mecânico da linguagem, mas também

estimular a comunicação efetiva e o entendimento dos alunos durante as conversações em inglês. Isso pode levá-los a enxergar o vocabulário como uma ferramenta de comunicação útil e motivadora, e não apenas como um exercício acadêmico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, analisamos os estudos realizados por (BARBOSA, 2022; CONTI, 2019; LEÃO-JUNQUEIRA, 2020; OLIVEIRA, L. 2019; ARAÚJO, 2023; RIBEIRO, 2018; AMARAL, 2019; OLIVEIRA. A, 2019; SILVA, 2021; SILVA, 2019), levando em consideração as suas propostas em relação ao uso do RPG na disciplina de língua inglesa.

Os estudos apontam em comum a abordagem do uso do RPG (Role-Playing Game) como utensílio educacional em contextos de ensino variados. Cada pesquisa explora de diferentes maneiras como os jogos de RPG podem ser aplicados para facilitar o aprendizado e o desenvolvimento de conhecimento em áreas específicas. Embora estes projetos difiram um pouco no foco e nos objetivos, todos eles reconhecem o potencial educativo dos jogos de role-playing-game e tentam examinar como esta abordagem pode impactar positivamente o processo de ensino.

Estes estudos discutem a implementação de jogos de role-playing-game como uma estratégia inovadora para melhorar as competências dos alunos, seja para aquisição de vocabulário, prática de conversação, desenvolvimento de competências de comunicação ou uso prolongado de uma língua estrangeira em ambientes de sala de aula. Além disso, os autores ilustram como os jogos de RPG proporcionam experiências imersivas que permitem aos alunos explorar narrativas complexas, tomar decisões e interagir com outros jogadores de forma divertida e motivadora. A seguir, apresentaremos uma tabela que resume os objetivos educacionais e as competências aprimoradas por meio do role-playing-game (RPG) em que aparecem nos respectivos artigos analisados:

| ESTUDOS | INTERAÇÃO-SOCIAL | OBJETIVOS EDUCATIVOS | MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS | EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS |
|-----------------------|------------------|----------------------|----------------------|------------------------|
| Amaral (2019) | X | X | X | X |
| Araújo (2023) | X | X | X | X |
| Barbosa (2022) | X | X | X | X |
| Conti (2019) | X | X | X | X |
| Leão-Junqueira (2020) | X | X | X | X |
| Oliveira, A. (2019) | X | X | X | X |
| Oliveira, L. (2019) | X | X | X | X |
| Ribeiro (2018) | X | X | | X |
| Silva (2021) | X | X | X | X |
| Silva Filho (2019) | X | X | X | X |

Analisando mais a fundo essa tabela, podemos perceber que os tópicos abordados indicam uma concordância de resultados, destacando a importância desses aspectos na eficácia do RPG como ferramenta educacional. Vale ressaltar que, embora um desses artigos não tenha abordado claramente a motivação dos alunos, os demais aspectos ainda foram consistentes nas pesquisas, evidenciando a diversidade de formas pelas quais o RPG pode contribuir para o processo de aprendizado. Continuando com nossa análise, apresentaremos uma descrição mais detalhada do que seria cada tópico apresentado na tabela:

1. Motivação dos Alunos: Os autores explicam como os jogos de RPG podem motivar os alunos de uma forma divertida e envolvente, aumentando assim o seu interesse no processo de aprendizagem.

- 2. Interação Social:** Os estudos destacam como o RPG possibilita a interação social entre os alunos e incentiva a comunicação e a cooperação.
- 3. Experiências imersivas:** Todos reconhecem que os jogos de RPG proporcionam experiências imersivas que permitem aos alunos explorar narrativas complexas e tomar decisões.
- 4. Objetivos Educacionais:** Os estudos compartilham o objetivo de melhorar as habilidades dos alunos, incluindo aquisição de vocabulário, prática de conversação e desenvolvimento de habilidades de comunicação.

Apresentados anteriormente, observou-se constantemente a aplicação de suas habilidades em inglês. Essas habilidades desempenham um papel fundamental em diversos ambientes educacionais e demonstram a importância do inglês em diferentes áreas de aprendizado. Os seis estudos destacaram as seguintes competências em seus respectivos contextos:

- 1. Expressão Oral e Interpretação:** Independentemente do nível de habilidade, os alunos foram desafiados a se comunicar em inglês. Eles se esforçaram para fazer perguntas em inglês, interagir com os professores e se desempenharam para melhorar suas habilidades de comunicação. Além de que, os alunos participavam ativamente da interpretação e tradução de textos em inglês, sendo incentivados a compreender o significado de frases e palavras.
- 2. Formulação de Hipóteses e Mobilização de Conhecimentos Prévios:** Os alunos usam seu conhecimento prévio do idioma para formular hipóteses sobre o significado dos textos em inglês. Isso mostra como o conhecimento da língua afetou a compreensão e a interpretação das informações em inglês.

Em conjunto, estas competências específicas desenvolvidas através do RPG não só melhoram as competências de inglês dos alunos, mas também contribuem para a sua formação global como indivíduos, permitindo-lhes enfrentar melhor os desafios acadêmicos e profissionais num mundo cada vez mais globalizado e interligado. O RPG pode desempenhar um papel importante no desenvolvimento destas competências, proporcionando um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente. A seguir, apresentamos uma tabela resumindo as principais habilidades desenvolvidas por meio do RPG nos 6 estudos:

| ESTUDOS | EXPRESSÃO ORAL E INTERPRETAÇÃO | HIPÓTESES E CONHECIMENTOS PRÉVIOS |
|-----------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| Araujo (2023) | X | X |
| Barbosa (2022) | X | |
| Conti (2019) | X | X |
| Leão-Junqueira (2020) | | X |
| Oliveira, L.(2019) | X | X |
| Ribeiro (2018) | X | X |

No geral, os resultados da análise dos seis estudos mostram consistentemente que a utilização de jogos de role-playing (RPG) nas disciplinas de inglês tem um impacto amplo e positivo no desenvolvimento de competências dos alunos. As habilidades especificadas no estudo, como falar, interpretar, formular hipóteses e mobilizar conhecimentos prévios, são componentes importantes da aprendizagem de línguas e da comunicação eficaz.

Em complemento, é importante ressaltar que a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) enfatiza a relevância das práticas de linguagem no contexto do uso oral da língua inglesa. Esse enfoque prioriza não apenas a compreensão e a produção oral, mas também a habilidade de construir significados de forma colaborativa entre os interlocutores e participantes, independentemente de haver contato presencial ou não. Esta abordagem valoriza a comunicação eficaz como um elemento essencial para o

desenvolvimento linguístico e cultural dos alunos, preparando-os para interagir de maneira significativa em um mundo cada vez mais globalizado e diversificado (BRASIL, 2018, p. 240).

A falta de acesso à tecnologia para alguns alunos representa um grande desafio à utilização de estratégias educativas que dependam destes recursos. Isto requer uma consideração cuidadosa de como a tecnologia pode ser integrada na prática educacional para garantir uma experiência de aprendizagem justa para todos os alunos (AVELINO, 2020). Portanto, é importante explorar como superar ou contornar as limitações tecnológicas para que todos os alunos possam participar plenamente em atividades educativas que incorporem tecnologia, como é o caso do RPG no ensino de Língua Inglesa.

Uma solução eficaz para superar as limitações técnicas do uso de jogos de RPG no ensino da língua inglesa é a escolha de plataformas de jogos fáceis de usar que possam funcionar com dispositivos mais antigos e recursos offline. Isto garante que todos os alunos possam participar ativamente, independentemente das limitações técnicas dos seus dispositivos. Além disso, é importante incentivar o investimento na infraestrutura tecnológica das escolas, especialmente nas zonas carentes, para melhorar o acesso à Internet e os equipamentos modernos (AVELINO, 2020).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, exploramos a crescente importância dos jogos de RPG (RPGs) como uma ferramenta transformadora para o ensino de inglês no contexto educacional brasileiro. Através de uma revisão abrangente de pesquisas recentes, examinamos como os jogos de RPG são usados em diferentes ambientes educacionais, seu impacto nas habilidades linguísticas dos alunos e quaisquer limitações técnicas que possam surgir. Fica claro nesta pesquisa que os jogos de RPG oferecem um método de ensino promissor para o ensino de inglês, estimulando a compreensão auditiva e de leitura e desenvolvendo habilidades de comunicação em um ambiente divertido e envolvente. Os resultados da revisão mostraram que os alunos responderam positivamente a esta abordagem, demonstrando envolvimento, motivação e melhorias nas competências da língua inglesa. No entanto, também percebemos que as limitações técnicas podem ser um desafio para a implementação eficaz do RPG, pois nem todos os alunos têm igual acesso a equipamentos e recursos técnicos. Portanto, é importante considerar estratégias para superar essas

barreiras e garantir que todos os alunos se beneficiem do uso do RPG no processo de aprendizagem.

Além disso, os estudos revisados enfatizaram a importância da formação adequada de professores para o uso eficaz do RPG em sala de aula e da adaptação de materiais para atender às necessidades específicas desta abordagem. A colaboração entre educadores e pesquisadores é crucial para a integração bem-sucedida de jogos de RPG na aprendizagem da língua inglesa.

Em suma, pode-se afirmar que o RPG é uma ferramenta de aprendizagem eficaz e versátil que pode melhorar significativamente o ensino e a aprendizagem do inglês. Porém, para maximizar esse potencial, é necessário enfrentar os desafios tecnológicos, investir na formação de professores e desenvolver recursos educacionais customizados. Através destes esforços conjuntos, o RPG pode continuar a desempenhar um papel importante na promoção da proficiência na língua inglesa e na preparação dos alunos para um mundo cada vez mais interconectado e globalizado.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Leonardo Brandão de Oliveira; MARTINS, Edson Soares; DA SILVA, Guilherme Mariano Martins. Metodologias ativas de aprendizagem: Questionamentos sobre a utilização do RPG no ensino de línguas estrangeiras. 2019.

ARAÚJO, Yann Vasconcelos de et al. Role playing game na educação: um estudo etnográfico. 2023.

AVELINO, Wagner Feitosa; MENDES, Jessica Guimarães. A realidade da educação brasileira a partir da COVID-19. Boletim de Conjuntura (BOCA), v. 2, n. 5, p. 56-62, 2020.

BARBOSA, Carollina da Costa. Reflexões de uma professora sobre as contribuições dos jogos online do tipo MMORPG no desenvolvimento da oralidade de adolescentes brasileiros aprendizes de inglês de um curso de idiomas. 2022.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei número 9.394, 20 de dezembro de 1996 com as modificações trazidas pela redação dada pela Lei nº 13.415, de 2017.

CAREGNATO, Sonia Elisa. Google Acadêmico como ferramenta para os estudos de citações: avaliação da precisão das buscas por autor. Pontodeacesso, v. 5, n. 3, p. 72-86, 2011.

CONTI, Eduardo. Utilização de jogos de RPG na prática de ensino de inglês em aulas particulares. 2019.

DALFOVO, Michael Samir; LANA, Rogério Adilson; SILVEIRA, Amélia. Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico. Revista interdisciplinar científica aplicada, v. 2, n. 3, p. 1-13, 2008.

LEÃO-JUNQUEIRA, Luciana Braga Carneiro. Aquisição de inglês como língua adicional através da mesclagem conceitual em videogames de RPG. Revista Docência e Cibercultura, v. 4, n. 3, p. 387-398, 2020.

OLIVEIRA, Arthur Barbosa de. Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação: revisão de literatura e outros desdobramentos. 2019.

OLIVEIRA, Luciane Costa. O RPG como alternativa de ensino de língua inglesa: utilizando a imaginação como recurso pedagógico. 2019. 39 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras, Universidade Federal do Tocantins, Porto Nacional, 2019.

RIBEIRO, Patrick Dourado. RPGs nos consoles: suas influências no aprendizado informal da Língua Inglesa no Brasil. Acesso em, v. 3, 2018.

SILVA, Claudinere Araujo da. O desenvolvimento da oralidade em língua inglesa através de Role-playing games. 2021. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

SILVA FILHO, Izalfran Amaro da et al. O RPG na sala de aula: uma proposta de ensino da oralidade Por meio da abordagem neurolinguística. 2019.