

DESBRAVANDO O UNIVERSO DAS PALAVRAS: O RPG NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO PIBID/AMF

Helena Bringmann¹
Maitiéle Camile Staffen Nascimento²
Elielton da Silva Soares³
Nicolly Eduarda Severo Flores⁴
Vivien Kelling Cardonetti⁵

RESUMO

O processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental exige estratégias inventivas que estimulem o interesse dos/das estudantes pela leitura e escrita, por este motivo, o uso de jogos e a criação de narrativas tem ganhado espaço como recurso pedagógico. Levando em consideração essa linha de ação, o presente estudo aborda o relato de um projeto que tem sido realizado por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID que utilizam o RPG (Role-Playing Game) como ferramenta de apoio à alfabetização (Soares, 2020), em uma turma multisseriada de 2º e 3º anos, na EMEF La Salle, em São João do Polêsine, RS. A escolha pelo RPG se justifica pela sua capacidade de envolver os/as estudantes em histórias interativas, promovendo a leitura significativa e a oralidade, como também a ampliação do seu repertório linguístico por meio da construção coletiva de narrativas (Grando; Tarouco, 2008, Cardoso, 2024). À vista disso, essa investigação busca refletir sobre o funcionamento do projeto intitulado “RPG: desbravando o universo das palavras” e sobre o impacto desse dispositivo pedagógico junto aos/às estudantes que estão no processo de alfabetização. A metodologia adotada foi qualitativa e exploratória (Flick, 2018), utilizando a observação participante (Thiollent, 2022) como principal ferramenta de coleta de dados. Os resultados indicam que a prática do RPG tem mostrado ser uma estratégia promissora para enriquecer o pensamento crítico e a prática do trabalho em equipe, promovendo a troca de ideias e a solução de problemáticas no momento da interpretação de personagens em um ambiente fictício (Spinelli; Da Silva, 2021). Conclui-se que o uso do RPG tem funcionado como um laboratório de experiências mais dinâmico e motivador entre os envolvidos, onde aprender a ler e escrever se tornam parte da aventura de descobrir o mundo e a si mesmo.

Palavras-chave: RPG, Alfabetização, PIBID.

1 Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Antonio Meneghetti Faculdade - AMF, bringmannhelena09@gmail.com;

2 Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Antonio Meneghetti Faculdade - AMF, maitiele.camile.13@gmail.com;

3 Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Antonio Meneghetti Faculdade - AMF, elielton.soares@amf.edu.br;

4 Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Antonio Meneghetti Faculdade - AMF, nicolly.flores@amf.edu.br;

5 Professora orientadora: Pós-Doutora em Educação pela UFSM, Professora da Antonio Meneghetti Faculdade - AMF, vicardonetti@gmail.com



INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental constitui uma etapa fundamental na formação escolar, pois é nesse período que se estabelece o desenvolvimento das competências de leitura e escrita. Considerando a diversidade presente nas salas de aula e os desafios da educação, torna-se necessário as estratégias pedagógicas que despertem o interesse dos/das estudantes e promovam aprendizagens significativas. Conforme defende Magda Soares (2009, 2020), alfabetizar implica não apenas ensinar o sistema de escrita, mas possibilitar que a criança compreenda e utilize a linguagem em seus diferentes contextos sociais, articulando alfabetização e letramento.

Nesse contexto, o uso de jogos e a criação de narrativas têm se destacado como recursos pedagógicos capazes de integrar ludicidade e intencionalidade educativa. O RPG (Role-Playing Game), enquanto prática baseada na construção coletiva de histórias e na interpretação de personagens, apresenta-se como uma ferramenta para o processo de alfabetização, pois favorece a leitura significativa, estimula a oralidade e amplia o repertório linguístico dos/das estudantes (Cunha, 2012, Saldanha; Batista, 2009). Ao assumir papéis e participar de enredos interativos, as crianças tornam-se protagonistas de sua aprendizagem, exercitando a criatividade, a imaginação, a argumentação e o trabalho em equipe.

Sob essa ótica, esta pesquisa apresenta a experiência do projeto “RPG: desbravando o universo das palavras”, desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) em uma turma multisseriada de 2º e 3º anos da EMEF La Salle, localizada no município de São João do Polêsine, RS. A proposta emerge da necessidade de implementar práticas diferenciadas que dialoguem com a realidade dos/das estudantes e atendam às demandas do processo de alfabetização em diferentes contextos.

O objetivo central deste estudo consiste em refletir sobre o funcionamento do referido projeto e analisar o potencial do RPG como instrumento pedagógico no processo de alfabetização. Busca-se compreender de que maneira essa metodologia pode contribuir para o desenvolvimento das competências linguísticas e socioemocionais dos/das estudantes, bem como para a construção de um ambiente de aprendizagem mais participativo e significativo.

A investigação se caracteriza como qualitativa e exploratória, fundamentando-se na observação participante como principal instrumento de coleta de dados. Essa abordagem possibilitou acompanhar as interações, as produções orais e escritas e as dinâmicas



estabelecidas ao longo da implementação do projeto, permitindo uma análise reflexiva acerca da experiência vivenciada.

Dessa forma, o estudo se firma na compreensão de que práticas pedagógicas inovadoras, quando articuladas à formação docente, podem contribuir na ressignificação do processo de alfabetização, tornando-o mais dinâmico, contextualizado e alinhado às necessidades dos/das estudantes dos Anos Iniciais.

METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa de natureza exploratória, conforme os pressupostos de Uwe Flick (2018), uma vez que busca compreender os processos de ensino e aprendizagem desenvolvidos no contexto da alfabetização, a partir da inserção de uma prática pedagógica inovadora mediada pelo RPG (Role-Playing Game). Tal abordagem possibilita a análise dos fenômenos em seu contexto natural, considerando as interações, significados e experiências vivenciadas pelos/as estudantes durante o desenvolvimento das atividades.

Além disso, a pesquisa também se fundamenta em levantamento bibliográfico, realizado por meio da consulta a livros, artigos científicos e periódicos acadêmicos que abordam as temáticas da alfabetização, do letramento, do uso de jogos na educação e do RPG como estratégia pedagógica.

Como procedimento metodológico, adotou-se a observação participante, conforme Michel Thiollent (2022), que possibilita a inserção ativa do/a pesquisador/a no contexto investigado, permitindo acompanhar, intervir e refletir sobre as práticas desenvolvidas. Essa abordagem favorece a compreensão das dinâmicas estabelecidas em sala de aula, bem como das relações construídas entre os/as estudantes, os conteúdos e as estratégias pedagógicas propostas.

A produção dos dados ocorreu ao longo dos encontros semanais do projeto, por meio de observações das interações orais, análise das produções escritas dos/as estudantes, especialmente no “Diário do Aventureiro” e acompanhamento das resoluções de desafios linguísticos inseridos na narrativa do RPG. Esses instrumentos permitiram identificar indícios do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, bem como aspectos relacionados ao engajamento, à participação e à colaboração entre os/as estudantes.



A análise dos dados foi realizada de forma interpretativa, buscando compreender os sentidos e significados atribuídos pelos sujeitos às experiências vivenciadas, em consonância com a abordagem qualitativa (Flick, 2018). Nesse processo, considerou-se a alfabetização como prática social, em diálogo com Magda Soares (2009, 2020), entendendo que a aprendizagem da leitura e da escrita se efetiva em contextos reais de uso da linguagem, mediados por interações significativas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Como alicerce para proceder às atribuições mencionadas nesta investigação, são mobilizados conceitos de alfabetização (Soares, 2009, 2020), RPG (Cunha, 2012, Saldanha; Batista, 2009) e do jogo (Kishimoto, 1998, Huizinga, 2010), os quais orientam o desenvolvimento do trabalho e se articulam às atividades realizadas pelos pibidianos na EMEF La Salle, por meio do PIBID.

Tais conceitos não se apresentam de forma isolada, mas se interligam na construção de uma prática pedagógica que busca integrar intencionalidade educativa, engajamento e aprendizagem significativa no processo de alfabetização. Para compreender essa articulação, apresentam-se três aspectos que fundamentaram este estudo, relacionando-os à sua relevância para o desenvolvimento integral dos/das estudantes em seu contexto escolar: a alfabetização como prática social, o jogo como estratégia pedagógica e o RPG como dispositivo narrativo de aprendizagem.

2.1 Alfabetização e letramento como prática social

A alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental necessita ser compreendida como um processo que ultrapassa a decodificação do sistema de escrita, envolvendo a inserção das crianças nas práticas sociais de leitura e produção textual. Nesse sentido, Magda Soares afirma que “alfabetizar e letrar como duas ações distintas, mas não inseparáveis” (Soares, 2009, p. 47), evidenciando que o ensino do sistema alfabético deve ocorrer articulado ao uso social da língua escrita. A autora reforça ainda que o letramento diz respeito à condição do sujeito que participa de práticas sociais mediadas pela escrita (Soares, 2009).

Sob essa perspectiva, Emilia Ferreiro (2010) coloca que a escrita deve ser compreendida como um objeto cultural, construído historicamente pela humanidade, e não como um simples produto escolar. Nessa mesma linha, Paulo Freire afirma que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra” (Freire, 1989, p. 09), ressaltando que o ato de ler e escrever está intrinsecamente ligado à experiência concreta do sujeito em seu contexto social.



2.2 O jogo como estratégia pedagógica

O jogo assume papel central nas práticas educativas voltadas à infância, considerando que o brincar constitui dimensão essencial do desenvolvimento humano. Para Kishimoto (1998), o jogo quando inserido no contexto escolar, precisa estar vinculado a objetivos pedagógicos claros, de modo a favorecer o desenvolvimento cognitivo e social dos/das estudantes, evidenciando que o lúdico pode integrar prazer e aprendizagem.

De maneira complementar, Huizinga afirma que “o jogo é mais antigo e muito mais original do que a civilização” (Huizinga, 2010, p. 57), destacando que a dimensão lúdica é constitutiva da experiência humana e atravessa diferentes esferas da vida social. Para Jean Piaget, o jogo é compreendido como elemento fundamental no desenvolvimento cognitivo, considerando-o parte do processo de assimilação da realidade (Piaget, 1978). Para o autor, a atividade lúdica permite que o/a estudante reorganize experiências e construa conhecimento.

2.3 O RPG como dispositivo narrativo de aprendizagem

O Role-Playing Game (RPG), ou traduzindo "jogo de interpretação de papéis", como menciona Saldanha e Batista: “Sua sigla vem do inglês e significa jogo de interpretação de papéis; foi criado nos Estados Unidos no ano 1975 e desenvolvido a partir de jogos estratégicos de guerra que simulavam batalhas em tabuleiros” (Saldanha; Batista, 2009, p. 702).

Acerca disso, é importante destacar que o jogo tem como apoio aventuras imaginárias, narrada por um mestre e que acontece em diversos cenários e simular como se fosse um teatro (Saldanha; Batista, 2009). Portanto, na sala de aula, a utilização desta ferramenta adaptada para diversos conteúdos, favorece o protagonismo estudantil e a participação ativa no processo de aprendizagem. No campo da narrativa, Bruner (1997) explica que a narrativa é um modo de pensamento e um veículo para a criação, onde sustenta que os sujeitos organizam suas experiências por meio de histórias, atribuindo sentido ao mundo vivido.

Para Cunha: “O RPG é empregado para acentuar a colaboração mútua e o raciocínio lógico dos estudantes. Portanto, a utilização do RPG é amplamente incentivada pelo Ministério da Educação como método de ensino [...]” (Cunha, 2012, p. 3). A partir dessa perspectiva, entende-se que o RPG não se limita a uma atividade lúdica, mas se configura como estratégia pedagógica que favorece a cooperação entre os/as estudantes e o desenvolvimento do pensamento lógico, contribuindo de forma significativa para a construção



coletiva do conhecimento no contexto escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto “RPG: desbravando o universo das palavras” foi estruturado a partir da compreensão de que a alfabetização necessita aproximar os/as estudantes de seus interesses e de sua realidade, como menciona Luiz Carlos Cagliari (2003), ao afirmar que “é preciso ouvir das crianças o que é escrever e para que serve a escrita”, valorizando suas experiências e concepções.

Nessa perspectiva, a aprendizagem é compreendida como um processo ativo de construção do conhecimento, dialogando com o pensamento de Jean Piaget (1977), segundo o qual “a criança aprende fazendo, descobrindo e explorando o ambiente ao seu redor”. Assim, a proposta pedagógica buscou integrar ludicidade, intencionalidade educativa e protagonismo estudantil, por meio da construção coletiva de narrativas inspiradas na dinâmica do Role-Playing Game (RPG).

A implementação do projeto ocorreu ao longo de encontros semanais, organizados em etapas que contemplavam: apresentação da narrativa e dos personagens; desenvolvimento da história; desafios linguísticos inseridos no enredo; e momentos de sistematização das aprendizagens. A narrativa principal foi construída considerando o universo simbólico e os interesses da turma, envolvendo elementos de aventura, mistério e superação, o que favoreceu o engajamento dos/das estudantes.

Cada estudante criou um personagem com características próprias, registrando seu nome, habilidades e objetivos. Essa etapa inicial já se constituiu como uma prática significativa de leitura e escrita, pois demandou a produção de pequenos textos descritivos, a reflexão sobre a escrita convencional das palavras e a ampliação do vocabulário. Para os/as estudantes do 2º ano, que se encontravam em diferentes níveis de apropriação do sistema de escrita, as atividades foram adaptadas com apoio de fichas ilustradas, banco de palavras e mediação direta dos/das bolsistas do PIBID. Já os/as estudantes do 3º ano foram incentivados a elaborar descrições mais detalhadas e a revisar seus próprios textos, promovendo o desenvolvimento da autonomia.



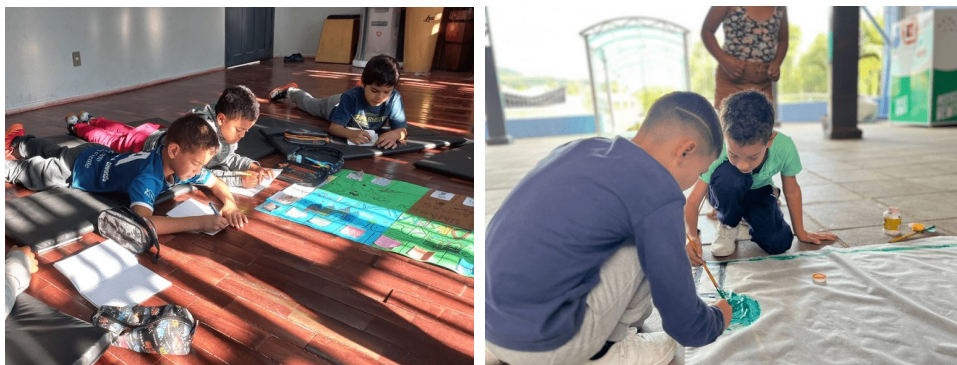
Figuras 1 e 2: Personagens criados para o RPG confeccionados pelos/as estudantes.



Fonte: Arquivo pessoal dos/das autores/as, 2025.

No decorrer das sessões de RPG, os desafios enfrentados pelos personagens exigiam a leitura de pistas, bilhetes, mapas e pequenos trechos narrativos. Essas situações-problema eram planejadas com objetivos pedagógicos específicos, como a identificação de sílabas complexas, a segmentação de palavras, a compreensão de textos curtos e a produção de frases com sentido completo. Ao final de cada aula, os/as estudantes eram responsáveis por registrar em seus Diário do Aventureiro, todas as aventuras realizadas no dia. Dessa forma, o jogo não se configurou apenas como momento lúdico, mas como estratégia estruturada de ensino, articulando oralidade, leitura e escrita em contextos significativos de aprendizagem.

Figuras 3 e 4: Escrita no Diário do Aventureiro e confecção da tenda do Mundinho da Leitura.



Fonte: Arquivo pessoal dos/das autores/as, 2025.

A proposta pedagógica baseada no RPG contribui para o fortalecimento do letramento, conforme Magda Soares (2003), onde afirma que não basta apenas ensinar letras e sons, é preciso contextualizá-los em práticas reais, oportunizando que os/as estudantes apliquem seus conhecimentos em situações cotidianas e significativas ao construírem seus enredos e personagens em um universo criado coletivamente. Nesse contexto, as práticas de escrita e leitura não assumem apenas um papel mecânico e automático de codificação e decodificação,



os/as estudantes passam a entendê-las como um processo de comunicar e expressar, relacionando suas vivências e interesses, atribuindo assim, sentido à elas.

Figuras 5 e 6: Atividades de escrita após a sessão de RPG.



Fonte: Arquivo pessoal dos/das autores/as, 2025.

Observa-se também que esta proposta contribui para o engajamento e motivação dos/das estudantes em sala de aula, além de favorecer a colaboração e o trabalho em equipe. Visto que, por se reconhecerem como protagonistas e idealizadores da história e universo fictício, seu comprometimento e empenho com as propostas e intervenções ficaram mais evidentes, podendo ser percebidas no interesse em contribuir na criação e desenvolvimento da narrativa.

Além disso, durante as aplicações do projeto, trabalhamos, por meio do RPG, habilidades socioemocionais importantes para o desenvolvimento dos/das estudantes como: saber esperar sua vez, escutar o outro, respeitar diferentes opiniões e resolver conflitos coletivamente. Tais habilidades se mostraram indispensáveis para uma boa convivência no ambiente escolar e em sociedade.

Perante a todas as informações dispostas no trabalho, destaca-se o impacto positivo que as ações dos/das pibidianos/as influenciaram no desenvolvimento e processo de alfabetização dos/das estudantes durante todo o percurso formativo no PIBID. O projeto executado no seu caráter lúdico-formativo, foi para além do “só jogar RPG” ou “realizar partidas fantasiosas”, mostrou-se como uma potente proposta inovadora no contexto educacional-metodológico.

O que ressaltamos e apresentamos como resultados desta pesquisa, são propriamente as práticas exercidas, cada planejamento pensado e aplicado teve um olhar atento às minúcias



e especificidades de cada estudante. Os resultados obtidos evidenciaram a técnica da escrita e da leitura, mas também na postura dos/das estudantes diante do processo de aprendizagem. Foi possível perceber também maior autonomia na produção textual, na confiança de expor suas ideias e de ter participação ativa nas propostas realizadas em sala de aula.

Em relação à escrita, observou-se um progresso na ampliação do repertório linguístico e organização das ideias. Os registros no "Diário do Aventureiro" revelaram avanços na segmentação de palavras e construção de frases com sentido completo. Cada avanço ocorreu no seu tempo, pois cada estudante estava em um nível diferente da alfabetização, contendo um olhar atento dos/das pibidianos/as a cada atividade aplicada.

Ao se apropriarem dos personagens, eles conseguiram ter uma conexão com a atividade e assim compreender melhor o conteúdo. Tal aspecto dialoga com Henri Wallon (2007), ao destacar que a afetividade exerce papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, uma vez que emoção e aprendizagem estão conectadas no processo de construção do conhecimento. Quando o/a estudante se envolve afetivamente com a atividade, o conteúdo tende a adquirir maior significado.

Destacamos agora o exemplo de um estudante que, no início do ano letivo, demonstrava baixa autoestima e nenhum conhecimento prévio de alfabetização, não sabendo reconhecer conceitos básicos de leitura, escrita, figura-fundo e localização espacial. Existia uma investigação diagnóstica em andamento, o que tornava as práticas mais sensíveis e atentas a possibilitar um avanço sociocognitivo satisfatório.

Ao longo do desenvolvimento das propostas pedagógicas, especialmente com a inserção de atividades lúdicas e da narrativa estruturada a partir do RPG, foi possível observar mudanças significativas em sua postura diante da aprendizagem. O estudante passou a se perceber como parte ativa das histórias construídas coletivamente, assumindo papéis, tomando decisões e participando das missões propostas. Esse envolvimento favoreceu não apenas o desenvolvimento da oralidade, mas também a ampliação do vocabulário, o reconhecimento de letras e palavras e a compreensão de comandos simples relacionados à leitura e à escrita.

Gradativamente, demonstrou avanços na identificação de letras do próprio nome, na associação entre som e grafema e na organização espacial no caderno. A autoestima, antes fragilizada, começou a se fortalecer à medida que suas conquistas eram valorizadas pelo grupo e pelos professores. O ambiente colaborativo proporcionado pelas práticas gamificadas possibilitou que o erro fosse compreendido como parte do processo, reduzindo a insegurança e incentivando novas tentativas.



Esse caso evidencia que práticas de alfabetização mediadas por estratégias significativas e contextualizadas, como o RPG, podem promover não apenas avanços cognitivos, mas também transformações emocionais e sociais. A experiência reforça a importância de uma abordagem sensível, diagnóstica e intencional, capaz de reconhecer as singularidades de cada estudante e de criar oportunidades reais de desenvolvimento integral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), foram implementadas estratégias gamificadas, com destaque para o uso do RPG (*Role-playing game*) como recurso pedagógico. A narrativa, os desafios e as missões possibilitaram maior engajamento dos/das estudantes, incentivando a participação ativa, a cooperação e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Neste percurso formativo, tanto os/as pibidianos/as quanto os/as estudantes ampliaram suas aprendizagens: os pibidianos fortaleceram a articulação entre teoria e prática, enquanto os/as estudantes vivenciaram experiências significativas e motivadoras no processo de alfabetização.

A vivência com o RPG favoreceu o desenvolvimento da criatividade, da oralidade e da construção coletiva de narrativas, ampliando as possibilidades de interação e protagonismo em sala de aula. Para os/as pibidianos/as, a experiência contribuiu para consolidação de uma postura docente mais inovadora, estimulando o planejamento intencional e a adaptação das estratégias às necessidades do grupo. Já para os/as estudantes, as dinâmicas gamificadas promoveram maior autonomia, envolvimento e sentido atribuído às práticas de leitura e escrita, fortalecendo o vínculo como o conhecimento e com o ambiente escolar.

As experiências desenvolvidas evidenciam que a articulação entre práticas de alfabetização e estratégias de gamificação, especialmente por meio do RPG (Role-Playing Game), constituiu-se uma possibilidade pedagógica potente no processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita. Ao integrar narrativa, desafios e construção coletiva de personagens e missões, o RPG favoreceu o envolvimento ativo dos/das estudantes, tornando o processo de alfabetização mais significativo, contextualizado e participativo.

Sob a perspectiva do letramento social, compreendido como prática situada e socialmente construída, em diálogo com Magda Soares, as atividades propostas permitiram que os/as estudantes utilizassem a linguagem em situações reais de interação, ampliando não apenas habilidades técnicas de leitura e escrita, mas também competências discursivas, criativas e colaborativas. A construção de narrativas, a resolução de desafios e a necessidade



de comunicação constante no jogo contribuíram para o desenvolvimento da oralidade, da autonomia e do protagonismo estudantil.

No âmbito formativo, a experiência se revelou igualmente significativa para os pibidianos/as, que puderam vivenciar a docência de maneira reflexiva, planejando intervenções, avaliando resultados e ressignificando práticas a partir das necessidades observadas na turma. O contato direto com a realidade escolar, aliado ao exercício de inovação pedagógica, fortaleceu a articulação entre teoria e prática, aspecto central na formação inicial docente.

Conclui-se, portanto, que o RPG, quando fundamentado teoricamente e planejado com intencionalidade pedagógica, não se configura apenas como recurso lúdico, mas como estratégia didática capaz de potencializar o processo de alfabetização e promover aprendizagens significativas. A experiência reafirma a importância de práticas inovadoras que considerem o estudante como sujeito ativo do conhecimento e o professor em formação como pesquisador de sua própria prática.

REFERÊNCIAS

- BRUNER, Jerome. **Atos de significação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização e Linguística**. São Paulo. Ed. Scipione, 2003.
- CUNHA, Rodrigo Moraes. Utilizando RPG em sala de aula. **Revista Científica Semana Acadêmica**, v. 1, p. 1-10, 2012.
- FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. 26ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Artmed editora, 2008.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Cortez, 1989.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 1998.
- PIAGET, Jean. **A psicologia do desenvolvimento**. São Paulo: Martins Fontes, 1977.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.
- SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moraes. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.
- SOARES, Magda. **Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.
- SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. Cortez editora, 2022.
- WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

