

A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS ABSTRATOS EM GEOGRAFIA.

Gustavo Gabriel Garcia

gustavogabriel009@hotmail.com

Resumo

O presente artigo, vinculado ao curso de Geografia da Universidade Estadual de Maringá, tem como objetivo tratar sobre a contribuição dos jogos de interpretação de papéis para o entendimento de conteúdos abstratos abordados em Geografia. Este trabalho é o resultado da aplicação de um recurso didático e da experiência adquirida durante o estágio obrigatório de licenciatura. Para esta pesquisa, além da análise dos resultados da aplicação em prática utilizamos o método de levantamento de referências, as quais foram artigos, teses e livros. Os resultados obtidos indicam a efetividade deste recurso como ferramenta-pedagógica para a contribuição do discente em sua prática social final, bem como na aprendizagem de conteúdo, os quais são de difícil acesso para a exemplificação concreta do mesmo.

Palavras-chave: RPG, Ensino, Geografia.

Introdução

Este artigo vinculado, ao curso de Geografia da Universidade Estadual de Maringá, tem como objetivo tratar sobre os jogos do gênero RPG – *Role playing game* ou jogo de interpretação de papéis – como recurso didático para o Ensino de Geografia e sua contribuição para o entendimento dos conteúdos com viés abstrato aos discentes, bem como sua eficácia na melhora das habilidades de comunicação, estimulando sua participação em sala de aula.

A utilização do RPG como recurso pedagógico é um método ainda novo e pouco comentado no meio acadêmico. A este fato deveu-se o estudo realizado e a partir dele e da prática, percebemos a eficácia desta ferramenta, a qual, ao ser aplicada em sala de aula evidenciou o engajamento discente para com os conteúdos abordados, de forma que a facilidade no encontro de referências deste jogo, assim como a aplicação em práxis positiva, torna-se justificável a concretização desta pesquisa.



Devemos ressaltar que a explanação da experiência que será tratada nesse trabalho é um conjunto de fatores que foram testadas ao longo das atividades de estágio obrigatório de licenciatura do curso já citado, e buscamos com essa pesquisa uma análise prática de como este recurso pode ser efetivo caso aplicado de forma correta, nos conteúdos que requerem um esforço imaginativo por parte dos discentes.

Sendo assim, ao tratarmos sobre o desenvolvimento metodológico desta pesquisa, vale a ressalva que, além de ter sido aplicado em prática, está também possui sua base teórica, visto que fora desenvolvida a partir de levantamento de materiais bibliográficos, artigos científicos, teses e dissertações, os quais contribuiram ao nosso entendimento de como este recurso funciona na prática. Entretanto, cabe lembrar que devido ao seu caráter científico, este artigo contém a interpretação do autor sobre outros autores. Desta forma, depois de analisadas as obras e da aplicação do jogo em sala de aula, obtivemos base para o entendimento da contribuição desta ferramenta como recurso didático.

Os resultados e discussões serão divididos em duas partes que julgamos como essenciais; a primeira será uma breve explicação sobre o jogo e sua aplicação como recurso e a segunda como pode ser trabalhado em Geografia.

Materiais e métodos

Este artigo utilizou como procedimento metodológico o levantamento de referências, bem como a aplicação do jogo do gênero RPG em sala de aula. O levantamento consistiu na utilização de algumas obras que serviram como apoio para a aplicação deste recurso didático e para o embasamento teórico desta pesquisa.

Na aplicação em sala de aula foram utilizadas fichas de personagens criadas pelo próprio autor, as quais tinham como finalidade simular os aspectos existentes em nações, tais como, cultura, economia, recursos naturais e etc., de forma que os personagens seriam políticos e burocratas que as comandariam. O lançar de um dado de vinte faces – D20 – serviu para o desenvolver da estória, a qual desenrolaria, de modo a construir o conhecimento de uma instituição internacional como a ONU – Organização das Nações Unidas - e seu papel no mundo atual.

O jogo teve a finalidade de testar os alunos, a fim de que esses conseguissem entender o funcionamento de um órgão como a ONU e do jeito que está pode influenciar diretamente em seu cotidiano. Sendo assim, o objetivo do jogo era chegar a um consenso, ao qual todos os países iriam trabalhar em harmonia, cooperando para atingir o sucesso. A alternativa a este final, a qual implicaria na perda da partida, era a ocorrência de conflitos que resultassem na destruição das nações entre si, através de batalhas as quais os jogadores teriam a liberdade de realizar, resolvendo-as com o rolar do dado. Faz-se necessário explicar que os alunos, a partir da análise das fichas e dos conteúdos abordados em aula, deveriam chegar a conclusão do objetivo, não sendo antes informados sobre existência do mesmo e sobre o meio de se chegar à derrota.

Para realizarmos o jogo fora utilizado uma condição, bem como 5 etapas para a concretização do método. A condição foi que esta atividade seria de caráter avaliativo, ou seja, o conteúdo que visava a aplicação do recurso didático já havia sido trabalhado em sala, assim como a condição imposta serviria como gatilho para instiga-los a participar, afinal, uma nota seria atribuída para o desempenho de cada grupo. Contudo, isto serviria literalmente para instigar a todos os participantes, os quais desde o princípio receberiam nota por participação. Entretanto, este fato além de omitido aos discentes, lhes fora dito que a nota seria atribuída por ranqueamento, sendo o primeiro lugar a nota 100 e as demais colocações o máximo decrescido de 20 em 20, sucessivamente, até o último. Ao final da atividade seria dito que todos receberiam uma nota igualitária pelo ótimo desempenho, mesmo com a vitória ou a derrota.

A primeira etapa foi a elaboração de 5 fichas de personagem e estas foram construídas de forma que todas as nações de alguma maneira fossem dependentes umas das outras. É importante ressaltar que os discentes não foram informados desta dependência mútua, pois esta teria relevância para a reflexão final, bem como ao jogo, de modo que os alunos deveriam perceber por conta própria essas ligações entre os países. A segunda etapa se deu com a divisão dos discentes em 5 grupos contendo no máximo 5 pessoas. A terceira consistiu em explicar aos alunos que cada grupo representava um país, cada um deles era um político e deveriam resolver os problemas que o mediador - o professor - iria apresentá-los. Já a quarta etapa foi a apresentação do dado de 20 lados e sua função que seria resolver conflitos que requereriam sorte, bem como as batalhas de países caso houvesse. A última etapa seria ao final da atividade,



uma reflexão sobre as escolhas tomadas pelos participantes e como isso influenciou no resultado. Por fim, foi realizada uma comparação de como a ONU realmente atua e o manejo dos alunos com seus países.

Resultados e discussões

Antes de tratarmos sobre a contribuição desde gênero de jogo para o ensino aprendizagem em Geografia, primeiro devemos entender do que ele se trata. O RPG, sigla para *Role Playing Game*, que pode ser traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis”, é uma ferramenta lúdica de construção coletiva, durante a qual o jogador deve interpretar um personagem fictício – em uma situação ou mundo fictício – devendo resolver situações problema, colocadas por um jogador diferenciado – chamado de narrador ou mestre – que cuidará para o desenrolar de uma estória criada por este.

As situações problema deve ser resolvidas com uma ação ou escolha tomadas pelos participantes, sendo estas passíveis de falhas e, resolvidas através de um lançar de dados, em uma variação que geralmente se dá de 4 até 20 faces. Estas escolhas, e devido a variações dos dados, bem como a personalidade de cada jogador, permitem que uma estória nunca seja igual a outra, mesmo que a temática seja idêntica, permitindo um caráter divertido e com infinitas possibilidades em sua aplicação.

Para interagir com os jogadores o mestre utilizará um recurso o qual permitirá interpretar vários personagens tal quais podem ser tanto aliados quanto antagonistas durante as estórias, chamados de NPC's – *Non Playable Characters*, “Personagens não Jogáveis”. Dito isto, segundo Marcus Vinicius de Andrade Gomes, Pedro Celestino Morais Neto e Samuel Sampaio Fialho (2017):

O Role Playing Game nasceu em 1974 nos Estados Unidos, criado por Gary Gigax e Dave Anerson, Gigax e Anerson eram jogadores de *wargames* que são jogos de guerra muito populares nos EUA que simulam batalhas utilizando exércitos e veículos[...] O jogo criado por Gigax e Anerson, chamava-se *Dungeons & Dragons* era um jogo de fantasia medieval de exploração de cavernas e masmorras onde o jogador poderia passar-se por: orcs, elfos, magos, anões utilizando espadas e magias para combater monstros e dragões. Esta temática de fantasia medieval é a mais jogada até os dias de hoje no mundo todo (GOMES, NETO, FIALHO, 2017, s/p).

Contudo, foi apenas na década de 90 que se deu a percepção deste jogo como recurso didático:

Durante os anos 90 um grupo de professores, como Luis Ricón, Carlos Klimick, Flavio de Andrade, dentre alguns outros, ao buscar novas ferramentas pedagógicas encontraram no RPG um meio de despertar maior interesse de seus alunos. Através deste, o aluno poderia aplicar o conteúdo apresentado em sala de aula de maneira lúdica. Em 2002 aconteceu em Curitiba o primeiro Simpósio de RPG & Educação o qual foi organizado pela ONG Ludus Culturalis, e pela editora DEVIR, o que possibilitou uma maior visibilidade das práticas de uso do RPG enquanto ferramenta de auxílio pedagógico (GOMES, NETO, FIALHO, 2017, s/p).

A vantagem da utilização deste jogo como ferramenta pedagógica se dá de diversas maneiras, devido a sua estrutura, em que o jogador deve se tornar agente protagonista, ou seja, participar das ações, opinar, discutir qual seria a melhor opção para o grupo, assim como trabalhar para os estímulos nas áreas do desenvolvimento da criatividade, raciocínio lógico, cooperação, diminuição na timidez, interdisciplinaridade. Afinal, com este jogo pode-se utilizar de fatos históricos, geográficos, matemáticos etc., e é claro, na abstração. Sendo que muitos pesquisadores na área da educação acreditam em seu potencial como recurso didático para o ensino-aprendizagem, este pode ser motivador devido ao seu caráter lúdico (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004, PAVÃO 2000).

Partindo de que a temática de aplicação de jogos é muito bem vista por diversos pesquisadores e trabalhada fundamentalmente nos anos iniciais, não se pode afirmar uma razão justificável a recusa da aplicação deste recurso com o avançar das séries. Porém, percebe-se uma valorização do cérebro, o qual será trabalhado de maneira fundamental, de forma que será excluído o trabalho com o corpo, deixando os discentes atados atrás de uma mesa (FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES, GALHARDO, 2006 p. 110). Este ensino não se preocupa com a prática social final do aluno, bem como com a catarse, impedindo que o discente entenda o conteúdo no seu dia a dia (FERNANDEZ, 1991; MACEDO, 1993).



Vale a ressalva que o uso de RPG em sala de aula, não substitui o método tradicional de ensino, mas serve como uma ferramenta, a fim de potencializá-lo e estimular o processo de ensino-aprendizagem, visando uma ampla e efetiva estimulação nos processos cognitivos dos alunos (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004).

O RPG aplicado na Educação serve para que o aluno possa experimentar as condições impostas pelo professor, sentir a empatia pelo conteúdo de forma que o discente se coloque no lugar de alguma pessoa ou situação específica, situações as quais em uma explicação comum não seria tão simples quanto com a utilização da ferramenta. Assim segundo Gomes, Neto e Fialho:

[...] para que o aluno possa aprender conceitos dentro de um jogo de RPG não basta jogá-lo, é necessária a aplicação de alguns elementos que aproximem o jogo do modo como o historiador escreve a história, dentre estes temos: a interpretação de fontes históricas diversificadas, (escrita, cartográfica, material, iconográfica, artística, arquitetônica, dentre outras), compreensão contextualizada dos acontecimentos (não basta apenas entender como o fato aconteceu, mas sim o contexto histórico que levou aquele fato a acontecer), comunicação (ser capaz de compreender e criar sua própria percepção da histórica) (GOMES, NETO, FIALHO, 2017, s/p).

Essa ferramenta é muito trabalhada na História, na abordagem de conteúdos relacionados ao passado, uma vez que há grande dificuldade de motivar os alunos a compreenderem como as pessoas de determinada época trabalhada se comportavam, pensavam, ou o que os levou àquela situação. O RPG entra como uma forma de atingir os alunos a se interessarem e entender esses aspectos. Segundo Gomes, Neto e Fialho:

O RPG enquanto ferramenta de ensino da história demonstra-se uma excelente proposta pedagógica de maneira que exercita: Resoluções de situações problemas, Aplicação de conceitos em situações práticas do dia a dia, interdisciplinaridade, expressão oral, leitura, interpretação e produção de texto, preocupação e respeito ao outro, cooperação, desenvolvimento de conteúdo através do lúdico (GOMES, NETO, FIALHO, 2017, s/p).

Sendo assim, quando trabalhado em uma prática de aplicação desse recurso didático, Ferreira-Costa, Lima, Rodrigues e Galhardo (2006), utilizando os conteúdos de Descobrimen-

do Brasil e As Cruzadas, aplicando-os em uma turma de oitava série, na qual os alunos puderam interagir com personagens históricos, tais como Pedro Álvares Cabral e Pero Vaz de Caminha, chegaram ao seguinte resultado:

A partir deste material foi possível trabalhar conteúdos históricos, geográficos, mitológicos, culturais, sociais e políticos, sendo possível estabelecer paralelos e influências entre passado e presente. Abordou-se, de acordo com cada cenário, os hábitos alimentares e de higiene, crenças, doenças comuns e suas futuras curas, economia, política, comportamento, descobertas tecnológicas, entre outros aspectos. A partir disso, os alunos eram levados a resgatar essas informações tanto por memória quanto por pesquisa espontânea de Atlas, enciclopédias ou Internet, pois o desenrolar das aventuras dependia do conhecimento dessas informações (FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES, GALHARDO, 2006 p. 113).

Enfim, como esta ferramenta pode contribuir para a Geografia? Os conteúdos de Geografia podem ser divididos em duas vertentes, os de Geografia Física e Humana, que mais tarde são trabalhados em conjunto, pois necessariamente eles nas práxis não podem ser divididos.

Entretanto, os conteúdos aplicados na Geografia Física são essencialmente mais simples de serem exemplificados no concreto, como por exemplo durante uma aula sobre minerais em que professor pode apresentá-los fisicamente aos discentes. Alunos mais novos tentam aprender de forma empírica utilizando seu tato, visão, olfato, etc., pois crianças mais novas tem capacidade limitada em lidar com o abstrato, uma vez que essa habilidade ainda não está bem desenvolvida, apresentando dificuldades em trabalhar com conceitos imaginários, tais quais, instituições, redes e etc. (PIAGET, 1993).

Dito isto, é onde o RPG pode ser aplicado, substituindo o concreto real por uma fantasia ou falácia da realidade. Ao deparar-se com um conteúdo o qual não lhe gera interesse, o discente pode ter dificuldade na assimilação do mesmo, não memorizando-o e não encontrando relação entre o conteúdo e seu dia a dia.

Porém, dificilmente quando trabalhado em um conteúdo abstrato como Instituições Internacionais o professor terá disponível algo que se assemelhe a este para que possa levá-lo a



campo. Na verdade, o próprio conceito de instituição é algo difícil de ser exemplificado com algo concreto pois ele em si é uma abstração social, com significado no campo físico.

Sendo assim, de maneira simples e prática, pois, o RPG não condiz em custo elevado, o professor poderá mediar alguma estória que se encaixe naquele conteúdo e fazer os alunos vivenciarem aquela situação. Com essa ferramenta o professor pode trabalhar o aspecto crítico, pois pode fazer o discente sentir “na pele” as dificuldades que um migrante sente, ou como uma seca pode afetar em alguma plantação quando tiver sua jogada frustrada por um revés climático.

Para nossa aplicação como exemplo na Geografia foi utilizado o conteúdo de Instituições Internacionais e o seu papel no mundo atual, no tópico voltado as Organizações das Nações Unidas. Fora trabalhado com duas turmas do Ensino Fundamental, dois 9º anos do Colégio Estadual Theobaldo Miranda Santos. Na ambientação os alunos fizeram o papel de representantes de 5 países fictícios, os quais apresentavam peculiaridades, umas mais vantajosas que os outras, porém todos estavam interligados. Esta escolha se deu pois, é o que mais se assemelha a realidade, os países hegemônicos foram distribuídos aleatoriamente e aquele grupo tinha a vantagem, contudo este não foi um problema durante o jogo.

A partir desta atividade pode-se trabalhar não apenas o conteúdo pautado, mas ao mesmo tempo o histórico, geográfico, cultural, econômico, social e político entre outras possibilidades que caberá ao professor escolher trabalhar ou não. O conteúdo quando abordado de forma metafórica ou um caso que se assemelhe ao fato histórico supera as expectativas atingindo uma multidisciplinaridade. Por exemplo uma das situações problemas foi uma metáfora ao atentado de 11 de setembro.

Desta forma, observamos alunos que antes não se comunicavam, passando a interagir e expressar a sua opinião, bem como tentando chegar a um acordo com as demais nações. Também foram observados discentes que ficaram neutros, antes apresentando atitudes retraídas e individualistas, percebendo que durante as negociações estavam sendo prejudicados por não participarem, passando a ter uma atitude espontânea, valorizando o trabalho em equipe, pois notaram que atitudes individuais estavam levando a derrota. Isso se dá pois:

É possível que haja um indicativo de que o RPG poderia ter auxiliado na diminuição da ansiedade e depressão de alguns alunos participantes do projeto. Tanto os indicativos dos resultados do BAI e BDI quanto as conversas com alunos e professores apontam melhora nesses quesitos de alguns participantes em sala de aula. Isso ocorreria possivelmente devido o caráter cooperativo e teatral do jogo em que os jogadores, além de trabalhar em equipe para alcançar seus objetivos, têm que expor suas ações de forma dramatizada frente aos outros participantes, o que poderia auxiliar numa diminuição da timidez. Muitos alunos podem mostrar em sala de aula tendências à ansiedade e depressão devido à dificuldade em se relacionar com outros alunos e/ou se expor nas atividades orais. (FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES, GALHARDO, 2006 p. 116).

Sendo assim, notamos que o uso dessa ferramenta, pode trabalhar perfeitamente com o abstrato, servindo como recurso didático em conteúdos com esta dificuldade, além de contribuir para o desempenho dos discentes, que mais tarde podem retribuir com uma aula dinâmica e participativa, devido a prática que influencia na diminuição de timidez e contribui para a expressão.

Considerações finais

O RPG como Ferramenta Pedagógica pode ser efetivo na prática de ensino. É bem verdade que este recurso não pode substituir o ensino tradicional, servindo como uma forma de complemento para esta modalidade.

Através dos jogos de Interpretações de Papéis, quando aplicados de forma correta, podem substituir alguns fatores que anteriormente não seriam simples para o professor concretizar, pois este através da própria imaginação e empatia do aluno, conseguira transcender os limites do físico e do território, possibilitando que o discente percorra novos caminhos a trilhar. Fundamentalmente um aluno que teria dificuldade em entender as dificuldades de uma migração ou o funcionamento de uma Instituição Internacional, uma vez que não possuía um exemplo concreto, poderá simular uma situação a qual se aproxime do real.

Quando aplicado pelo autor este recurso fora utilizado como encerramento do conteúdo, entretanto após as análises dos resultados, percebeu-se que uma forma mais efetiva de se utilizar essa ferramenta, seria durante a metade do conteúdo, como uma atividade, isto se dá devido ao



RPG poder ser utilizado como uma figura de substituição do concreto real. As situações que ocorrerem durante o jogo podem ser utilizadas como exemplo para trabalhar efetivamente o conteúdo.

Sendo assim, caberá ao professor a melhor utilização desse recurso didático pois este quando trabalhado como tentativa de atingir a proximidade real pode se tornar uma “faca de dois gumes”, afinal, ele ainda poderá deixar um falso aprendizado o qual o discente poderia interpretar de forma errônea a prática. Contudo, quando bem aplicado o aluno poderá ter seu desempenho otimizado em aula.

Quando tratamos da História Gomes, Neto e Fialho (2017) dizem que:

Os estudos sobre o uso do RPG como ferramenta de ensino no Brasil ainda é um assunto restrito a um pequeno círculo de estudiosos, entretanto os estudos já realizados apresentam resultados positivos no desenvolvimento escolar. Diante de tudo que foi apresentado pode-se concluir que o uso do RPG como ferramenta pedagógica possui potencial para estimular o interesse no aluno sobre o conteúdo histórico, as características lúdicas do RPG dão a ele um lugar no ensino da História tal qual os laboratórios no ensino da Química e da Física, assim possibilitando o aluno a exercitar uma prática historiográfica mais contundente de modo que ele poderá avaliar método, teoria e historiografia de uma perspectiva mais próxima do objeto estudado (GOMES, NETO, FIALHO, 2017, s/p).

Esta pesquisa também leva a crer que quando aplicado na Geografia, o efeito seria praticamente o mesmo, pois o discente agora também poderá exercitar o olhar geográfico de uma forma que não conseguiria antes, assim como ter visão de mundo geográfica, diferente da que este tinha anteriormente. Assim como:

Ainda que não tenha sido amplamente explorado, o uso do RPG indica grandes potenciais na prática educacional. É uma proposta ampla no que tange estimular o aluno a se envolver com o conhecimento, estimulando sua cognição, sua afetividade e seu comportamento em grupo. A utilização do RPG no ambiente escolar é um novo recurso didático que pode se mostrar interessante tanto para o aluno, que terá um novo meio de aquisição de informações, quanto para o professor, que poderá contar com uma estratégia a mais para enriquecer suas práticas visando a melhoria do processo de ensino-aprendizagem (FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES, GALHARDO, 2006 p. 117).

Dito isto, a prática de RPG em sala de aula ainda é um assunto que se deve mais aprofundamento e debruço na área, entretanto considera-se para este artigo como objetivo completo e o assunto proposto findando.

Referências bibliográficas

ANDRADE, Manuel Correia de. **Geografia ciência da sociedade**. Recife: Editora Universitária de UFPE, 2006.

FERNANDEZ, A. **A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991. 380p.

FERREIRA-COSTA, R. Q. et al. **O Uso do RPG na Escola Como Possível Auxiliar Pedagógico**. In: PINHO, S. Z.; SAGLIETTI, J. R. C. (Org.). Livro Eletrônico dos Núcleos de Ensino da Unesp. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2007. 792p.

FERREIRA-COSTA, R.; LIMA, A.; RODRIGUES, F. GALHARDO, E. **O Role Playing Game (Rpg) Como Ferramenta De Aprendizagem No Ensino Fundamental E Médio**. UNESP, São Paulo, 2006.

GOMES M.V.A, NETO P.C.M, FIALHO S.S. **O Role Playing Game Como Ferramenta de Ensino da História**, UFJF, 2017, Disponível em: <http://www.ufjf.br/lili/files/2017/11/O-Role-Playing-Game-Como-Ferramenta-de-Ensino-da-História.pdf>.

JACKSON, S. **GURPS Modulo Básico. 3.** ed. São Paulo: Devir. 1994. RIYIS, M. T.. **RPG & Educação Brincando de Aprender**. Dragão Brasil, São Paulo, n. 117, p.48-9, fev. 2006.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game**. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.

MARCATTO, A. **RPG como Instrumento de Ensino e Aprendizagem: Uma Abordagem Psicológica**. In: ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir. 2004. 280p.



MOREIRA, Ruy. **O que é geografia**. São Paulo. Brasiliense, 1998.

MOREIRA, Ruy. **Para onde vai o pensamento geográfico?** Por uma epistemologia crítica, São Paulo: Contexto, 2009.

PAVÃO, A. **Aventura da Leitura e da Escrita Entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)**. 2.ed. São Paulo: Devir. 2000. 232p.

PAVÃO, A. ; SPERBER, S. F. A Leitura na Escola: Problemas e Soluções. In: **ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO**, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir. 2004. 280p.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. 19.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993. 152p.

RIYIS, M. T. **Simples, manual para uso do RPG na Educação**. São Paulo: Ed. do Autor,.2004. 88p

SANTOS, Milton. **Por uma Geografia nova:** da crítica da geografia a uma geografia crítica. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

SILVA, Jeanne. **O jogo de RPG e o ensino de História: criação de um RPG sobre a Revolução Inglesa**. Cadernos de História da UFU, Vol. 11, Dez/2002 – Dez/2003. p. 53 -66.