

RPG E O ENSINO DE GEOGRAFIA: PRESSUPOSTOS INICIAIS DE UMA ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

Layanne Almeida de Souza

layannealmeida.geo@gmail.com¹

Matheus Bueno Siqueira Moura

matheus12bueno@hotmail.com²

Resumo

As pesquisas acerca do uso de estratégias de ensino têm impulsionado discussões acerca de sua importância como recurso no processo de mediação. Dentre as diversas estratégias de ensino desenvolvidas para dinamizar as aulas, o roleplaying game, conhecido como RPG ou jogo de interpretação de papéis, tem se desenvolvido no âmbito educacional como estratégia que utiliza a criatividade e a imaginação como princípios para o desenvolvimento de conteúdos em diversas áreas. Para além da criatividade e imaginação, o RPG tende a demonstrar aspectos interdisciplinares durante e na sua elaboração, sendo possível relacionar com diferentes disciplinas e conteúdos. Tendo em vista as potencialidades do uso do RPG no processo de construção de conceitos e conhecimento, é importante conhecer como estão as pesquisas acerca do uso dessa estratégia metodológica e de que forma elas estão sendo encaminhadas. A presente pesquisa, de caráter qualitativo, intenta a realizar uma breve reflexão sobre o RPG em seu contexto histórico, para assim, apresentar o levantamento bibliográfico do uso do RPG no ensino de Geografia, a partir de teses e dissertações e refletir sobre as perspectivas do uso dessa estratégia metodológica no processo de ensino e aprendizagem de Geografia.

Palavras-chave: RPG, Ensino de Geografia, Estratégia Metodológica.

Introdução

¹ Mestranda em Geografia pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Goiás. O trabalho é parte do projeto de Trabalho de Conclusão de Curso e compõe a pesquisa de mestrado intitulada “O uso como RPG como estratégia metodológica para o ensino de Geografia”, que conta com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado Goiás – FAPEG.

² Graduando do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Goiás.



As pesquisas e discussões no âmbito acadêmico a respeito do uso de estratégias metodológicas para o ensino de Geografia têm se intensificado nos últimos anos, seja pelas possibilidades ou pelos desafios notados em trabalhar diversos conteúdos e temas de Geografia.

Assim, é importante ressaltar a importância didático-pedagógica proveniente das metodologias de ensino e aprendizagem desenvolvidas nos últimos anos para o ensino de Geografia e, mais especificadamente clima, considerada, por muitos professores com conteúdos complexos, mas que tem importante relação no dia a dia dos alunos. (STEINKE, 2015).

Dentre as diversas estratégias de ensino desenvolvidas para dinamizar as aulas, o roleplaying game, conhecido como RPG ou jogo de interpretação de papéis, tem se desenvolvido no âmbito educacional como estratégias que utilizam a criatividade e a imaginação como princípios para o desenvolvimento de conteúdos em diversas áreas.

Com a variedade e extensão de informações difundidas diariamente para o aluno, o professor encontra um obstáculo para acompanhar e utilizar as estratégias de forma a motivar os alunos e dinamizar suas aulas. Ao propor uma estratégia de ensino e aprendizagem para um público alvo, é necessário pensar se tal estratégia é viável e qual a relevância para o contexto da matéria (conteúdo a ser ensinado) e da aula.

De toda forma, tais sugestões quando aplicadas com coerência e didática suficientemente sólidas demonstram resultados significantes e importantes tanto para o professor quanto para o aluno.

Apesar do caráter lúdico e da proposta em dinamizar as aulas de Geografia, foi levantado, inicialmente, poucas referências científicas acerca do uso do jogo de RPG com a Geografia.

O RPG pode ser utilizado como um método interdisciplinar, tendo em vista os vários aspectos que compõe os procedimentos e alternativas possíveis para o jogo. Assim, o RPG permeia por diversos conhecimentos de áreas específicas como a história, geografia, biologia, literatura, matemática, dentre outras.

O presente trabalho busca realizar um levantamento de teses e dissertações acerca do uso do RPG no ensino de Geografia e suas relações com o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa buscou encontrar em teses e dissertações contextos e uso do RPG na Educação e no ensino de Geografia.

Algumas reflexões se fazem necessárias ao construir uma proposta metodológica, e elas se constroem, também, por meio de questões acerca do conhecimento já produzido sobre o tema, ou seja, acerca do estado do conhecimento das pesquisas em determinada área do conhecimento. Neste caso, busca-se identificar e averiguar as principais abordagens sobre o RPG na Educação, pensando em suportes teórico-metodológicos para o ensino e aprendizagem, e na Geografia, especificadamente, a partir de teses e dissertações disponibilizadas em plataforma de domínio público.

Sabendo da necessidade em contextualizar os princípios do RPG no mundo e no Brasil, faz-se necessário discutir seus desdobramentos até a chegada à sala de aula e, posteriormente o levantamento referente aos escritos relacionados ao RPG e sua relação com o a educação e o ensino de Geografia.

O cenário do RPG na Educação: contextos e narrativas de uma estratégia metodológica.

Rodrigues (2004) afirma que o Role-Playing Game é um jogo de produzir ficções. É um ato coletivo de criações narrativas orais: é a arte de contar histórias, recuperadas e adaptadas ao gosto moderno. É o resgate da tradição oral e da troca espontânea de experiências. RPG é uma brincadeira de faz-de-conta que pode envolver variadas faixas etárias. Cada enredo e personagem construído por um jogador é desenvolvido de forma detalhada e trabalhosa, respeitando os símbolos e significados de cada personagem contextualizado.

Vasques (2008) diferencia os RPG's dos demais jogos afirmando que muitos desses jogos têm peças com parâmetros de personagem que representam o jogador, mas pouquíssimos podem ser considerados jogos narrativos, pois o enredo fica subordinado a uma pontuação ou posição, por exemplo, os jogos de cartas colecionáveis, conhecidos como JCC.

Sendo assim, podemos descrever as regras do RPG como descrição de contingências, neste caso assumindo conotação de controle. Mesmo assim, o narrador não tem o controle sobre as decisões tomadas pelos personagens dos jogadores. Mesmo que ele possa tentar



prever algo os jogadores sempre terão a possibilidade de pensar em soluções não imaginadas pelo narrador. Um personagem, no RPG, é “a interface entre o jogador e o jogo, pois, através dela, vivencia-se, mais do que se acompanha, a história” (PEREIRA, 2010, p. 28).

Apesar do aprofundamento histórico sobre o RPG não ser um dos objetivos do presente trabalho, é importante apontar o contexto histórico no qual surgiu o primeiro jogo e o modelo GURPS de jogo.

No início da década de 1970, os americanos Gary Gygax e Darneson criaram uma combinação entre jogos de guerra e narrativa de fantasia, principalmente a de Tolkien, que deu origem ao primeiro jogo considerado RPG: Dungeons & Dragons, popularmente conhecido como D&D.

Eles realizaram a passagem dos jogos de estratégia (*war games*) para um jogo mais interativo, com ações delimitadas pela imaginação do jogador, que, ao invés de controlar todo um exército, passaria a controlar um único personagem (VASQUES, 2008, p. 20 grifo do autor).

Na primeira edição de D&D, ele não era apresentado como RPG, mas como foi o primeiro título comercial com bases de RPG e todos os levantamentos bibliográficos (RODRIGUES, 2004; SCHIMT, 2008; VASQUES, 2008) o apontarem como tal, é possível considerá-lo como o primeiro RPG comercial.

No final da década de 1970, surgem os primeiros jogos de computador e videogame, um novo modelo e sistema de RPG, - o RPG Genérico ou GURPS - que tem como principal característica um conjunto de regras sem um cenário próprio.

No início da década de 1980, começam a surgir novos sistemas de regras com mecânicas diferentes, como a possibilidade do personagem ganhar pontos no decorrer da aventura e uma maior complexidade nas regras, campanhas e aventuras, dependendo do sistema de jogo escolhido. Nesta década, o gênero livro-jogo/Aventura Solo torna-se reconhecido como RPG e famoso entre os jogadores a partir do lançamento de *The Warlock of Firetop Mountain*, da coleção *Fighting Fantasy*, em 1982.

O RPG também abriu espaço para que desenhos animados fossem elaborados seguindo suas regras básicas, como é o caso de *Caverna do Dragão* e *Os Thundercats*.

Para elucidar um pouco sobre como funciona o RPG, o desenho animado *Caverna*

do Dragão pode ser uma ótima porta de entrada. Nele, seis personagens atuam como heróis perdidos em um mundo desconhecido; o narrador - Mestre dos Magos - e os demais personagens desenvolvem o cenário e enredo da história.

O RPG no Brasil: das cópias às discussões didático-pedagógicas.

O início do RPG no Brasil, na década de 1980, foi marcado por dificuldades no acesso aos livros de regras e jogos, tendo em vista que estes tinham que ser importados, ou seja, eram, em sua maioria, em inglês, e distribuídos como fotocópias.

O primeiro registro de RPG na Biblioteca Nacional em português foi do livro-jogo Aventuras Fantásticas – A Cidadela do Caos de 1990. “No entanto, a editora lançou alguns livros sem ISBN e sem data de lançamento, como é o caso do livro RPG: Aventuras Fantásticas – uma introdução aos roleplaying games”. (SCHMIT, 2008, p. 38). Outro marco importante do RPG no Brasil foi o lançamento do GURPS pela editora Devir em 1991. Posteriormente, Vasques (2008, p. 23) apresenta o histórico do RPG no Brasil em que

O primeiro RPG escrito por brasileiros foi Tagmar, com cenário baseado em fantasia medieval, lançado no final de 1991, pela GSA, que em seguida, em 1992, publica o jogo Desafio dos Bandeirantes, um RPG que misturava fantasia medieval com elementos históricos brasileiros. Valendo-se de uma pesquisa que reunia as crenças indígenas, portuguesas e africanas, o jogo propunha desafios para as partidas que já não envolviam mais criaturas clássicas da fantasia medieval européia, e sim sacis, mapinguaris, boitatás, etc. (VASQUES, 2008, p. 23).

No início dos anos 90, foi publicado pela editora Devir o primeiro RPG com ambientação e temas totalmente brasileiros. O Desafio dos Bandeirantes, criado por Carlos Klimck, Luiz Eduardo Rincon e Flavio Andrade, abordava a época dos Bandeirantes, apresentando a estrutura social, o folclore, as religiões e outras características do período colonial. Posteriormente, em 1999, Luiz Rincon publicou mais três RPGs, sendo um deles, uma aventura-solo: No Coração dos Deuses.

Em 1992 foi realizado o primeiro Encontro Internacional de RPG no Brasil, maior evento nacional voltado ao RPG, e segundo maior do mundo, que contou com mesas de jogos,



exibição de filmes, exposições de editoras e palestras sobre diversos temas ligados ao RPG, e tendo como público alvo, prioritariamente, adolescentes. (VASQUES, 2008)

Em 2002 foi realizado o I Simpósio de RPG e Educação, em São Paulo, no qual foram apresentadas experiências realizadas sobre o assunto em escolas e como estratégia de ensino. O evento foi um marco na separação entre os eventos que visam atingir o público de jogadores e os eventos que visam aprofundar a discussão sobre o RPG. Nos simpósios subsequentes foram tratadas questões relacionadas à formação de professores iniciantes sobre o tema RPG, bem como relatos de experiências dos professores em diversos campos do saber, como matemática, química, história, física, biologia e outras áreas do conhecimento.

A quarta edição do Simpósio de RPG e atingiu um público diferente: os estudantes universitários. As palestras abordaram temas variados, desde relatos de experiência no ensino de biologia celular a análises sociológicas, psicológicas, etc.

Os eventos contribuíram para a formação didático-pedagógica dos professores e para a inserção do RPG no ambiente escolar como alternativa e estratégia de ensino em sala de aula ou como atividade extraclasse, sem perder o enfoque dos conteúdos e da matéria. Durante a prática do método de contar histórias apresentado pelo RPG, os alunos trocam conhecimentos entre si e com o professor.

Para tal, assim como em outras estratégias metodológicas baseadas em jogos e problemas, a necessidade de mobilização para o conhecimento vem da exigência de se estabelecer uma relação entre o sujeito da aprendizagem e o objeto de estudo. É importante que o aluno se identifique diretamente com o que ele está por aprender.

As pesquisas sobre o RPG no ensino de Geografia e na Educação.

As pesquisas acadêmicas buscam há alguns anos ultrapassar a fragmentação dos conteúdos e as técnicas de memorização dos conhecimentos presentes no ensino tido como tradicional, apostando no desenvolvimento de diferentes estratégias metodológicas, consideradas como ativas. Diversos fatores como: ambientação, equipamentos, preparação, tempo útil, acresce a dificuldade sentida pelos professores em controlar e avaliar os alunos nestas aulas.

Para que o RPG possa ser mobilizado como possibilidade para o aprendizado, sua reconstrução do universo adolescente para a sala de aula não pode ser direta. O fundamental é que a ação esteja ancorada num conteúdo específico que sirva de base para a aventura. A partir daí, os estudantes discutem e fazem pesquisas para descobrir como seus personagens devem agir. Cabe ao professor analisar se as propostas da turma são possíveis - e coerentes - à luz do conteúdo em questão, como mediador.

Cavalcanti (2012) afirma que é a partir da propriedade dialógica que o jogo vem se mostrando uma excelente ferramenta de avaliação da aprendizagem. Nesse sentido, existe a necessidade em explorar mais proximamente a característica dialógica do jogo em sala de aula. Ao explorar diferentes aspectos de motivação dos alunos, o professor pode abordar diferentes percepções e interesses. Assim, o jogo tem uma característica dialógica ainda pouco explorada, tanto nos relatos de experiência, quanto nas pesquisas com esse viés.

Dessa forma, as pesquisas bibliográficas levantadas no presente trabalho apontaram um total de 66 trabalhos relacionados aos mais diferentes temas, disciplinas e conteúdos, tendo como principal estratégia metodológica o RPG. Deste total, foram averiguados quantos e quais trabalhos faziam relação com o processo de ensino e aprendizagem e o uso do RPG em um contexto escolar, acadêmico ou de discussão teórica acerca destes temas.

A partir desse levantamento, foram verificadas o total (Quadro 1 e 2) de 11 dissertações e 2 teses que faziam relações do RPG com o ensino e o ensino de Geografia. Os temas na área da Educação (geral) foram as mais variadas possíveis, desde a avaliação, ao suporte e bases teórico-metodológicas, ao estudo de caso, aplicação e discussões teóricas. Todas buscando compreender o potencial do RPG no processo de ensino e aprendizagem nas diferentes instâncias da Educação Básica e Superior.

Quadro 1 - Dissertações e Teses sobre o uso do RPG na Educação.

Categoria	Título	Autoria	Ano de publicação
------------------	---------------	----------------	--------------------------



Dissertação	O discurso de escolarização do RPG.	Thomas Massao Fairchild	2004
Dissertação	RPG: Jogo e conhecimento - o role playing game como mobilizador esferas do conhecimento.	Mateus Souza Rocha	2006
Dissertação	O RPG digital na mediação pedagógica.	Suely da Silva Xavier Cabaleiro	2007
Dissertação	RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos.	Wagner Luiz Schmit	2008
Dissertação	As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar.	Rafael Carneiro Vasques	2008
Dissertação	O Jogo de Papéis (RPG) como Tecnologia Educacional e o processo de Aprendizagem no Ensino Médio.	Matheus Vieira Silva	2009
Dissertação	Jogos Textuais Interativos na escola: efeitos dos Role-Playing Games na sala de aula.	Matheus De Oliveira Sales	2013
Dissertação	O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem.	Clodoaldo Barbosa Da Silva	2015
Dissertação	RPG e Educação Ambiental: A complexidade dos jogos e suas contribuições para o ensino formal de Educação Ambiental.	Alexandre da Silva	2018
Tese	Intervenções Lúdicas na Sala de Aula Universitária: um estudo sobre o uso do jogo RPG(role playing game) como facilitador da criatividade em jovens adultos.	Júlia Maria Temple Vidal Lairtes	2006
Tese	Desafios educacionais criativos associados às práticas docentes: estudo de caso considerando RPG educacional.	Mario Augusto Pires Pool	2017

Fonte: SOUZA, Layanne Almeida, 2019.

Tal fato é perceptível na formação acadêmica, tendo em vista que as disciplinas na universidade, comumente, são pensadas e trabalhadas de forma isolada. Amaral e Bastos (2011)

afirmam que a vida fora do ambiente educacional (escola e universidade) não deve ser analisada por fragmentos, mas dentro de sua complexidade de relações e afetividades.

As pesquisas sobre o uso do RPG em ambiente educacional apresentam sua eficácia como estratégia para o processo de ensino e aprendizagem e para os conteúdos da Geografia. Entretanto, durante as pesquisas foram encontrados diversos referenciais teóricos na História, Literatura, Física, Biologia, mas na Geografia, eles ainda são escassos.

Na Geografia foi encontrado apenas um trabalho (Quadro 2) referente ao uso do RPG no ensino de Geografia, por uma profissional/professora de Geografia. A pesquisa apresenta a potencialidade do RPG na construção de conhecimento, na escola, referente ao uso e conservação da água de um município do Rio Grande do Sul.

Quadro 2 - Dissertações sobre o uso do RPG na Geografia.

Categoria	Título	Autoria	Ano de publicação
Dissertação	O uso de jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais e proteção do Geopatrimônio Hídrico no município de Itaara/RS	Bruna Camila Dotto	2016

Fonte: SOUZA, Layanne Almeida, 2019.

Fortuna (2000, p. 45) reconhece que a contribuição do jogo para escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, “sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo”. Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo.

Os jogos podem contribuir para o reencantamento desse ensino, a partir da ideia de que os jogos emergem naturalmente como elemento da cultura humana, sendo historicamente construído e intrínseco ao ser humano, no entanto, comumente envolvido em preconceitos e muitas vezes inferiorizado pela nossa cultura adultificada, pouco interessada em desenvolver a criatividade e criticidade dos nossos jovens estudantes.



Para além da elaboração de materiais e criação de jogos para as aulas de Geografia, os jogos podem propiciar momentos de reflexões e observação sobre a própria prática e experiências relativas ao pensamento espacial.

É necessário repensar a maneira como o professor que atua no ensino superior encaminha o processo de ensino e aprendizagem. Vários autores têm ressaltado que, embora a identidade dos professores se forme ao longo de sua trajetória de vida, tem um peso considerável à formação inicial. (MORAIS, 2011).

Propor estratégias, metodologias e usar a prática como componente curricular a favor e com os conteúdos escolares contribuem na formação docente de forma a ampliar as formas como os conteúdos podem ser abordados na Geografia Escolar.

Segundo Pimenta (1998 apud MORAIS, 2011), não apenas porque ali [na universidade] ele tem o contato com os aspectos teórico-metodológicos de sua ciência fundante, mas porque ele aprende a ser professor também sendo aluno.

Considerações Finais

Os jogos, de maneira geral, podem contribuir no desenvolvimento e na aprendizagem do aluno ao evidenciar aspectos criativos, sociais, históricos, culturais e afetivos que ao jogar, o aluno inventa, cria, descobre, referencia novos pontos de vista e desenvolve habilidades.

A presente pesquisa buscou identificar e analisar o estado do conhecimento das pesquisas acerca do uso do RPG em sala de aula, seja para as áreas de Educação, e, principalmente, para a Geografia.

Sabendo das especificidades dos recursos didáticos e das estratégias metodológicas, elas não devem ser compreendidas e tampouco vistas como única forma de mobilizar conteúdos. Tais metodologias devem sempre ser pensadas, refletidas e adequadas à série e ao conteúdo que será trabalhado.

Dessa forma, a tentativa em explorar os potenciais do RPG no ensino de Geografia ainda não está esgotada. As pesquisas, mesmo que escassas, demonstram o andamento e continuidade do uso do RPG no contexto de sala de aula, de ensino e do ensino Geografia. O principal

potencial do RPG está no uso da criatividade e da imaginação, e para além, no potencial de contextualização, apropriação e mobilização dos conhecimentos dos alunos.

REFERÊNCIAS

AMARAL, R. R. do; BASTOS, H. 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. 11, pp. 103-122, 2011.

CAVALCANTI, Lana de Souza. O ensino de geografia na escola. Campinas (SP): Papirus, 2012.

FORTUNA, Tânia Ramos. O Jogo e a Educação: uma experiência na formação do educador. IN: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.) **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.

MORAIS, Eliana Marta Barbosa de. **O ensino das temáticas físico-naturais na geografia escolar**. Tese (Doutorado) Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. **RPG e história: o descobrimento do Brasil**. Dissertação (Mestrado) Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2010.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

STEINKE, Ercília Torres. Conteúdos de Climatologia na Geografia Escolar. In: Rabelo, K. S. P.; Bueno, M. A. (Org.). **Currículo, políticas públicas e ensino de Geografia**. Goiânia: PUC Goiás, 2015. p. 230-251.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. 2008, 267f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara. 2008.

REFERÊNCIAS DAS TESES E DISSERTAÇÕES LEVANTADAS.

CABALEIRO, Suely Da Silva Xavier. **O RPG Digital na mediação pedagógica**. 2007. 194 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2007.

DOTTO, Bruna Camila. **O uso de jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais e proteção do geopatrimônio hídrico no município de Itaara /RS**. 2016. 117 f. Dissertação Dissertação (Mestrado em Geociências) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016.



FAIRCHILD, Thomas Massao. **O discurso de escolarização do RPG**. 2004. 186 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

POOL, Mario Augusto Pires. **Desafios Educacionais Criativos Associados Às Práticas Docentes: Estudo De Caso Considerando Rpg Educacional**. 2017. 178 f. Tese (Doutorado em Educação). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

ROCHA, Mateus Souza. **RPG: Jogo e conhecimento - o role playing game como mobilizador esferas do conhecimento**. 2006. 146 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Instituição de Ensino: Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.

SALES, Matheus de Oliveira. **Jogos Textuais Interativos na escola: efeitos dos Role-Playing Games na sala de aula**. 2013. 177 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Cognitiva). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 278 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

SILVA, Alexandre da. **RPG e Educação Ambiental: A complexidade dos jogos e suas contribuições para o ensino formal de Educação Ambiental**. 2018. undefined f. Dissertação (Mestrado em Educação Ambiental) Universidade Federal Do Rio Grande, Rio Grande, 2018.

SILVA, Clodoaldo Barbosa da. **O Uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem**. 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação: formação de formadores) Pontifícia Universidade Católica de São Paulo –Campus Monte Alegre, São Paulo, 2015.

SILVA, Matheus Vieira. **O Jogo de Papéis (RPG) como Tecnologia Educacional e o processo de Aprendizagem no Ensino Médio**. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2009.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. 2008. 180 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) Universidade Est. Paulista Júlio de Mesquita Filho/Araraquara, Araraquara, 2008.

VIDAL, Lairtes Júlia Maria Temple. **Intervenções Lúdicas na Sala de Aula Universitária: um estudo sobre o uso do jogo RPG (role playing game) como facilitador da criatividade em jovens adultos**. 2006. (Doutorado) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.