

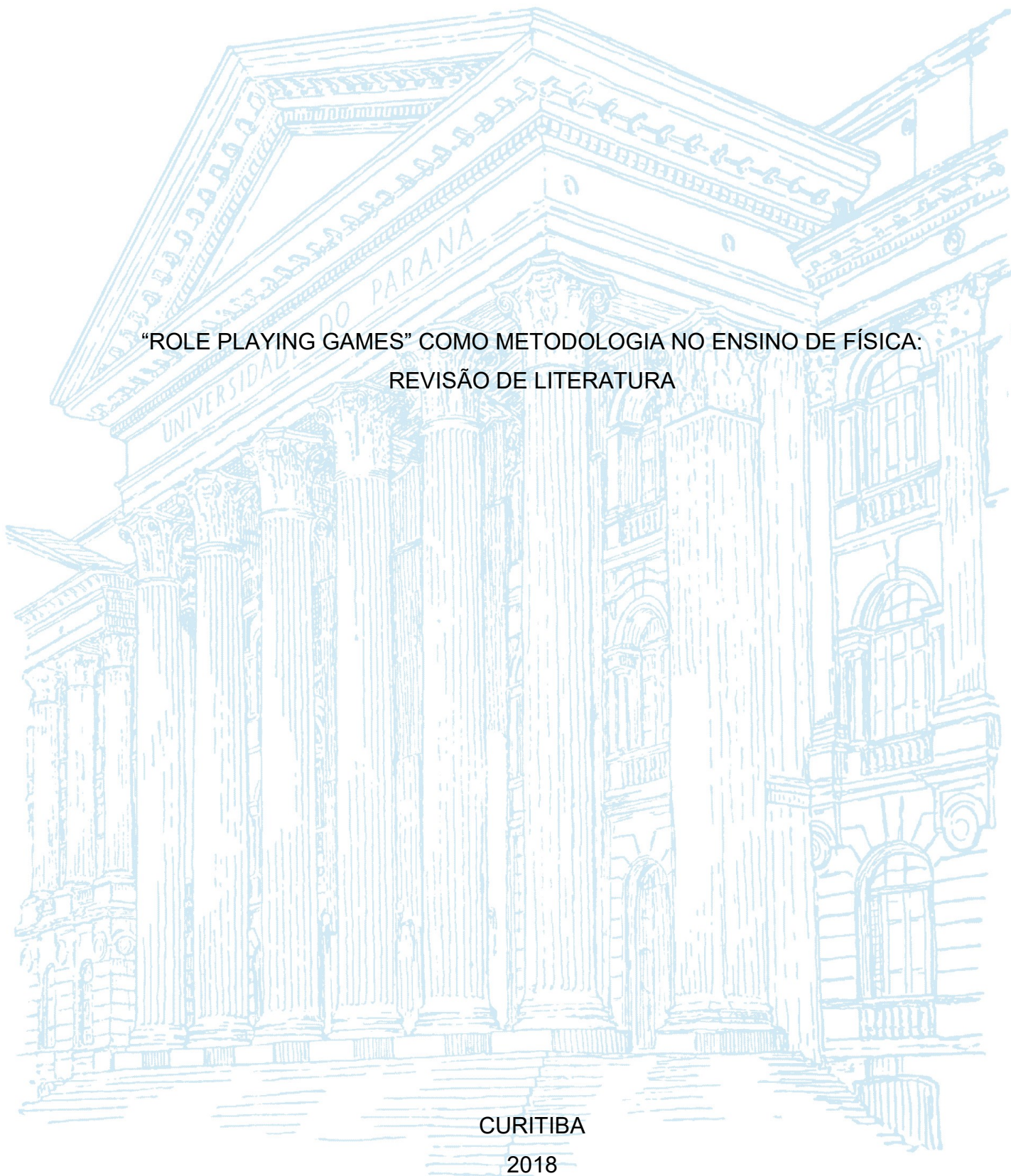
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

HELTON LIMBERGER MOURA

“ROLE PLAYING GAMES” COMO METODOLOGIA NO ENSINO DE FÍSICA:
REVISÃO DE LITERATURA

CURITIBA

2018



HELTON LIMBERGER MOURA

“ROLE PLAYING GAMES” COMO METODOLOGIA NO ENSINO DE FÍSICA:
REVISÃO DE LITERATURA

Trabalho de conclusão de curso apresentado com
a finalidade de obtenção do título de licenciado em
Física pela Universidade Federal do Paraná

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Dias Ribeiro

CURITIBA

2018



ATA DA APRESENTAÇÃO E ARGUIÇÃO ORAL DE
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 05 dias do mês de dezembro de 2018, as 15 horas, na sala 109, do Bloco ET, do Centro Politécnico, na Universidade Federal do Paraná, compareceu o acadêmico **Helton Limberger Moura**, aluno do Curso de Licenciatura em Física do Setor de Exatas da Universidade Federal do Paraná, para fazer a apresentação e arguição oral relativa ao seu **Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)**, intitulado "**Role Playing Games como metodologia no ensino de física: revisão de literatura.**", orientado pelo Professor Dr. Alexandre Dias Ribeiro, perante a banca examinadora, que foi assim constituída: Prof. Dr. Alexandre Dias Ribeiro, como Presidente da Banca, o Prof^a. Dra. Thaís Rafaela Hilger, como 1º Membro da Banca e a Prof^a. Dr^a. Tânia Maria Figueiredo Braga Garcia, como 2º Membro da Banca. Após assistirem a exposição do acadêmico acima nomeado e arguírem-no sobre diferentes aspectos do TCC apresentado, os membros da banca reuniram-se para atribuição da nota final, a qual foi 100 (cem), de acordo com o **Relatório de Avaliação de TCC**, que acompanha esta Ata, estando o acadêmico aprovado na disciplina TCC2, com a recomendação de que todas as sugestões de correções indicadas pela Banca sejam atendidas e que a versão definitiva do TCC seja entregue conforme as regras estabelecidas pelo Colegiado de Curso e no prazo fixado. A nota final foi comunicada ao acadêmico. Nada mais havendo a ser tratado, o Presidente da Banca declarou encerrada a seção e todos os membros da Banca assinaram a presente Ata.

Prof. Dr. Alexandre Dias Ribeiro
Presidente da Banca

Prof^a. Dra. Thaís Rafaela Hilger
1º Membro da Banca

Prof^a. Dr^a. Tânia Maria Figueiredo Braga Garcia
2º Membro da Banca

Helton Limberger Moura
Orientando

Dedico este trabalho a Deus, que me infundiu com sua razão e sua paixão pela criação, o que me levou a estudar física, e a meu pai, sempre mais rápido e preciso nas contas de cabeça do que eu, com quem aprendi o valor da inteligência e o valor da bondade. Que o senhor possa descansar sabendo que criou um professor.

AGRADECIMENTOS

A meus pais, que nunca concluíram o ensino fundamental, mas sempre se orgulharam de saber que teriam um filho professor.

A meus professores, que sem que eu percebesse infundiram em mim o prazer de aprender e o desejo de ensinar.

A meus amigos, com quem joguei minha primeira campanha de RPG (e a segunda, terceira, e todas as subsequentes).

A minha [futura] esposa, que sonhou este sonho comigo durante anos. Que nunca paremos de sonhar.

"Fantasia continua sendo um direito humano: fazemos em nossa medida e a nosso modo derivativo, porque somos feitos, e não apenas feitos, mas feitos à imagem e semelhança de um Criador."
(TOLKIEN, J. R. R; *Árvore e Folha*, p. 54)

RESUMO

O uso de Jogos de Interpretação de Papéis, mais conhecidos pela sigla de origem inglesa RPG (Role Playing Games) tem se mostrado propício para utilização pedagógica como metodologia de ensino, superando algumas dificuldades apresentadas pelo sistema de ensino padrão. Após uma pesquisa em diretórios de trabalhos acadêmicos, encontrou-se diversos resultados sobre RPG que possibilitariam uma revisão de literatura. Neste trabalho, fizemos uma revisão do tipo “estado do conhecimento” sobre o RPG utilizado como metodologia de ensino, definindo o escopo em artigos em língua portuguesa publicados sob revisão por pares e discutindo temas de Física. A partir dos resultados encontrados, discutimos a relevância acadêmica do tema, metodologias e práticas presentes nos mesmos, comparamos os resultados relatados e, finalmente, apontamos lacunas e oportunidades de pesquisa para trabalhos futuros na área. Concluímos a partir dos dados que o RPG como metodologia de ensino apresenta diversas vantagens na formação do aluno, e pode ser utilizado em praticamente qualquer composição de turma, uma vez que se compreende os perfis dos alunos.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, RPG, Metodologia de Ensino, Estado do Conhecimento

ABSTRACT

The use of teaching strategies based on Role-Playing Games, better known by its acronym RPG, has been considered auspicious for pedagogical use as teaching methodology, surpassing some of the difficulties featured by the standard teaching system. After a research in directories of academic works, several results were found on RPG that would allow a literature review. In this work, we did a "state of knowledge" review type on the RPG used as teaching methodology, defining the scope in articles written in Portuguese published under peer-review and discussing physics topics. From the results found, we discuss the academic relevance of the subject, methodologies and practices present in them, compare the reported results and, finally, point out gaps and research opportunities for future works in the area. We conclude from the data that RPG as a teaching methodology presents several advantages in student development, being able for uses in practically any class composition, once students' profiles are understood.

Keywords: Science Teaching, RPG, teaching methodology, state of knowledge.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – ARTIGO Nº 1	23
QUADRO 2 – ARTIGO Nº 2	25
QUADRO 3 – ARTIGO Nº 3	27
QUADRO 4 – ARTIGO Nº 4	29
QUADRO 5 – ARTIGO Nº 5	31

Lista de abreviaturas OU siglas

BDTD	- Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CAPES	- Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CETODES	- Comissão Especial para Tomada de Decisões Estratégicas
LARP	- Live-action role play
MMORPG	- Massive Multiplayer Online Role Playing Game
NPC	- Non-playable Character
PCN+	- Parâmetros Curriculares Nacionais
PISA	- Programme for International Student Assessment
RPG	- Role playing game
SAEB	- Sistema de Avaliação da Educação Básica
USP	- Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	PROBLEMA	12
1.2	OBJETIVOS	15
1.3	JUSTIFICATIVA	15
2	O RPG	18
3	MATERIAL E MÉTODOS	21
4	ANÁLISE DOS DADOS	23
4.1	ARTIGO N° 1	23
4.2	ARTIGO N° 2	25
4.3	ARTIGO N° 3	26
4.4	ARTIGO N° 4	29
4.5	ARTIGO N° 5	30
5	RESULTADOS	33
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
	REFERÊNCIAS	39
	APÊNDICE 1 – PUBLICAÇÕES ACADÊMICAS SOBRE RPG (2016)	41

1 INTRODUÇÃO

O advento de novas tecnologias sempre mudou nossa forma de nos relacionar com o mundo. Com a chegada da internet e posteriormente dos smartphones, mudamos não só nossa maneira de ver o mundo, como também nossas relações interpessoais. Comparando nossa sociedade com a de 100 anos atrás, notamos muitos avanços tecnológicos que nos fazem muito mais dinâmicos, inclusivos e conectados. Mas, ao compararmos nosso sistema de ensino com o de 1918, talvez não consigamos ver mudanças que reflitam tais avanços.

Nossa sociedade evoluiu muito mais depressa que nosso sistema educacional, que ainda luta para lidar com a geração que trocou livros por *youtubers*. Novas formas de se ensinar surgem com frequência, propondo mudanças na relação professor-aluno e na própria relação da sociedade com o conhecimento.

Cada nova teoria apresenta novas possibilidades, que devem ser analisadas e levadas em consideração na hora de escolher uma metodologia didática. O perfil do professor, dos alunos e da sociedade onde estão inseridos influenciam o resultado da prática pedagógica.

Neste trabalho discutiremos os motivos que levam à busca de uma nova metodologia, assim como suas particularidades e seus resultados conforme publicados dentro do mundo acadêmico. Ao final da pesquisa, almejamos ter um entendimento mais profundo desta técnica analisada, a fim de discutir sua utilidade dentro da realidade educacional brasileira.

Se faz importante declarar desde o início que a metodologia de ensino empregada é um dentre muitos fatores que impactam a relação ensino/aprendizagem. Não se pretende aqui encontrar a solução definitiva para todos os problemas educacionais, mas apresentar uma alternativa para um destes fatores.

1.1 PROBLEMA

Resultados do último PISA (*Programme for International Student Assessment*) realizado em 2015, iniciativa de avaliação da qualidade de educação que compara resultados de diversos países, apontam um resultado que não

surpreende mais ninguém: o ensino no Brasil está consideravelmente abaixo da média dos países avaliados. Ao se considerar as diferenças sociais e econômicas entre os países, a situação parece agravar-se: investimos menos do que a média, mas mesmo outros países latino-americanos que investem quantias menores que a nossa tem resultados superiores. Por fim, embora o investimento por aluno tenha aumentado consideravelmente, os índices não tiveram nenhuma alteração significativa, demonstrando que não estamos sabendo investir (BRASIL, 2016).

Indicadores nacionais não melhoram o panorama: resultados do último SAEB (Sistema de Avaliação da Educação Básica), realizado em 2017, apresentam o grau alarmante da educação brasileira: “Após 12 anos de escolaridade, cerca de 70% dos estudantes terminam a Educação Básica sem conseguir ler e entender um texto simples e sem conhecimentos mínimos de Matemática” (BRASIL, 2017, p. 13). Tais resultados, que mesmo após mudanças nas legislações e aumento de investimentos não demonstram sinais de evolução significativos, indicam um problema crônico e de difícil resolução, onde muito já fora proposto e muito pouco acabara implementado.

A relevância dos testes de massa pode ser questionada, uma vez que os conhecimentos e habilidades por eles avaliados são limitados e por vezes diferem das habilidades que nosso sistema de ensino se propõe a desenvolver. Entretanto, servem como indicadores para a existência de problemas estruturais seríssimos em nosso sistema, que devem ser conhecidos e considerados.

Esta cadeia de problemas estruturais, que afeta todo o sistema de ensino, se manifesta a começar pelo investimento abaixo da média – escolas sucateadas onde não há bebedouros, cortinas, ventiladores, nem mesmo papel higiênico, professores desvalorizados que se tornam professores sobrecarregados – juntamente da falta de incentivo ao estudo – não há vagas na universidade para todos, e ainda assim um professor formado recebe menos do que um assessor parlamentar sem ensino superior – culminando em péssimas condições para a prática docente: alunos em uma sala quente e superlotada, sem motivações para estudar, ensinados por um professor que trabalha em 3 escolas diferentes para poder fechar seu orçamento doméstico e quase sem hora-atividade para preparar e corrigir material.

Ao restringirmos nosso olhar à área das ciências exatas, em especial matemática e física, encontramos, além dos problemas estruturais comuns a todo o sistema de ensino, uma grande rejeição por parte dos alunos baseado na ideia de

que estas disciplinas são “chatas”, ideia esta que é transmitida antes mesmo do primeiro contato do aluno com a disciplina, a partir de comentários de estudantes mais velhos e da visão de que ambas são abstratas e de difícil compreensão.

Desta forma, a física, com todo seu potencial para despertar o interesse dos alunos, intimamente ligada aos avanços tecnológicos que usufruímos todos os dias das mais diversas formas, capaz de estimular a curiosidade, criatividade e inovação, se torna a matéria em que o aluno é obrigado a decorar uma infinidade de fórmulas que parecem não ter ligação nenhuma com seu cotidiano, com o intuito de, no futuro, realizar uma prova difícil, envolvendo trens, gráficos e desenhos de circuitos, igualmente desconexa de suas percepções de realidade.

Tal visão sobre a física não se desenvolve apenas por comentários maldosos e infundados, mas são frutos da dificuldade de apresentar a física de outra forma, enfrentada pelos educadores que muitas vezes são formados em matemática, engenharia, geografia, dentre outros, que – bem-intencionados – aceitam ministrar aulas de física pra suprir a carência de professores da área. Obstáculos na utilização de instrumentos e recursos mais atrativos para o aluno, sejam eles materiais ou conceituais, têm transformado a física na antagonista da jornada escolar de muitos estudantes.

Diante destes problemas, se torna evidente a necessidade da busca de soluções que possam, direta ou indiretamente, alterar a estrutura de ensino, de forma a amenizar ou eliminar tais contratempos. A formulação e – a parte mais difícil – implementação de políticas públicas construídas de acordo com o consenso científico sobre a realidade do sistema de ensino brasileiro é fundamental, todavia dependem da boa vontade dos poderes legislativo e executivo, aos quais os principais interessados, professores e alunos, por vezes não se sentem representados e não conseguem impor suas reivindicações. Entretanto, como professores, cabe a nós a missão de ministrar as aulas, e esta resulta de maneira derradeira da determinação individual de cada docente, escolhendo, embora limitados pela precariedade de condições ou determinações internas das instituições de ensino, qual será a abordagem adotada para a disseminação do conteúdo.

Este trabalho se propõe a estudar uma metodologia educacional específica, baseada em atividades conhecidas como *Role Playing Games* (RPG), com o intuito de compreender em que casos ela pode ser utilizada de forma mais eficiente, em

qual perfil de professor/aluno isto ocorre, e quais os desafios que tal proposta apresenta.

1.2 OBJETIVOS

De forma geral, o objetivo deste trabalho é analisar as publicações sobre RPG no ensino de física em revistas sujeitas à revisão por pares. Especificamente, pretendemos:

- Averiguar o grau de relevância acadêmica do tema com base na quantidade e alcance das publicações;
- Comparar referenciais teóricos, concepções e práticas presentes nas mesmas;
- Apontar lacunas/oportunidades de pesquisas para trabalhos futuros na área.

1.3 JUSTIFICATIVA

Evidente o problema, não só nas avaliações nacionais e internacionais, mas também na opinião de alunos, pais, professores e de outras autoridades sobre educação, até mesmo internacionais, como apontado por Richard Feynman (2006) em sua visita ao Brasil, se faz necessário buscar alternativas que possam ser colocadas em práticas diretamente pelos professores.

Estes, em conjunto com os governos federal e estaduais, apresentaram propostas que visam corrigir estes problemas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCN+) (BRASIL, 2002) e as diretrizes curriculares estaduais que foram construídos com base na colaboração de educadores, são frutos da consolidação destas propostas. Infelizmente, muito do que é teorizado e publicado para servir de parâmetro à educação nunca chega a ser implementado, seja por falta de condições, de acesso ou aceitação por parte dos professores. Igualmente infelizes são as decisões tomadas sem a consulta pública, nas quais os poderes executivos e legislativos sobrepõem-se aos documentos existentes sem abrir espaço para discussão, resultando em diretrizes ultrapassadas, impraticáveis e/ou limitantes.

Dentre as razões para tal descompasso entre as diretrizes governamentais e a docência praticada, encontramos, ao restringir o olhar à esfera da sala de aula, a problemática do “ensino tradicional”: nós, professores, passamos aproximadamente dezesseis anos vivenciando como alunos nossos professores ensinando, em sua maioria, da forma que Fernando Becker define como pedagogia diretiva. Nela, o professor, fonte do conhecimento, transmite-o a seus alunos, sorvedouros do mesmo. Não se constrói conhecimento, este já vem construído pelo professor, que o detém por completo. Ao aluno, basta absorvê-lo, se possível *ipsis litteris*. (BECKER, 1999)

Este conceito de educação funcionou para muitos de nós, que alcançamos títulos e diplomas seguindo a mesma fórmula, mas não funciona para todos. Além disso, é importante o fato de que o mundo onde o professor era a fonte única e definitiva da informação deu seu último suspiro com a chegada dos smartphones. Hoje, temos acesso a mais informação do que qualquer um de nossos antepassados, por isso passamos também a ter a missão de desenvolver a habilidade de filtrar e transformar a informação em conhecimento, habilidades estas não priorizadas pelo método tradicional.

Buscam-se então outras metodologias e propostas didáticas, que melhor desenvolvam as competências necessárias para nossa realidade de acesso à informação. A partir de estudos da pedagogia e psicologia da aprendizagem, novas propostas didáticas surgiram buscando uma relação professor-aluno que valorizasse a construção do conhecimento. Ainda segundo Becker (1999), caracterizamos como Pedagogia Relacional estas novas práticas que compreendem o ensino como um processo construtivo onde o conhecimento é gerado a partir da ação do aluno, que trabalha sobre novos conceitos relacionando e aprimorando seus conhecimentos prévios.

A partir dessa visão pedagógica, o aluno deixa de ser passivo no processo de aprendizagem, o que requer uma outra postura por parte do professor. Giz e quadro-negro cedem espaço a novas ferramentas, que permitam ao aluno abordar o conhecimento de maneira ativa. Para que isso ocorra, o professor deverá repensar seu papel em sala: não mais a autoridade absoluta detentor da verdade, mas um professor mediador, capaz de auxiliar os alunos a construir e ressignificar informação em conhecimento. (VYGOTSKY, 1998)

Não existe uma “receita” perfeita com a qual todos os professores conseguem ensinar e todos os alunos podem aprender. Cada proposta didática pressupõe uma visão sobre o processo de ensino que nem sempre é condizente com a realidade dos alunos ou às percepções e objetivos do professor. Assim, trata-se de escolher aquela que melhor se adapta à realidade de cada sala de aula.

O uso de jogos de interpretação de papéis, mais conhecidos pela sigla em inglês RPG, é uma metodologia educacional que direciona o aluno a tomar uma postura ativa, buscando novas informações, questionando o que já sabe, compartilhando conhecimento com seus colegas. Além disso, o caráter lúdico do RPG motiva a participação dos alunos, sedentos por algo que quebre a monotonia do dia-a-dia escolar. Seu uso como metodologia educacional já é comum em muitos países, apresentando resultados positivos (KUSSLER, 2017).

Assim, visando analisar o potencial educacional do RPG dentro de nosso contexto, este trabalho propõe-se a olhar para o que já foi publicado sobre o assunto. Através de uma análise das publicações feitas em língua portuguesa sobre o uso de RPG no ensino de ciências, podemos compreender melhor a viabilidade desta ferramenta, sua difusão e relevância no meio acadêmico.

2 O RPG

Para podermos seguir com a pesquisa, precisamos ter claro o que é RPG. A tradução literal, “Jogo de interpretação de papéis”, nos apresenta uma síntese eficiente: é uma atividade lúdica (jogo) onde os jogadores interpretam personagens diferentes de si mesmo (papéis).

Imaginemos duas crianças que brincam de “polícia e ladrão”: cada uma assume um personagem e age de forma a cumprir os objetivos deste (prender ou escapar). Ao esticar o dedo polegar e indicador, ela imagina uma arma em sua mão. Ao contrair o indicador, a arma imaginária dispara um projétil imaginário. Teria ela acertado o disparo? As crianças discutem a trajetória imaginária, cada um defendendo seu interesse, sem chegar a nenhuma conclusão. O impasse leva a brincadeira a seu fim.

Mesmo sem saber, as crianças estavam jogando RPG: assumiram papéis e interagiram entre si da forma que seus personagens agiriam. Um RPG ainda muito arcaico, caótico e arbitrário este de nossas crianças: faltava, para começo de conversa, uma ferramenta que possibilitasse resolver tais impasses de maneira mais civilizada. Para evitar isso, os sistemas de RPG implementam regras, que delimitam o que pode e o que não pode ocorrer, e quando algo ocorre ou não. Levando a nosso exemplo, poderíamos dizer que o policial teria 33% de chance acertar o disparo. Ao adicionar-se uma probabilidade, é necessário uma ferramenta para arbitrar cada caso. Um simples dado de 6 faces pode resolver neste caso: joga-se o dado, e com um resultado de 5 ou 6, o disparo foi certo! Mas onde atingiu? Novas probabilidades são necessárias: 10% de chance de acertar em cada membro, 10% de probabilidade de atingir a cabeça, talvez 50% de chance de atingir o tronco? Bem, assim necessitamos de um dado de 10 faces. Diferentes probabilidades, diferentes conjuntos de dados.

Mas e quanto à história? O que acontece se o ladrão escapar? O que ele roubou? Nossas crianças hipotéticas pouco se importam com tramas e enredos, mas nós costumamos apreciar uma boa história. Cria-se então, a figura do “narrador”, alguém de certa forma fora da brincadeira que se responsabiliza por desenvolver os acontecimentos que ocorrem naquele mundo de faz-de-conta, dando profundidade, verossimilhança e, mais importante, tornando a história daquele pequeno universo interessante. É como um autor, mas com uma grande diferença: os personagens da

sua história – o policial e o ladrão – não estão sob seu comando, sujeitos à sua vontade, mas de outras pessoas, que assumem estes papéis e agem conforme considerarem conveniente às motivações de seus personagens. Ao narrador, cabe imaginar as consequências das ações de cada personagem, bem como novos acontecimentos, e apresentar aos jogadores da maneira mais interessante possível.

A brincadeira das crianças se torna um RPG completo, por se assim dizer, ao adicionarmos alguém responsável por desenvolver a narrativa de forma mais interessante, arbitrando as relações entre os atos dos personagens e o ambiente de jogo, e um sistema de regras para resolver impasses oriundos das ações entre os personagens.

Dentre as diversas formas de RPG, podemos destacar cinco formas principais de se jogar, como bem diferenciado por Schmit (2008): RPG de Mesa, *Live-action*, Aventura-solo, RPG eletrônico solo e MMORPG.

A brincadeira de polícia e ladrão, como citada acima, se encaixaria na categoria *Live-action*, também chamada de LARP (*Live-action role play*), onde não só os jogadores assumem controle de um papel, como também o desenvolvem fisicamente com seus corpos no espaço em que ocupam. Se um jogador consegue correr mais rápido que outro, então seu personagem também consegue correr mais que o personagem do outro. LARPs costumam ter um sistema de regras relativamente pequeno, resolvendo alguns impasses no cara-ou-coroa ou pedra-papel-tesoura. Também costumam ter um número maior de jogadores em uma mesma partida, além de mais de uma pessoa no papel de narrador, para acompanhar os jogadores e interpretar personagens não-jogadores (em inglês, *non-playable character*, NPC).

Outra forma, mais tradicional quando se fala em RPG, é o chamado RPG de mesa. Os jogadores declaram as ações de seus personagens ao narrador (também chamado de “mestre”) e este descreve o resultado, sem a necessidade de interagir fisicamente com o ambiente. Alguns apresentam um sistema de regras mais conciso, outros o mais detalhado possível, chegando a ter mais de 300 páginas. Estas regras definem o que é ou não é possível dentro do mundo de jogo. Os jogadores podem anotar informações importantes sobre seus personagens (como conhecimentos, habilidades, equipamentos) em uma ficha ou planilha para consulta durante a partida.

Há também as “Aventuras-Solo”, publicadas no formato de livros onde você controla um personagem dentro da história e o livro te apresenta diferentes caminhos e desfechos conforme você escolhe uma ação. Exemplo: “Você encontra uma criança na rua. Ao te ver, ela pede dinheiro para comprar comida. Se você quer dar dinheiro à criança, leia a página 83. Se pretende ignorá-la, leia a página 107.” Estes livros costumam ter um sistema de regras simples e diversos finais possíveis, a depender de suas escolhas. Não é necessário outros jogadores nem mesmo um narrador.

Por fim, há os RPGs eletrônicos, que podem ser jogados em videogames, computadores e, mais recentemente, celulares. Nestes, o jogador assume o papel de um ou mais personagens em um ambiente com maior ou menor liberdade, a depender de cada jogo. Tanto as regras como a história estão todas definidas no código de jogo, cabendo ao jogador apenas controlar as ações de seus personagens. Atualmente, costuma-se definir como RPG o jogo eletrônico onde você tem liberdade de personalizar algumas características de seu personagem, como força, agilidade, resistência, bem como equipamentos e aparência física.

Quando um RPG eletrônico passa a ser jogado com centenas, por vezes milhares de jogadores em um mesmo servidor, damos o nome de MMORPG, ou *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, como é o caso dos jogos *World of Warcraft*, *Ragnarok* e *Diablo III*.

O RPG de mesa, ao qual nos referenciaremos apenas como “RPG” de agora em diante, é o formato mais comum em aplicações didáticas, visto que os outros formatos possíveis de RPG são mais difíceis de se utilizar para fins didáticos devido à estrutura necessária (espaço físico, edição de um livro ou criação de softwares).

3 MATERIAL E MÉTODOS

Em um primeiro momento da pesquisa, buscou-se toda e qualquer publicação acadêmica que tratasse de qualquer forma de RPG, pesquisando-se nas bibliotecas online da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Universidade de São Paulo (USP) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Após uma pesquisa rápida, realizada nestas bibliotecas em meados de 2016 utilizando as palavras-chaves “RPG”, “Roleplaying Games”, “Role Playing Games” e “Jogo de interpretação de papéis”, e separados resultados que não condiziam à sigla RPG, como publicações da área da saúde sobre Reeducação Postural Global, encontrou-se mais de 90 resultados válidos (Apêndice 1). Destas, muitas se situavam na área de educação, mas somente 12 na área de ciências naturais e apenas 5 tratavam diretamente da física.

Este grande número de publicações, entre artigos, monografias, dissertações e teses de doutorado, demonstra uma produção acadêmica ativa e crescente, demonstrando a possibilidade de uma revisão de literatura ou uma pesquisa do tipo “estado da arte” (ROMANOWSKI; ENS, 2006).

Considerando a natureza deste trabalho quanto a prazos e objetivos, optou-se por desenvolver uma pesquisa do tipo “estado do conhecimento” (ROMANOWSKI; ENS, 2006). A partir daí, buscou-se definir um recorte do qual se pudesse extrair informações relevantes sobre o estado da pesquisa sobre RPG aplicado à educação no Brasil. Após algumas considerações, definiu-se como escopo deste trabalho:

- Trabalhos publicados em língua portuguesa;
- Em periódicos revisados por pares com avaliação A1, A2 e B1 na área “Ensino” pelo sistema QUALIS CAPES no quadriênio 2013-2016;
- Que apresentem um dos seguintes termos em qualquer campo de pesquisa (título, palavras-chave e/ou resumo): RPG, Roleplaying Games, Jogo de interpretação de papéis, ou alguma de suas variantes;
- Com foco no ensino de Física, ou em conceitos estudados pela Física.

Desta forma, estabeleceu-se um recorte que visava analisar artigos de maior relevância acadêmica (A1, A2, B1), com o rigor técnico da revisão por pares como

forma de assegurar a qualidade dos trabalhos, deixando de fora publicações que tratavam de outras disciplinas não condizentes com a natureza deste trabalho. Compreende-se o aspecto limitado do escopo de pesquisa, podendo ser expandido em trabalhos futuros (como incluir revistas com avaliação B2, B3, ou de uma pesquisa do tipo “estado da arte” propriamente dita).

Após concluído o processo de pesquisa e coleta, os artigos que atendiam aos critérios foram lidos e analisados, a fim de perceber os pontos mais relevantes e compará-los com os restantes.

A seguir, apresento os 5 artigos que atenderam a todos os critérios, em ordem cronológica, seguidos de breve resumo.

4 ANÁLISE DOS DADOS

4.1 ARTIGO N° 1

O Quadro 1 reúne informações sobre o primeiro artigo analisado. Este resultado apresentava o termo “RPG” seu resumo, publicado em uma revista qualificada como A1, como proposta de ensino de Física moderna.

Quadro 1 – Artigo nº 1

Título:	Uma experiência com o Projeto Manhattan no ensino fundamental
Autor(es):	Rafaela Samagaia, Luiz O. Q. Peduzzi
Periódico:	Ciência & Educação, v. 10, n. 2, p. 259-276, 2004
Palavras-Chave:	Módulo didático, Física Moderna e CTS (Ciência, Tecnologia e Sociedade)
Área da Física:	Física Moderna
Duração da intervenção:	16 aulas
Turma da Intervenção:	42 alunos da 8ª Série EF, escola pública

FONTE: O autor (2018).

Este artigo difere dos outros em diversos aspectos. É o mais antigo (SAMAGAIA; PEDUZZI, 2004), e embora se utilize do RPG de uma maneira muito profunda e bem estruturada, não cita o RPG em seu título nem em suas palavras-chaves, mas no final de seu resumo, definindo-o como uma “técnica psicoterápica”. É impossível conhecer os motivos desta escolha sem perguntar diretamente aos autores, mas cabe aqui uma contextualização histórica: em 2001 ocorreu o famoso “Caso de Ouro Preto” (CASO, 2018) onde se atribui um assassinato a jogadores de RPG (BRAGON, 2001), relacionando o jogo à rituais satânicos (ESTUDANTE... 2005). O fato ganhou enorme notoriedade na mídia associando uma imagem negativa ao jogo que ainda perdura na mente de muitos, ainda que se tenha provado anos depois que não havia qualquer ligação entre o jogo e o assassinato (JUSTICA... 2010; MASCI, 2018). É razoável especular que, para evitar preconceito com sua publicação, os autores camuflaram o termo RPG o máximo possível.

Além disso, é o único artigo que relata uma experiência realizada em um turma do ensino fundamental, e, presume-se, na turma mais numerosa (42 alunos) dentre as experiências relatadas nos artigos. Somando a tudo isso, temos a intervenção mais longa, ocupando 16 aulas, divididas em 8 semanas.

A intervenção em sala foi ministrada pela própria pesquisadora autora do artigo, que realizou uma extensa pesquisa sobre a Segunda Guerra Mundial e a física por trás do conflito para desenvolver o módulo. Nele, os alunos eram divididos

em grupos que interagiriam entre si com o propósito de decidir se aprovariam ou não um projeto de pesquisa em armamentos nucleares, dentro de um contexto análogo ao da Segunda Guerra. Divididos entre cientistas contrários e a favor da pesquisa, jornalistas, organizadores e membros da Comissão Especial para Tomada de Decisões Estratégicas (CETODES), cada grupo desempenhava um papel na decisão do projeto. Durante as aulas foram abordadas as formas de energia e seus usos militares, as peculiaridades e possíveis vantagens da pesquisa nuclear, suas desvantagens e alternativas a ela, seguido de um debate entre os lados favoráveis e contrários, para, finalmente, realizar a votação dos membros do CETODES, que decidiram favoravelmente à construção de uma bomba nuclear. Após isso, discutiu-se a história do projeto Manhattan, comparando-o com a experiência vivenciada em sala.

No artigo, relata-se cuidados importantes para se tomar quanto à aplicação do RPG em sala de aula, tais como: pensar o perfil do professor, buscar incluir todos os alunos, e apresentar material de apoio para pesquisa. Estas medidas permitem que o RPG seja implementado de modo natural pelo docente, alcançando e incluindo todos os alunos e incentivando a busca pelo conhecimento de maneira espontânea.

A preocupação dos pesquisadores em motivar a participação dos alunos, em especial os membros do CETODES, é destacada em razão da necessidade especial de engajamento destes alunos na atividade, visto que, sendo o maior grupo (17 membros), a falta de interesse destes prejudicaria todo o projeto.

Dentre os fatores comuns às outras práticas encontram-se: a definição de “papéis” ligados a funções específicas e áreas do conhecimento, a exigência de feedback, por escrito, em todas as aulas (via cartas e reportagens), e a abordagem interdisciplinar com o conteúdo, envolvendo conceitos de física, história, biologia, português, filosofia, dentre outros.

Os autores apresentam, ainda, uma série de entrevistas realizadas com 16 alunos, nas quais pode-se notar alguns pontos:

- Aumento do envolvimento e participação dos alunos;
- A capacidade do RPG de fomentar conversas com amigos e familiares sobre o tema;

- As questões levantadas geraram questionamentos éticos profundos, rompendo com o senso comum e despertando dúvidas sobre as consequências de avanços científicos;
- O professor assume o status de mediador do conhecimento;
- A dificuldade de alguns alunos que dominam o “método tradicional” de se adaptar ao novo formato.

Conclui-se o artigo exaltando a capacidade do RPG de atender a diversos objetivos presentes no PCN+, tais como:

[...] o exercício da comunicação oral e escrita e do pensamento lógico e racional para a solução de problemas forçando o posicionamento individual, a valorização da tomada de decisão, o aprendizado colaborativo/cooperativo em atividades grupais, o exercício da responsabilidade social através da discussão da ética na tomada de decisão e da relação custo-benefício do progresso científico, o exercício da cidadania trazendo à tona uma decisão integralmente tomada por membros da sociedade, a flexibilidade cognitiva no envolvimento de diferentes aspectos da ciência e o incremento do interesse em atuar em questões sociais através da verificação dos resultados dessas decisões no cotidiano mundial. (SAMAGAIA; PEDUZZI, 2004, p.15).

4.2 ARTIGO N° 2

O Quadro 2 reúne informações sobre o segundo artigo analisado. Este resultado trazia o RPG no título, palavra-chave e resumo, publicado em uma revista qualificada como B1, como proposta de ensino de Física moderna.

Quadro 2 – Artigo nº 2

Título:	Role-Playing Games nas Aulas de Física
Autor(es):	Francisco de Assis Nascimento Júnior, Luís Paulo Piassi
Periódico:	Revista de Enseñanza de la Física. Vol. 27, No. Extra, Nov. 2015, 675-681
Palavras-Chave:	Ensino de Física, Física Moderna, Jogos Didáticos, RPG, Educação
Área da Física:	Física Moderna
Duração da intervenção:	2 Aulas
Turma da Intervenção:	3 turmas, 98 alunos, 1ª ano EM, escola pública

FONTE: O autor (2018).

Este segundo artigo (NASCIMENTO JÚNIOR; PIASSI, 2015) carece de detalhes sobre a implementação em sala, visto que o link fornecido para acesso ao plano de aula não encontra-se disponível. Temos acesso apenas à fundamentação da atividade, que exalta o potencial do RPG de cativar a atenção dos alunos por sua

ludicidade, desde que trabalhada de forma adequada. Trata também da relação entre a ciência e a sociedade, relacionando a produção científica com cultura e a ética. Cita explicitamente o professor como mediador, em uma possível referência à Vygotsky (1998).

Os autores dedicam uma seção inteira para explicar o que é o RPG, em seguida discutem os resultados da sua aplicação. No pouco que o texto nos conta sobre a forma de aplicação, relata-se que toda a intervenção transcorreu em uma aula, em um mundo de fantasia medieval, onde os alunos, dotados apenas de um relógio moderno e sincronizado, deveria investigar diversos conceitos distintos:

[...]imaginar seu movimento em uma velocidade relativística; compreender o processo da reação em cadeia pela rede de propagação de uma epidemia; identificar o decaimento radioativo de um elemento, a partir da perda de massa de uma estátua; investigar os problemas de conservação de energia envolvidos no movimento harmônico da roda, e entender o princípio de funcionamento de uma bomba de fissão nuclear, para obter êxito em sua aventura. (NASCIMENTO JÚNIOR; PIASSI, 2015, p. 667).

Evidencia-se também a requisição de um “diário de bordo” de cada estudante, de modo semelhante às cartas do artigo anterior. É relatado o uso de um dado comum, de seis faces, e de lápis e papel para criação dos personagens, o que sugere a presença de um sistema de regras simples, mas que utiliza fichas de personagem.

Em seguida, discorre sobre os resultados, que se apresentam como positivos, mas sobre os quais pouco podemos extrair, visto que não sabemos como ocorreu a implementação para tentar relacionar com os mesmos.

Por fim, o trabalho cita o aparecimento de questões de gênero, onde alunos comentaram a experiência de interpretar personagens do sexo oposto, e conclui recomendando o RPG como uma ferramenta que prioriza a criatividade e a imaginação, conduzindo o aluno a ter uma visão crítica quanto aos aspectos positivos e negativos de cada nova descoberta, mas sem citar nenhum exemplo vivido dentro da experiência.

4.3 ARTIGO N° 3

O Quadro 3 reúne informações sobre o terceiro artigo analisado. Este resultado trazia o termo “RPG pedagógico” no título, palavra-chave e resumo,

publicado em uma revista qualificada como B1, como proposta de ensino e revisão de diversos conceitos físicos.

Quadro 3 – Artigo nº 3

Título:	RPG pedagógico como ferramenta alternativa para o ensino de Física no Ensino Médio
Autor(es):	Anderson C. Vilas Boas, André G. Macênas Júnior, Marinez M. Passos
Periódico:	Caderno Brasileiro de Ensino de Física, v.34, n.2, p. 372-403, ago.2017.
Palavras-Chave:	RPG Pedagógico; Jogo de Interpretação; Ensino de Física; Análise Textual Discursiva.
Área da Física:	Mecânica, Ondulatória, Eletromagnetismo, Física Moderna
Duração da intervenção:	5 Encontros
Turma da Intervenção:	6 alunos, 3º ano EM, escola privada

FONTE: O autor (2018).

Este artigo (VILAS BOAS; MACÊNAS JÚNIOR; PASSOS, 2017) apresenta uma implementação em sala que difere das outras por se tratar de uma turma de 3º ano de apenas 6 alunos de uma escola particular. Também é o único que explicita a existência de um sistema complexo de personagem, com a existência de habilidades e rolagem de dados, algo comum em mesas de RPG mas que comumente são ignorados em RPGs pedagógicos a fim de simplificar as relações entre os jogadores.

Dentre as semelhanças, nota-se novamente a delimitação de “papéis” baseados em profissões e áreas de conhecimento, a exigência de um diário de bordo, a realização de entrevistas após a aplicação do módulo, bem como a presença de temas de Física Moderna.

Os autores organizaram a prática em “Cenas”, pequenos módulos com objetivos e desafios específicos, que colaboram tanto para o preparo quanto para a implementação do jogo. Cada cena tinha como objetivo central resolver um problema prático da história com base em conceitos de física vistos previamente durante o ensino médio. Alguns desafios exigiam aplicação de conhecimentos de física, enquanto outros exigiam sucesso em alguns testes de rolagem dos dados, de forma muito semelhante ao que ocorre em uma sessão normal de RPG.

A aventura foi planejada em quatro cenas, cujos detalhes mais importantes resumimos a seguir: *Primeira cena* – Viagem Conturbada – coloca os personagens como tripulantes do Marechal, [...] mas um problema no equipamento de sonar do navio impede que a viagem prossiga normalmente, e os personagens deverão então reparar o equipamento para continuar a viagem; *Segunda cena* – Sabotagem – [...] Uma pane elétrica coloca todos os tripulantes (jogadores) em perigo e a única solução possível é verificar o que ocorreu com os geradores do Marechal. Descobre-se então que os imprevistos ocorridos durante a viagem [...] [são obras] de um dos tripulantes do submarino; *Terceira cena* – Desistência – Temendo que o pior aconteça, o capitão do submarino decide chamar uma equipe de resgate [...] O pânico se instala quando falha o sistema de emergência do submarino; *Quarta e última cena* – O Fim da Viagem – o sabotador se revela, trazendo mais problemas para os personagens, que desta vez terão de lidar com um incêndio no sistema de propulsão nuclear do submarino, enquanto tentam salvar suas vidas em uma corrida contra o tempo. (VILAS BOAS; MACÊNAS JÚNIOR; PASSOS, 2017, p. 380).

A análise do resultado por parte dos autores foi realizado a partir dos textos produzidos pelos discentes, dos questionários respondidos anterior e posteriormente às sessões de RPG, e das entrevistas de tipo aberta realizadas com alguns alunos para esclarecimento de determinados assuntos. Dentre os resultados apontados pelos autores destacam-se:

- Mudança positiva do comportamento em relação a estudar em casa;
- Predominância do “método tradicional” de ensino nas aulas de física;
- Vantagens do RPG para trabalhar resolução de problemas, cooperação, física de maneira lúdica e prática, criatividade;
- Alguma dificuldade por parte dos alunos quanto à atenção, utilização de conceitos de física e interpretação de papéis durante o jogo;
- Criação de vínculos emocionais com os personagens;
- Opinião positiva dos alunos sobre o RPG.

A partir do jogo, tornou-se possível avaliar a assimilação dos conceitos de diversos conceitos físicos, os quais se mostraram errados ou limitados por diversas vezes, o que demonstra uma possibilidade de utilizar o RPG como ferramenta para avaliação da assimilação dos conceitos por parte dos alunos.

Concluem colocando em evidência o potencial de envolvimento dos alunos, de incentivo à pesquisa e leitura, de desenvolvimento de pensamento crítico sobre a ciência, e da capacidade de trabalhar em equipe.

4.4 ARTIGO N° 4

O Quadro 4 reúne informações sobre o quarto artigo analisado. Este resultado trazia o termo “RPG” no título, palavra-chave e resumo, publicado em uma revista qualificada como A1, como proposta de ensino de radioatividade (Física Moderna) na disciplina de Química.

Quadro 4 – Artigo nº 4

Título:	O RPG como Estratégia Didática para o Ensino de Radioatividade
Autor(es):	Fabício G. Mota, Eloiza A. S. A. de Matos, Elenise SAUER, Maria da Graça M. B. Martin
Periódico:	ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS, N° EXTRAORDINÁRIO (2017): 5299-5303
Palavras-Chave:	Radioatividade, RPG, Ensino Médio
Área da Física:	Física Moderna
Duração da intervenção:	100 minutos
Turma da Intervenção:	41 alunos, 2º e 3º ano EM, escola pública

FONTE: O autor (2018).

Escrito como uma proposta de ensino de química sobre radioatividade, este artigo (MOTA et al. 2017) demonstra de maneira exemplar a interdisciplinaridade intrínseca do RPG como tecnologia educacional, envolvendo química, física e biologia em uma mesma proposta.

Trazendo novamente o tema de radioatividade e energia nuclear, levantam-se discussões ambientais, sanitárias e econômicas sobre os perigos das usinas nucleares e as possíveis medidas em caso de acidente. Os alunos, assim como em outras propostas, recebem “papéis” relacionados a diferentes áreas do conhecimento e devem intervir nas situações-problema de forma a minimizar os danos à população e ao meio ambiente.

Durante o jogo, as equipes eram apresentadas a uma usina nuclear que demonstrava, conforme iam investigando, ameaças de radiação aos funcionários e comunidade, falhas de reatores que forçava um desligamento total ou parcial da usina e contaminação do solo e água por vazamento ou armazenamento incorreto. A cada desafio, o grupo deveria coletar informações e decidir qual a melhor estratégia a ser tomada, equilibrando os riscos com as necessidades da comunidade.

Cada profissional recebia um treinamento prévio, onde se discutia assuntos referentes a sua função:

O treinamento proposto ao médico incluía questões sobre os tratamentos utilizando radioterapia e o efeito da exposição a radioatividade por um longo prazo e seus efeitos no corpo humano. Para o Engenheiro foi explicitado os detalhes do funcionamento de uma planta geradora de energia nuclear, assim como o processo de decaimento e fissão nuclear. Ao Historiador discutiu-se o desenvolvimento histórico social do conhecimento sobre radioatividade, expondo as utilizações deste conhecimento através da história. Por último, para o Ambientalista o treinamento consistia na interferência que a radioatividade trazia aos seres vivos e ambiente. (MOTA et al. 2017, p. 5300-5301).

Diferentemente do que se sabe das outras propostas, nesta optou-se por dividir a sala em diversos grupos, que explorariam a mesma história paralelamente. Esta é uma maneira comum de organização dentro da prática pedagógica, propícia para trabalhar com grandes grupos em uma história que se desenvolve melhor com poucos personagens. Outra alternativa comum à prática do RPG em grandes grupos, não explorada pelos autores, é dar o controle de um personagem para um grupo de até 6 pessoas, onde cada ação deve ser decidida em conjunto pelo grupo.

Por se tratar de uma intervenção curta, não se percebe resultados quanto ao incentivo à pesquisa e leitura por parte dos alunos, mas pelo relato da implementação fica evidente a adesão dos alunos à história, importando-se com suas consequências e trocando informações para se chegar à melhor solução.

Através dos exemplos citados pelos autores durante o texto, notam-se as diferentes possibilidades de se agir frente a um problema real exploradas por cada equipe, a interdisciplinaridade do tema e, principalmente, de seus impactos e suas soluções, além da percepção das ameaças que determinadas tecnologias oferecem.

Por fim, evidencia-se as capacidades do RPG de se desenvolverem atividades multidisciplinares, onde se é possível trabalhar sobre ética na ciência e responsabilidade social de maneira organizada através da troca de informações pelos próprios estudantes.

4.5 ARTIGO N° 5

O Quadro 5 reúne informações sobre o quinto artigo analisado. Este resultado trazia o termo "RPG" nas palavra-chave e resumo, publicado em uma revista qualificada como A1. Trata-se de um jogo com possibilidade de abordar qualquer área do conhecimento, cujo exemplo trazido aborda os conceitos de Física Moderna.

Quadro 5 – Artigo nº 5

Título:	Em busca do Prêmio Nobel – Versão beta
Autor(es):	Carlos Alberto dos Santos, Eliabe Maxsuel de Aquino
Periódico:	Revista Brasileira de Ensino de Física, vol. 40, nº 3, e3501 (2018)
Palavras-Chave:	Jogo Educacional, Ensino de Física, Ensino de Ciências, RPG.
Área da Física:	Física Moderna
Duração da intervenção:	Não se aplica
Turma da Intervenção:	Não se aplica

FONTE: O autor (2018).

Este artigo aborda a “estrutura, funcionalidades e possibilidades de implementação da versão beta do jogo educacional multiplataforma *Em busca do Prêmio Nobel*” (SANTOS; AQUINO, 2018), em que se é possível implementar um jogo de perguntas e respostas. Ainda que seja possível classificar este jogo como um RPG eletrônico, ele está mais para um “quiz”, onde você deve responder corretamente para alcançar a pontuação máxima: o prêmio Nobel. Não há elementos típicos do RPG, como a construção do personagem, nem se assume o papel de um personagem diferente de si.

Neste jogo, a cada rodada é apresentada uma pergunta. Se respondermos da maneira correta, acumulamos pontos e podemos avançar em nossa carreira acadêmica. Não há outras ações que não sejam responder à pergunta ou estudar mais sobre o tema na biblioteca de hipertextos integrada, tampouco há qualquer história ou personagem bem definido para se interagir.

Em praticamente nada se é possível comparar este com os outros artigos, embora apresente todas as palavras-chave necessárias para entrar na nossa classificação.

É relevante apontar a possível presença de um fenômeno contrário ao ocorrido no primeiro artigo: enquanto se pode especular sobre uma tentativa de ocultação do termo “RPG” na publicação de 2004, podemos supor aqui uma tentativa de “rotulação” do jogo como RPG, visto a popularidade do conceito de “gamificação”:

Gamificação vem junto ao avanço dos elementos provenientes dos jogos na realidade dos jovens, deixando claro que alguns dos atributos embutidos nos jogos podem ser aproveitados no cotidiano dos estudantes, como a dedicação, persistência e a capacidade de resolver problemas propostos. (LEE, 2011, apud MOTA et al, 2018, p. 5299)

Cabe dizer que não basta ser RPG para que seja divertido e envolvente, é preciso permitir a criatividade e abrir espaço para a ação do aluno como sujeito ativo do processo de ensino-aprendizagem, característica que este artigo não é bem sucedido em promover. Assim, mesmo uma proposta de RPG de mesa típico, caso mal utilizada, pode acabar sendo mais maçante e infrutífera que qualquer outra metodologia.

5 RESULTADOS

Com exceção do quinto artigo, todos eles relatam a experiência de uma aplicação em sala de aula, o que demonstra que a prática do RPG como ferramenta didática não é nova, nem restrita a casos específicos. Há uma diversidade de situações e formas em que o RPG foi aplicado, apresentando resultados muito positivos segundo os pesquisadores bem como segundo os alunos. Com turmas grandes e pequenas, com muitas ou poucas aulas, em um único grande grupo ou em vários grupos menores, em escolas públicas e particulares, nota-se uma flexibilidade na forma de aplicação que permite adaptar a metodologia para a realidade de cada sala de aula, mantendo as mesmas qualidades intrínsecas à metodologia, como trabalho em equipe, pensamento crítico e incentivo ao estudo e seu registro por escrito.

Dentre as práticas comuns destaca-se a exigência de “diários de bordo” ou semelhantes, para acompanhar o progresso individual de cada aluno, o que exige acompanhamento atento do professor, por vezes sobrecarregado, mas permite perceber avanços conceituais, lacunas de aprendizagem, receptividade do aluno frente ao RPG, dentre outras informações importantes para o acompanhamento do aluno. Serve também como uma ferramenta de avaliação formal muito precisa quando se quer considerar o progresso do aluno com base na evolução dos conhecimentos prévios em conhecimentos científicos. Entretanto, nota-se uma preocupação em não vincular aos “diários” a imagem de ferramenta avaliativa, pois isto pode inibir a verdadeira opinião dos estudantes.

Outro ponto curioso evidenciado pela pesquisa é o predomínio de temas referentes à Física Moderna, comumente ostracizados dentro da prática escolar, sob o pretexto de falta de tempo, dificuldade do tema e/ou distância do cotidiano do aluno. As práticas contempladas dentro dos artigos evidenciam que as dificuldades anteriormente citadas podem ser superadas com o uso do RPG, visto que o tema pode ser tratado em até 100 minutos (equivalente a 2 horas-aula), que alunos do ensino fundamental são capazes de trabalhar o tema com profundidade e interesse, e que estes temas também fazem parte de nosso dia-a-dia seja na forma direta, como as usinas nucleares de Angra dos Reis e o acidente com Césio-137 em

Goiânia, seja de forma indireta, como avanços tecnológicos decorrentes do estudo da radiação, como a quimioterapia, e da relatividade, como o GPS.

Ainda sobre o assunto em comum, pode-se argumentar que a presença do tema em todos os artigos, dos quais quatro foram escritos há menos de 3 anos, sugere que a discussão sobre Física Moderna na prática escolar é relevante no atual momento. Sendo o RPG pedagógico uma prática que tem ganhado maior visibilidade e relevância recentemente com as propostas de gamificação, estes dois conceitos – Física Moderna e Gamificação – se mostram compatíveis e produtivos quando unificados.

Quanto ao modo de utilização do RPG, este variou juntamente com o corpo docente a quem se destinava, bem como com as preferências pessoais de cada docente. Notamos a divisão em grandes grupos e com várias aulas dedicadas à atividade no primeiro artigo; um pequeno grupo com várias aulas no terceiro; diversos pequenos grupos com poucas aulas no quarto. Fichas de personagens e rolagem de dados, comum à prática recreacional do RPG, apareceram explicitamente apenas no artigo nº 3.

Por fim, as avaliações sobre os resultados da aplicação foram em sua grande maioria positivas. Os alunos reportaram um maior interesse na aula, envolvimento nas atividades, e desenvolveram uma abordagem crítica em relação à ciência, abandonando o senso comum de que as novas tecnologias têm apenas aspectos positivos, surgindo reflexões sobre a ética na ciência. Além disso, nos casos em que o RPG era aplicado em mais de uma aula, os alunos relataram discutir e pesquisar sobre o tema do jogo fora do período letivo, evidenciando o potencial do RPG de envolver os alunos e promover a leitura e o estudo por conta própria.

Quanto aos professores/pesquisadores, estes notaram, além do relatado pelos próprios alunos, a mudança do protagonismo dentro do processo de ensino-aprendizagem para o aluno, tornando-se mediadores, a capacidade do RPG de articular a ciência com outras disciplinas e com a realidade, e uma nítida vantagem para se realizar uma abordagem multidisciplinar.

Quanto às críticas, relatou-se dificuldades de foco e atenção, principalmente no começo da implementação, mas que diminuiu ou desapareceu conforme os alunos se envolviam com a atividade. A dificuldade da resolução dos problemas e de interpretação dos personagens aparece no artigo nº 3.

Uma dificuldade que merece atenção especial é expressa na fala de dois alunos no artigo nº 1: “A professora explicou bem, eu gostei bastante das aulas, mas acho que faltou mais física. Chamar mais para o quadro, mandar fazer exercício, estas coisas.” (SAMAGAIA; PEDUZZI, 2004). Este comportamento é conhecido: alunos que dominam o “método tradicional” apresentam resistência à mudança e ao RPG em si. Uma vez que eles já aprenderam como alcançar bons resultados nos testes a partir das aulas expositivas, uma qualidade menos difundida do que muitos gostariam, se adaptar a uma nova metodologia tira estes alunos de sua zona de conforto, requerendo o desenvolvimento de novas habilidades.

Em contrapartida, os “piores” alunos, os rebeldes, os que tem desempenho medíocre no método tradicional, comumente apresentam resultados acima da média a partir da utilização do RPG, apresentando habilidades de negociação e liderança acima da média, habilidades pouco valorizadas em pedagogias diretivas, mas muito valorizadas pelo mercado de trabalho e pela sociedade em geral. (ALVES; VIEIRA, 2012).

Este “problema” nos chama a atenção para o fato de que o que por vezes enxergamos como “bons e maus alunos”, muitas vezes se traduz em “alunos capazes e incapazes de produzir em aulas expositivas/tradicionais”. É normal que cada indivíduo tenha facilidade em lidar com novas informações de uma forma e dificuldade em lidar de outra. Impor que a educação deve ser sempre através da linguagem formal escrita em aulas expositivas é excluir do processo alunos que não dominam tal forma de ensino.

Desta forma, o perfil do aluno se mostra tão importante quanto o do professor para a utilização do RPG em sala de aula. Por ser uma atividade colaborativa, o desinteresse dos alunos quanto ao jogo pode impactar negativamente a experiência, sendo necessário motivar a participação da classe como um todo, conforme relatado no artigo nº 1.

De forma a incluir todos os alunos, o professor deve mesclar em suas aulas diferentes forma de se abordar o conhecimento. Não apenas textos e exercícios, mas imagens, experimentos, vídeos, simuladores, situações análogas e – não poderia deixar de incluir – jogos didáticos. Desta maneira, um aluno que não consegue compreender conceitos abstratos (tão comuns no ensino de física) através da leitura de um texto pode fazê-lo ao observar uma cena de um filme ou com um experimento de baixo custo.

Uma alternativa, também relatada no primeiro artigo (SAMAGAIA; PEDUZZI, 2004) que visa a inclusão de mais alunos no processo, é ministrar aulas expositivas em paralelo com as aulas de RPG, como forma de abordar o mesmo conteúdo de maneiras diferentes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista que os grandes problemas estruturais que prejudicam a educação brasileira requerem um esforço de toda a sociedade organizada para serem superados, e enxergando a necessidade de repensarmos o ensino a partir da prática profissional de cada docente – a única alternativa que depende apenas de nós professores –, o RPG como metodologia de ensino atendeu às principais necessidades da prática escolar: a captação da atenção do aluno, o engajamento crítico com relação ao conteúdo, o desenvolvimento de hábitos de leitura, escrita e estudo.

Sua versatilidade também se comprova pelos relatos de experiências bem sucedidas em ambientes escolares diversos, não apresentando nenhum empecilho iminente para sua implementação em qualquer sala de aula, exceto o preparo e disposição do professor, o que requer certa prática com a metodologia até atingir um estado de naturalidade.

As críticas ao método são de maneira geral pontuais e temporárias. Problemas com desatenção e dificuldades inerentes ao jogo (dúvidas quanto às regras ou à interpretação dos papéis) tendem a desaparecer com o decorrer da atividade. Alunos insatisfeitos com a mudança de metodologia constituem uma minoria, e isto não costuma ser impeditivo – vide a grande rejeição dos alunos quanto ao “método tradicional”. Caso o seja, é possível intercalar outros tipos de metodologias com as sessões de RPG, como aulas expositivas ou experimentais.

A predominância absoluta da Física Moderna entre os artigos revela uma lacuna que pode ser aproveitada por outras pesquisas, apresentando implementações do RPG para diferentes conceitos e áreas da física. Pelo mesmo motivo, a utilização do RPG para a abordagem da Física Moderna em sala de aula apresenta facilidades interessantes, a partir do compartilhamento dos módulos já produzidos e atenção aos problemas enfrentados pelos seus antecessores.

Outra lacuna apontada pela revisão é ausência de artigos que abordam os resultados quantitativamente na área de Física, como comparar a retenção do conteúdo a curto e longo prazo do RPG com o ensino padrão, ou a obtenção de novos conceitos e correção de concepções alternativas, etc. Esta lacuna pode ser explicada pela natureza subjetiva e específica do RPG, o que dificulta a avaliação e reprodução de resultados. Além disso, tais estudos requerem grupos de controle,

tratamento matemático e pesquisas de duração mais longas, o que exigem equipes e orçamentos maiores. Por fim, estudos quantitativos têm se tornado menos relevantes dentro das políticas educacionais contemporâneas, de forma que um estudo com esse fim seria difícil de realizar e de relevância limitada.

Por fim, conclui-se que a pesquisa sobre o RPG pedagógico tem aumentado consideravelmente desde o início do século, mas as publicações em periódicos de maior relevância dentro do tema de física ganhou alguma notoriedade apenas nos três últimos anos deste estudo. Fica aberta a possibilidade de se estudar um recorte maior em revisões futuras.

REFERÊNCIAS

ALVES, Fernando Grellet; VIEIRA, Matheus. **RPG & educação**: pensamentos soltos. Curitiba: Íthala, 2012

BECKER, Fernando . Modelos pedagógicos e modelos epistemológicos. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, RS, v. 19, n. 1, p. 89-96, 1999.

VILAS BOAS, Anderson Camatari; MACÊNA JÚNIOR, André Gonçalves; PASSOS, Marinez Meneghello. RPG pedagógico como ferramenta alternativa para o ensino de Física no Ensino Médio. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, [s.l.], v. 34, n. 2, p.372-403, 9 ago. 2017. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/2175-7941.2017v34n2p372>.

BRASIL. MEC/INEP. **Presskit do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (SAEB) – ciclo 2017**. Brasília, 2017. disponível em http://download.inep.gov.br/educacao_basica/saeb/2018/documentos/presskit_saeb2017.pdf
Acesso em: 24/11/2018

_____. MEC/INEP. **PISA 2015**. Resumo de resultados nacionais. Brasília, 2016. Disponível em: http://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/resultados/2015/pisa_2015_brazil_prt.pdf
Acesso em: 24/11/2018

_____. MEC/Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **PCN+ Física Ensino Médio**: Orientações Educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias. Brasília: Ministério da Educação/ Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 2002, 40 p.

CASO DE OURO PRETO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Caso_de_Ouro_Preto&oldid=47071208. Acesso em: 28 out. 2016.

ESTUDANTE acusada de morte em ritual é solta em MG. 2005. Disponível em: <http://noticias.terra.com.br/brasil/noticias/0,,OI578142-EI5030,00-Estudante+acusada+de+morte+em+ritual+e+solta+em+MG.html>. Acesso em: 04 jul. 2005.

FEYNMAN, Richard Phillips. **O senhor está brincando, Sr. Feynman!**: as estranhas aventuras de um físico excêntrico. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. 348 p.

JUSTIÇA confirma inocência de envolvidos em morte em jogo de RPG. 2010. Disponível em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2010/06/justica-confirma-inocencia-de-envolvidos-em-morte-em-jogo-de-rpg.html>. Acesso em: 14 dez. 2018.

KUSSLER, Leonardo Marques. Tradição e crítica da metodologia de ensino de Filosofia: filosofar com Role-Playing Game (RPG). **Anais do Sefim: Interdisciplinar de Música, Filosofia e Educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 6, p.163-180, nov. 2017.

MASCI, João Henrique Horta. **Inexistência de nexo causal entre o RPG e o assassinato da estudante Aline Silveira Soares**. Disponível em: <<http://domtotal.com/direito/pagina/detalhe/23868/inexistencia-de-nexo-causal-entre-o-rpg-e-o-assassinato-da-estudante-aline-silveira-soares>>. Acesso em: 14 dez. 2018.

MOTA, F G et al. O RPG como estratégia didática para o ensino de Radioatividade. **Ensenanza de Las Ciencias**, v. Extra, p. 5299-5306, 2017.

NASCIMENTO JÚNIOR, Francisco de Assis; PIASSI, Luís Paulo. Role-Playing Games nas Aulas de Física. **Revista de Enseñanza de La Física**, [s.l.], v. 27, n. , p.675-681, nov. 2015.

RANIER BRAGON (Belo Horizonte). Folha de São Paulo. **Morte de estudante em MG pode ter sido motivada por jogo de RPG**. 2001. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u592329.shtml>>. Acesso em: 14 dez. 2018.

SAMAGAIA, Rafaela; PEDUZZI, Luiz O. Q.. Uma experiência com o Projeto Manhattan no ensino fundamental. **Ciência & Educação (bauru)**, [s.l.], v. 10, n. 2, p.259-276, 2004. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1516-73132004000200008>.

SANTOS, Carlos Alberto dos; AQUINO, Eliabe Maxsuel de. Em busca do Prêmio Nobel - Versão beta. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, [s.l.], v. 40, n. 3, p.1-5, 1 fev. 2018. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1806-9126-rbef-2017-0317>.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG E EDUCAÇÃO**: Alguns apontamentos teóricos. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. As pesquisas denominadas do tipo "estado da arte" em educação. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 6, n. 19, p.37-50, Set./Dez. 2006. Trimestral.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998

<http://noticias.terra.com.br/brasil/noticias/0,,O1578142-EI5030,00-Estudante+acusada+de+morte+em+ritual+e+solta+em+MG.html>

APÊNDICE 1 – PUBLICAÇÕES ACADÊMICAS SOBRE RPG (2016)

Grau	Instituição	Ano	Autor	Título
Dissertação	UNISINOS	1999	MARTINS, ROSEMARI LORENZ	SIGNIFICAÇÕES DE VIOLÊNCIA EM NARRATIVAS DE RPG
Dissertação	UFSC	2000	Zuchi, Ivanete	O DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE SISTEMA ESPECIALISTA BASEADO EM TÉCNICAS DE RPG PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA
Tese	UFJF	2000	BRAGA, JANE MARIA	AVENTURANDO PELOS CAMINHOS DA LEITURA E ESCRITA DE JOGADORES DE ROLE PLAYING GAME(RPG)
Tese	UFSC	2003	Bolzan, Regina de Fátima Frutuoso de Andrade	O APRENDIZADO NA INTERNET UTILIZANDO ESTRATÉGIAS DE ROLEPLAYING GAME (RPG)
Dissertação	PUC Rio	2003	CARLOS EDUARDO KLIMICK PEREIRA	CHARACTER CONSTRUCTION & LANGUAGE ACQUISITION: THE CHALLENGE OF RPG AT INES
Dissertação	UFRN	2003	Santos, Luiz Otávio Silva	O JOGO DE RPG COMO FERRAMENTA AUXILIAR DE APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS
Dissertação	IFRJ	2003	MARIA JOSE DA SILVA DE OLIVEIRA QUIRINO	O ROLEPLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA LÚDICA: A QUALIDADE DO ENSINO DE CIÊNCIAS
Dissertação	UFSC	2003	Samagaia, Rafaela Rejane	Uma experiência com o Projeto Manhattan no ensino fundamental: interdisciplinaridade e ação em sala de aula
Dissertação	UFSC	2004	Burckhardt, Gustavo	RPG (ROLEPLAYING GAMES) E PBL (PROBLEM BASED LEARNING)
Dissertação	Unesp	2004	Rosa, Maurício.	ROLE PLAYING GAME ELETRÔNICO : UMA TECNOLOGIA LÚDICA PARA APRENDER E ENSINAR MATEMÁTICA
Dissertação	USP	2004	Thomas Massao Fairchild	O discurso de escolarização do RPG
Dissertação	UNB	2004	Meneses, Sarom Silva de	Role Playing Game - Narrativa Hipertextual Híbrida - Tecendo Dimensões de Realidade, Compondo o Reencantamento do Mundo.
Tese	UFBA	2004	ALVES, LYNN ROSALINA GAMA	Game over: jogos eletrônicos e violência
Dissertação	UFES	2005	Eduardo Silva Miranda	LIBERTANDO O SONHO DA CRIAÇÃO: UM OLHAR PSICOLÓGICO SOBRE OS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS (RPG)
Monografia	UFC	2005	Eugeniano Brito Martins	USO DO ROLEPLAYING GAME EM SALA DE AULA - APRENDENDO MATEMÁTICA FINANCEIRA.
Dissertação	PUC Rio	2006	LUIZ EDUARDO RICON DE FREITAS	O Role Playing Game e a Escola: múltiplas linguagens e competências em jogo - um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar

Grau	Instituição	Ano	Autor	Título
Dissertação	USP	2006	Maria Eugenia Seixas de Arruda Camargo	JOGOS DE PAPÉIS (RPG) EM DIÁLOGO COM A EDUCAÇÃO AMBIENTAL: APRENDENDO A PARTICIPAR DA GESTÃO DOS RECURSOS HÍDRICOS NA REGIÃO METROPOLITANA DE SÃO PAULO
Dissertação	UFC	2006	Paula Fabricia Brandão Aguiar Mesquita	ROLEPLAYING GAMES: O IMAGINÁRIO E A SOCIABILIDADE DE JOVENS CONTADORES DE OUTRAS ESTÓRIAS
Tese	UFSC	2006	Serbena, Carlos Augusto	O MITO DO HERÓI NOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO (RPG)
Dissertação	UNIMEP	2006	Mateus Souza Rocha	RPG - JOGO E CONHECIMENTO - O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento
Monografia	UFF	2006	Alan Luiz e Silva Ramos	NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS E "ROLEPLAYING GAME" – SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS
Tese	USP	2006	Lairtes Júlia Maria Temple Vidal	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.
Dissertação	UNISINOS	2006	Damasceno, Vanessa Doumid	O jogo digital no ensino aprendizagem de língua materna - um estudo através das seqüências narrativas
Dissertação	USP	2007	Alexandre Zorio de Mattos	CENTRALIZAÇÃO OU DISPERSÃO DOS SENTIDOS?: UMA ANÁLISE DO DISCURSO DO RPG 'VAMPIRE: THE MASQUERADE'
Tese	UFPE	2007	Antonio Mota Trinta, Fernando	DEFININDO E PROVENDO SERVIÇOS DE SUPORTE A JOGOS MULTIUSUÁRIO E MULTIPLATAFORMA: RUMO À PERVASIVIDADE
Artigo	USP	2007	CRISTINA DE MATOS MARTINS	Um estudo do perfil textual de role playing games 'pedagógicos'
Dissertação	USP	2007	DANILO SILVA GUIMARÃES	Intersubjetividade e desejo nas relações sociais:O caso dos jogos de representação de papéis
Tese	USP	2007	Diana Francisca Adamatti	INSERÇÃO DE JOGADORES VIRTUAIS EM JOGOS DE PAPÉIS PARA USO EM SISTEMAS DE APOIO À DECISÃO EM GRUPO: UM EXPERIMENTO NO DOMÍNIO DA GESTÃO DE RECURSOS NATURAIS.
Dissertação	UFMG	2007	Farley Eduardo Lamine Pereira	NO LIMITE DA FICÇÃO: COMPARAÇÕES ENTRE LITERATURA E RPG - ROLE PLAYING GAMES
Tese	USP	2007	Thomas Massao Fairchild	LEITURA DE IMPRESSOS DE RPG NO BRASIL: O SATÂNICO E O SECULAR.
Dissertação	UFMG	2007	Vivianete Milla de Freitas	LEITURA E ESCRITA DE JOVENS EM CONTEXTOS DE RPG (ROLEPLAYING GAME)
Dissertação	UFBA	2007	Suely da Silva Xavier Cabaleiro	O RPG Digital na Mediação Pedagógica
Tese	PUC Rio	2008	CARLOS EDUARDO KLIMICK PEREIRA	A BRIDGE THROUGH WRITTING: NARRATIVITY IN RPG STIMULATING READING AND WRITTING

Grau	Instituição	Ano	Autor	Título
Dissertação	USP	2008	Edson Ribeiro Cupertino	VAMOS JOGAR RPG?: DIÁLOGOS COM A LITERATURA, O LEITOR E A AUTORIA
Dissertação	Unicamp	2008	Eli Teresa Cardoso	MOTIVAÇÃO ESCOLAR E O LUDICO : O JOGO RPG COMO ESTRATEGICA PEDAGOGICA PARA ENSINO DE HISTORIA
Tese	PUC Rio	2008	ELIANE BETTOCCHI GODINHO	INCORPORAIS RPG: POETIC DESIGN FOR A ROLE-PLAYING GAME
Dissertação	UERJ	2008	Fábio Sampaio de Almeida	O QUE (NÃO) É UM RPG: POLÊMICA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS EM DISCURSOS SOBRE O ROLE PLAYING GAME
Artigo	UFPel	2008	Jayme Fernando Moreira Araújo Júnior	RPG APLICADO AO ENSINO DE ARTES VISUAIS
Dissertação	PUC Rio	2008	LEANDRO DEMENCIANO COSTA	WHAT THE ENTERTAINMENT GAMES HAVE THAT THE EDUCATIONAL GAMES DO NOT HAVE: PRINCIPLES TO PROJECT EFFICIENT EDUCATIONAL GAMES
Tese	Unesp	2008	Rosa, Maurício.	A CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES ONLINE POR MEIO DO ROLE PLAYING GAME : RELAÇÕES COM O ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA EM CURSO À DISTÂNCIA
Dissertação	Unesp	2008	Vasques, Rafael Carneiro.	AS POTENCIALIDADES DO RPG (ROLE PLAYING GAME) NA EDUCAÇÃO ESCOLAR
Dissertação	UEL	2008	Wagner Luiz Schmit	RPG E EDUCAÇÃO : ALGUNS APONTAMENTOS TEÓRICOS
Dissertação	UFPE	2008	Xavier de Lima e Silva, Leonardo	PROCESSOS COGNITIVOS EM JOGOS DE ROLE-PLAYING: WORLD OF WARCRAFT VS. DUNGEONS & DRAGONS
Dissertação	UFRPE	2008	Ricardo Ribeiro do Amaral	USO DO RPG PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE FÍSICA
Monografia	UNIESP	2008	Leandro Durazzo	O POTENCIAL DO RPG: CAMPO EPISTÊMICO DO IMAGINÁRIO E PERLABORAÇÃO DA PROBLEMÁTICA DA ALTERIDADE
Monografia	USP	2008	ANDRÉ RODRIGUES DOMICIANO	Jogos de Representação - o live-action e a criação de mundos fantásticos.
Dissertação	ANHEMBI	2009	Cardoso, Erick Santos	A EVOLUÇÃO NARRATIVA E AUDIOVISUAL DO VIDEOGAME EM FINAL FANTASY
Dissertação	UFSCAR	2009	Marcos Alexandre Rose Silva	USO DE SENSO COMUM NO APOIO A JOGOS NARRATIVOS PARA CRIANÇAS EM IDADE ESCOLAR
Dissertação	Tuiuti	2009	Matheus Vieira Silva	O JOGO DE PAPÉIS (RPG) COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO
Dissertação	ULBRA	2009	SILVEIRA, FABIANO DA SILVA	Quebrando a máscara": o RPG Vampiro e a constituição de identidades juvenis

Grau	Instituição	Ano	Autor	Título
Dissertação	USP	2010	ARTUR ALVES DE OLIVEIRA CHAGAS	O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer Online: um estudo sobre o World of Warcraft
Dissertação	UFPB	2010	Campos, Eline de Oliveira	DO MUNDO DO JOGO AO JOGO DA VIDA: MITOLOGIA E EXPERIÊNCIA DO SAGRADO NO IMAGINÁRIO DOS JOGADORES DE RPG
Dissertação	USP	2010	Eduardo Ribeiro Frias	JOGO DAS REPRESENTAÇÕES (RPG) E ASPECTOS DA MORAL AUTÔNOMA
Dissertação	UFPB	2010	Pereira, Priscilla Emmanuelle Formiga	RPG E HISTÓRIA : O DESCOBRIMENTO DO BRASIL
Dissertação	UFPR	2010	ROBERTO SHINITI FUJII	UM ESTUDO SOBRE A ARGUMENTAÇÃO NO RPG NAS AULAS DE BIOLOGIA
Dissertação	Universo	2010	Ferreira, Carla Cristina Brasil	A contribuição da teoria das representações sociais para o estudo do roleplaying game como estratégia didática na escola
Dissertação	UFPE	2011	Araújo Jordão Rigaud Peixoto, Rafaela	A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS NOS ROLE-PLAYING GAMES: ASPECTOS LINGÜÍSTICOS E SÓCIO-HISTÓRICOS
Dissertação	Unesp	2011	Caparica, Victor Hugo Cruz.	TORMENTAS E INIMIGOS : RELAÇÕES DIALÓGICAS ENTRE A LITERATURA DE FANTASIA E OS ROLE PLAYING GAMES
Artigo	Unesp	2011	Leandro Durazzo, Denis Domeneghetti Badia	Dinâmicas da alteridade: o Role Playing Game (RPG) como narrativa do imaginário
Artigo	UFSCAR	2011	Leonardo A. de Andrade et al	Implicações Transmidiáticas do uso do RPG e do Wargame como ferramenta de apoio à Vastas Narrativas de Fantasia Medieval
Dissertação	UFPR	2011	Luiz, Rafael Baptistella	ADAPTAÇÃO DO JOGO DE RPG COMERCIAL DUNGEONS AND DRAGONS 4TH EDITION PARA O ENSINO DE INGLÊS
Tese	Unicamp	2011	Marco Antonio Ferreira Randi	CRIAÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DE AULAS COM JOGOS COOPERATIVOS DO TIPO RPG PARA O ENSINO DE BIOLOGIA CELULAR
Tese	PUC Rio	2011	PRISCILA STAROSKY	ROLE-PLAYING GAME AS A PEDAGOGICAL PROPOSAL FOR THE CO-CONSTRUCTION OF STORIES IN THE CONTEXT OF DEAFNESS
Dissertação	Unicamp	2011	Renato Salgado de Melo Oliveira	HISTÓRIAS DO MAR : DIVAGAÇÃO CIENTÍFICA, BIOTECNOLOGIAS E RPG
Dissertação	CEFET/RJ	2011	WELLINGTON TATAGIBA DE CARVALHO	USO DE UMA AVENTURA-SOLO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE ANÁLISE COMBINATÓRIA
Dissertação	UEL	2011	Francisco, Ricardo Jeferson da Silva	Os jogos de interpretação de personagem e suas perspectivas no ensino de história.
Dissertação	UDESC	2012	André Sarturi	QUANDO OS DADOS (NÃO) ROLAM : JOGO, TEATRALIDADE E PERFORMATIVIDADE NA INTERAÇÃO ENTRE O ROLEPLAYING GAME E O PROCESS DRAMA

Grau	Instituição	Ano	Autor	Título
Dissertação	UFPA	2012	OLIVEIRA, Gilson Rocha de	A FORJA DA ALMA: NARRATIVAS DE DOCENTES? MESTRES DE JOGOS DE RPG
Dissertação	PUC RS	2012	Silva, Aline Conceição Job da	O VIDEOGAME COMO DESEJO DE SIMULAÇÃO : DOIS GÊNEROS DE JOGOS VIRTUAIS EM PERSPECTIVA
Dissertação	UFMG	2013	Amanda Nathale Soares	ROLE PLAYING GAME (RPG): ELABORAÇÃO E AVALIAÇÃO DE ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA FORMAÇÃO CRÍTICA E AUTÔNOMA DO ENFERMEIRO
Dissertação	UFRGS	2013	Ana Paula Sebastiany	DESENVOLVIMENTO DE ATITUDE INVESTIGATIVA EM UM AMBIENTE INTERATIVO DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO INFORMAL DE CIÊNCIAS
Dissertação	UFPE	2013	Sales, Matheus de Oliveira	JOGOS TEXTUAIS INTERATIVOS NA ESCOLA: EFEITOS DOS ROLE-PLAYING GAMES NA SALA DE AULA
Dissertação	Unicamp	2013	Vanessa Regina Margareth Lima Maíke	EDUCATIONAL RPG GAMES : DESIGN AND DEVELOPMENT CONTEXTUALIZED IN THE XO LAPTOP
Dissertação	UFBA	2013	ISABELE FERREIRA SODRE	CONSTRUINDO PRÁTICAS CIDADÃS PLURICULTURAIS COM AS CRIANÇAS DE MUSSURUNGA MEDIADO PELO JOGO RPG BY MOODLE EM FORMATO DE HQ (HISTÓRIA EM QUADRINHOS)
Dissertação	PUC SP	2013	GILBERTO DE ATAÍDE BATISTA FARIA	Mapas Narrativos no Design de Games de RPG
Dissertação	UNB	2014	Gregório, Gregório De Sordi	DO AVATAR AO SUJEITO : TRANSICIONALIDADE E IDENTIFICAÇÃO NO ESPAÇO VIRTUAL
Dissertação	UTFPR	2014	Ignácio, Andréia Christina	O RPG ELETRÔNICO NO ENSINO DE QUÍMICA: UMA ATIVIDADE LÚDICA APLICADA AO CONHECIMENTO DE TABELA PERIÓDICA
Dissertação	UFC	2014	Joycimara de Moraes Rodrigues	NARRAÇÃO E IMAGINAÇÃO: A CONSTRUÇÃO DO SABER HISTÓRICO SOBRE A HISTÓRIA E CULTURA AFRICANA E AFROBRASILEIRA ATRAVÉS DO ROLE PLAYING GAME.
Dissertação	UFRGS	2014	Rodrigo Orestes Feijo	O USO DE ROLE PLAYING GAMES COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE MATEMÁTICA
Dissertação	UFJF	2014	FELIPE QUEIROZ DA SILVA	Usando RPG no ensino da Matemática
Dissertação	UNISINOS	2015	Damasceno, Vanessa Doumid	O JOGO DIGITAL NOS PROCESSOS DE ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA: UM ESTUDO ATRAVÉS DAS SEQUÊNCIAS NARRATIVAS
Dissertação	UFRGS	2015	Thiago Goulart Prietto	RPG E LITERATURA : MÍDIA E CONTATOS INTERTEXTUAIS
Dissertação	URI-UFSC	2015	DENISE FELBER	O Uso de Jogos Digitais como Ferramenta de Auxílio para o Ensino de Conceitos de Física

Grau	Instituição	Ano	Autor	Título
Dissertação	UFSCAR	2015	PAULA MOUTA DE TOLEDO	We Will hold the line: O Fandom como forma de participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo Mass Effect
Dissertação	PUC SP	2015	CLODOALDO BARBOSA DA SILVA	O USO DA AVENTURA SOLO (RPG) NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES COM FOCO NA AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM
Dissertação	UFBA	2016	CAROLINE ALCANTARA DUARTE	MODELAGEM DO RPG DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA ENTRE OS JOVENS DO CABULA E ENTORNO
Dissertação	UFGO	2016	JORDAO FRANCA BARROSO	WORK RIFT – RPG DE REALIDADE ALTERNATIVA PARA GERENCIAMENTO DE TAREFAS
Dissertação	UFRJ	2016	PAULO HENRIQUE DE SOUSA SILVA	O RPG (Role-Playing game) como uma ferramenta para o ensino de Física
Dissertação	PUC Rio	2016	VICENTE CORREA DA SILVA NETO	Uma plataforma de jogos JRPG destinada à educação com entretenimento
Dissertação	UFRGS	2016	SABKA, DIEGO RICARDO	O Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática para abordar as máquinas térmicas na perspectiva CTS
Dissertação	UFBA	2016	SOUZA, ANTONIO LAZARO PEREIRA DE	RPG DIGITAL INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DA ABOLIÇÃO DA ESCRAVIDÃO NA BAHIA