



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO E SAÚDE – FACES.

Maria Eduarda Silva

O uso do RPG no ensino de Ciências e Biologia no Brasil

Brasília - DF

2021

Maria Eduarda Silva

O uso do RPG no ensino de Ciências e Biologia no Brasil

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para a obtenção do título de licenciado em Ciências Biológicas pelo Centro Universitário de Brasília.

Orientador: Prof. Stefano Salvo Aires

Brasília - DF

2021

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que nunca fizeram faculdade, mas fizeram de tudo para que eu me formasse.

A minha melhor amiga, por sempre me motivar, por estar ao meu lado e nunca deixar eu desistir de tudo.

A minha banda favorita, que por meio das letras de suas músicas me mostraram que nunca estarei sozinha.

“Vamos aguardar dias melhores”

(BTS - 2!3!)

RESUMO

Com o passar dos anos é perceptível que o interesse dos alunos vem diminuindo quando se trata de ciências e biologia, o que acaba fazendo os docentes irem atrás de ferramentas auxiliares dinâmicas para tornar o ensino-aprendizagem mais fácil e descontraída, estimulando a criatividade e imaginação dos alunos. O RPG (Role Playing Games) é um jogo de interpretação de papéis, que mergulha os jogadores em vários cenários e aventuras relacionadas a ciência e biologia, tornando o aprendizado mais fácil. Depois de uma pesquisa em outros trabalhos acadêmicos, foram observados vários resultados sobre como o RPG auxilia na metodologia de ensino. Após analisar os resultados obtidos, foi debatido sobre a importância acadêmica do assunto, e comparando os resultados expostos, e por fim discutindo sobre aspectos positivos e negativos da aplicação dele em sala de aula. A conclusão que chegou é que apesar das dificuldades que venham a ser enfrentadas na aplicação do RPG, o resultado que ele traz é positivo para a formação do aluno.

Palavras-chave: RPG, Jogos de tabuleiro, Role Playing Game no ensino, Desafios no ensino.

ABSTRACT

Over the years, it is noticeable that the interest of students has been decreasing when it comes to science and biology, which ends up making teachers look for dynamic auxiliary tools to make teaching-learning easier and more relaxed, stimulating creativity and imagination from the students. RPG (Role Playing Games) is a role-playing game that immerses players in various scenarios and adventures related to science and biology, making learning easier. After researching other academic works, several results were observed about how RPG helps in teaching methodology. After analyzing the results obtained, the academic importance of the subject was debated, comparing the results presented, and finally discussing the positive and negative aspects of its application in the classroom. The conclusion reached is that despite the difficulties that may be faced in the application of RPG, the result it brings is positive for the education of the student.

Keywords: RPG, Role Playing Game in teaching, Challenges in teaching.

SUMÁRIO

1 Introdução.....	7
2 Objetivos.....	10
3 Materiais e Métodos.....	10
4 Resultados.....	11
5 Discussão.....	12
6 Considerações Finais.....	15
7 Referências.....	16

1 INTRODUÇÃO

Barbosa (2004) acredita que o sistema educacional que possui dominância é regido de acordo com um fundamento que limita práticas pedagógicas inovadoras. Segundo Leão (1999) a escola tradicional possui um caráter cumulativo quando se diz respeito ao conhecimento humano, que será alcançado pelo estudante durante a transmissão de conhecimentos executada pela instituição. O ensino tradicional possui muitas falhas, como o fato de o método de ensino continuar seguindo diretrizes de tempos passados, o que leva o aluno a não aprender e nem possuir a capacidade de desenvolver problemas que são encontrados no dia a dia. “Neste âmbito são enfatizadas a exposição dos conteúdos de forma verbal pelo professor, que é autoridade máxima, bem como a memorização através da repetição. Tais conteúdos são apresentados sem relação com o cotidiano”. (SILVA, 2012, p. 2)

De acordo com Brito et al. (2018), com o passar dos anos a falta de interesse por parte dos alunos nos conteúdos que são ministrados, se torna mais crescente, e como isso os professores têm buscado formas e maneiras de trazerem o interesse de voltar, seja para os alunos no fundamental, como os alunos do ensino médio. Nesse mesmo raciocínio para Silva, Silva e Júnior (2017) precisa ser pensado de forma clara de como esses instrumentos serão usados para que não acabem criando dificuldades na hora da aprendizagem.

Quando o assunto é ensino e aprendizagem é necessário a constante procura por maneiras de ensino que auxiliem a relação ativa do aluno na aprendizagem (MARIN et al., 2010). De tal maneira que essa relação ativa dos estudantes, possibilite a formação de indivíduos capazes de pensar de maneira multidisciplinar, de modo cooperativo, usem esses ensinamentos no cotidiano, se tornarem críticos e criativos. Esta formação deve ser o propósito da educação atual, formando pessoas com consciência global (MARINS, 2017).

Quando se fala em jogos, não se tem uma origem ou época definida, pelo fato de terem aparecido em tempos remotos, ou ter sido passado de geração para geração (Kishimoto, 1993). O jogo mais antigo que se possui conhecimento, é um jogo de tabuleiro, conforme é citado no trecho de Custódio e Afiune (2019).

Um dos ancestrais dos jogos de tabuleiro contemporâneos é o “Jogo real de Ur”. Estima-se que era jogado por volta de 2.500 a.C. na cidade Suméria de Ur, atualmente Iraque. O jogo foi descoberto entre 1922 e 1934, durante as escavações lideradas pelo arqueólogo inglês Sir Leonard Woolley. Em meio a tumbas, Leonard encontrou jóias, armas, e também vários tabuleiros, trabalhados em madeira e adornados com madrepérola e lápislazúli. (CUSTÓDIO E AFIUNE, 2019, p. 132)

Há conhecimento de jogos de tabuleiro com os antigos egípcios também como forma de entretenimento, o jogo conhecido como *Senet*, e foram encontrados tabuleiros na tumba do faraó Tutankâmon (CUSTÓDIO E AFIUNE, 2019). Dessa maneira, para Silva (2009) o jogo está repleto de valor cultural e é uma atividade lúdica. Ainda nesse mesmo pensamento, foi notado que com o passar dos anos os jogos foram sendo empregados de forma pedagógica e se tornou uma ferramenta importante na educação formal (SILVA, 2009). É notável que os jogos didáticos possuem um potencial, contudo não são muito explorados pelos educadores (PINTO, 2009). Observando o cenário das escolas públicas do Brasil, é notado a falta de recursos, porém os jogos didáticos são um ponto forte, por poderem ser produzidos por materiais de fácil acesso, e vem como uma forma de diversificar as atividades em sala de aula (COELHO, 2017).

O RPG - Role Playing Game é um jogo que possui como objetivo a interpretação de papéis, se torna um instrumento para auxiliar os docentes em suas aulas por possuir um caráter coletivo que incentivar a interação entre todos que participam do jogo, de forma a estimular o lado criativo e a memória prévia sobre os assunto abordados anteriormente em sala de aula. A criação de histórias que são capazes de serem vivenciadas pelos alunos a partir de uma partida de RPG, ajuda na compreensão dos estudantes sobre um certo conteúdo a partir de assimilações feitas entre o que foi adquirido em sala de aula e o jogo (RIYIS, 2004). O RPG mais conhecido é o de mesa, contudo não é as únicas formas de jogar esse jogo, existem outras forma,que são aventura solo, RPG eletrônico, live-action que é uma mistura do jogo com teatro, onde os jogadores interpretam seus personagens e falas e o

massive multiplayer online role playing game aqui os jogadores irão se conectar em servidores da internet e interagir uns com os outros (Valério, 2011). O presente trabalho irá abordar o RPG de mesa, por o ser mais utilizado e conhecido.

Os RPGs de mesa possuem fichas nas quais os jogadores irão preencher com características para definir seus personagens e atribuir habilidades e valores a eles. Utilizando dados multifacetados e seguindo todas as regras especificadas no jogo, os participantes irão ter aventuras por mundos que serão criados pelo mestre. O mestre tem a função de criar o cenário e a história do mundo em que o jogo acontece e também todos os fatores relevantes para o desenvolvimento da história (AMARAL, MARTINS E SILVA, 2020). O mestre como é conhecido no RPG é um narrador que cria um delineamento inicial sobre a aventura, em um universo no qual o tema é escolhido previamente, e ele tem a função de bom andamento da história, apresentando surpresas e desafios (AMARAL, 2008). Ainda sobre como é o desenvolvimento do RPG, segundo Neto e Ribeiro (2012) é um tipo de jogo no qual os indivíduos assumem personagens e criam de forma coletiva a narrativa. De acordo com Valério (2011) por ser um jogo tão versátil o RPG permite aos seus jogadores que vivenciam todos os tipos de experiências e vão a vários locais através da imaginação, com isso é esperado que os estudantes possam vivenciar tudo isso voltado para fatos da ciências e biologia, e a partir disso a construção de seu conhecimento.

De acordo com Silva, Silva e Júnior (2017) para manter o interesse do aluno na aula de biologia e ciências, os professores têm utilizados vários recursos como experimentos, visitas e jogos, contudo se não tomado o cuidado necessário na hora do planejamento da execução desses recursos, a aula pode acabar se tornando expositiva e gerando problemas na hora da absorção do conteúdo e é o que Pereira (2014, p. 9) diz:

As instituições de ensino tem o objetivo e o dever de proporcionar aulas de ciências mais dinâmicas e motivadoras, buscando fugir da monotonia das aulas expositivas tradicionais propiciando interações sociais necessárias à aprendizagem, fazendo do aluno formador de

si, descobrindo estratégias compatíveis com suas necessidades, selecionando e separando o que é mais relevante, sendo orientado de forma eficaz pelo educador.

Como citado por Braga (2000) os estudos encontrados sobre o RPG enfatizam que ele possui um desempenho positivo que estimula o desenvolvimento em várias áreas, como comportamento, leitura e escrita. Com o RPG há possibilidades de trabalhar de maneiras diferentes dentro de sala de aula, podendo se ensinar o conteúdo utilizando ele, avaliar o aprendizado que foi preparado em outras aulas ou atividades extraclasse (VALÉRIO, 2011).

2 OBJETIVOS

O presente trabalho teve como objetivo buscar e conhecer as diferentes concepções sobre o Role-Playing game como ferramenta pedagógica para o auxílio dos docentes no ensino de Ciências e Biologia e mostrar os cenários do uso, assim como estudos de caso com sucesso no uso do RPG em sala de aula.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Foi executada uma pesquisa bibliográfica qualitativa sobre o tema, em revistas, artigos científicos, dissertações e periódicos, buscando e comparando os diferentes dados encontrados e dialogando com os autores como o Role-Playing Game se torna uma ferramenta de auxílio importante para o desenvolvimento de conteúdos no ensino de Ciências e Biologia. Todos os recursos utilizados neste presente trabalho foram encontrados em sites como Scielo, Researchgate, EccoS - Revista científica, Itinerarius Reflections, no site da Universidade Estadual de Londrina, RPG na escola, no site da Secretaria da Educação e do Esporte do Governo do Estado do Paraná, no site do EBSCO informantion e no Google Acadêmico.

De acordo com a natureza do trabalho foi feito um delineamento de como seria a seleção dos trabalhos utilizados:

- Trabalhos publicados na língua portuguesa.
- Que apresentavam em seu resumo ou palavras chaves : Role playing Game, RPG, jogos de tabuleiro, ferramentas didáticas.
- Com foco no uso dessas ferramentas no ensino e como métodos de aprendizagem.

Após a parte de coleta e leitura, os periódicos, artigos, teses e dissertações foram analisados para encontrar os pontos mais relevantes para a pesquisa e fazer as comparações entre eles.

4 RESULTADOS

Foram utilizados no trabalho 15 artigos sobre RPG como ferramenta auxiliadora no ensino, sete artigos sobre metodologias ativas na educação e quatro artigos sobre jogos de tabuleiro no ensino, totalizando 26 artigos utilizados no trabalho. Os artigos de RPG foram separados conforme o ano de publicação.

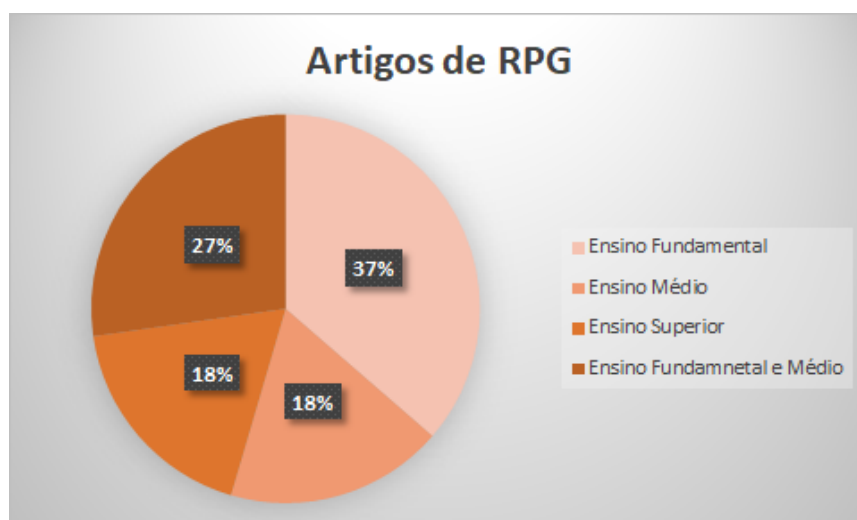
Gráfico 1- Artigos com o uso de RPG utilizados no seguinte trabalho com o total de 15



artigos

Os artigos de RPG também foram separados de acordo com as séries que são abordadas.

Gráfico 2 - Artigos de RPG de acordo com as séries que são abordadas.



5 DISCUSSÃO

Segundo Ferreira *et al* (2008) no início do jogo pode se observar um comportamento introvertido e individualista por parte dos alunos. Já de acordo com Britto *et al* (2018) houve grande dinamismo, uma alta interação com os alunos e se adaptaram fácil aos conteúdos que foram abordados. De acordo com Silva *et al* (2017), os RPG estimulou a imaginação dos estudantes e fez eles se sentirem como parte da história. Fora que com o jogo podem ser abordados diversos tipos de conteúdo durante o desenvolvimento da história, a cooperação entre os alunos também foi observada durante o jogo. Foi perceptível que os alunos demonstraram maior interesse em situações que seus personagens sofriam algum risco de vida e trechos que causavam algum medo (COELHO, 2017).

Como já foi citado anteriormente o RPG é um jogo no qual não se tem competição, é um jogo de cooperação mútua que tem a capacidade de incluir todos alunos, mesmo que possuem alguma dificuldade de aprendizado, como é citado por Amaral, Martins e Silva (2020) não se diz respeito a uma competição, mas uma aventura em grupo por uma situação simulada, em que a participação e a colaboração é essencial para dar continuidade ao jogo. Como foi mostrado na literatura de Marins (2017), durante o desenvolvimento do jogo houve muita cooperação entre os alunos, como a troca de informações e a motivação.

Utilizar jogos como forma de auxiliar na hora da fixação do conteúdo tem muitas vantagens, contudo há também grandes desvantagens, como a dificuldade na hora da aplicação do jogo, fazendo o jogo se tornar aleatório, e o aluno se motivar apenas por ser um jogo e não saber a real finalidade do jogo, ou a dificuldade no controle do tempo do jogo, se o professor não tiver total controle da situação, acaba que o tempo se torna pouco (GRANDO, 2001). Conforme Coelho (2017) abordou, os alunos acabaram se perdendo na leitura das instruções do jogo, o que acabou fazendo com que tivessem que retornar na leitura algumas vezes, e eles acabaram se cansando de ficar voltando na leitura. No final uma das alunas decidiu voltar ao início do jogo para poder seguir as instruções de forma correta, porém o tempo estava curto e o grupo não conseguiu completar a aventura.

Muitos alunos podem ter dificuldade na hora de entender como o jogo funciona, como é utilizado o dado multifacetado. Na pesquisa de Coelho (2017) é citado que os alunos ficavam com os dados na mão por mais tempo que o necessário e acabavam jogando em momentos em que não era necessário, o que levava a uma mudança de foco. Essas situações podem ter ocorrido já que é uma realidade distante para os alunos, pois o jogo não é muito explorado nem nas escolas e nem no cotidiano dos alunos (AMARAL, 2008). Pode haver a dificuldade na hora da compreensão da linguagem utilizada na hora da resolução dos enigmas, fazendo os alunos terem mais dificuldades que o necessário, pode ocorrer também conflitos entre os jogadores, impossibilitando o trabalho em equipe (Mahlow *et al*, 2020).

Durante o ano de 2015 Machado *et al* desenvolveu o projeto “RPG na escola” com alunos do ensino médio e foi observado durante a realização do jogo que a utilização do RPG é uma forma de romper com o método tradicional de ensino, e não sendo uma boa ferramenta só para os alunos, mas para os docentes (MACHADO *et al*, 2019). Outro ponto observado como foi descrito por Ferreira *et al* (2008) o RPG se torna uma ferramenta de auxílio no estímulo de algumas habilidades cognitivas precisas para o desempenho escolar. Os jogos vêm como um facilitador entre a comunicação entre professor-aluno já que, durante o desenvolvimento do jogo os alunos têm a chance de abordar o tema trabalhado na linguagem deles (PINTO, 2009).

A partir do momento em que o professor utiliza um jogo em sala de aula, ele age como um agente estimulador da aprendizagem, porque apresenta uma nova forma de ensino que atrai a atenção por parte do aluno (BORTOLOTO, CAMPOS e FELÍCIO, 2003). Conforme Coelho (2017) no RPG o professor possui a função de mediador, já que ele tem uma posição de controlar a exaltação dos alunos, diante do novo método de aprendizagem, de deixar claro as regras, o conteúdo do jogo, e seus objetivos. Cabe também ao professor definir qual o melhor momento para a utilização do jogo em sala de aula e adequar ele a realidade da sua turma no qual desenvolverá o jogo. O professor deve estar preparado para lidar com o aparecimento de questões e questionamentos que não foram planejados, já que o RPG trabalha muito com improvisação.

Não se pode considerar o RPG, como uma ferramenta garantida e nem um recurso completo por si só, que pode ser aplicado por todos os professores, já que para sua aplicação são necessários vários critérios, como estar habituado com o funcionamento do jogo e do tema a ser abordado, saber como liderar a aventura para que não haja confusão durante o desenvolvimento do jogo, e ele precisa de leituras e explicações do tema que vai ser abordado antes, para que haja uma maior compreensão dos alunos (RODRIGUES, 2011). Conforme Cavalcanti e Soares (2009) é necessário que o professor estude cada conceito relacionado com os obstáculos encontrados nos jogos, para que possa responder adequadamente a

cada questionamento e atos dos jogadores e mediar as contestações provenientes disso.

Utilizar aulas expositivas relacionadas com as aulas de RPG é uma alternativa a ser considerada, pois é uma forma de abordar um mesmo conteúdo de várias maneiras e que acaba fixando o conteúdo melhor, fazendo com que alunos com a uma maior dificuldade em aprender conceitos complexos em ciências ou biologia consiga a partir dessa mescla de aula expositiva e a utilização do RPG.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É visto que com o passar dos anos, tem havido um esforço coletivo para poder deixar o ensino mais dinâmico e não totalmente preso apenas a exposição do conteúdo. O RPG é uma das ferramentas que se pode utilizar para que isso aconteça. Como já foi dito, ele não deve ser utilizado como método de ensino, mas como uma ferramenta para auxiliar o professor a captar a atenção dos alunos e melhorar o desempenho deles, uma vez que o RPG possui essa capacidade. Claro que existem várias outras estratégias e ferramentas auxiliares educacionais que podem ser utilizadas em sala de aula para mudar o ensino engessado que já estamos acostumados.

Na maioria dos trabalhos que foram analisados para compor o seguinte trabalho, foi notado que o RPG teve o seu dever cumprido de trazer a ludicidade para as aulas sem fugir dos conteúdos. Claro que em alguns trabalhos também foi percebido que de primeiro os alunos sofreram para poder entender como funcionava o RPG, ou para conseguir jogar de forma certa. Teve casos em que os alunos se dispersaram e não conseguiram terminar o que foi proposto.

Não foram achados muitos artigos do uso do RPG no ensino de ciências ou no ensino de biologia, e tendo essa dificuldade na hora de achar os trabalhos, teses, artigos, foi percebido que o estudo do RPG no ensino no Brasil ainda é pouco explorado e conhecido, já que houve uma dificuldade em achar trabalhos do RPG no

ensino, por isso que todos os trabalhos que foram encontrados foram utilizados neste trabalho. Contudo nos últimos dez anos o número de periódicos publicados sobre o RPG está crescendo consideravelmente.

A proposta do trabalho foi trazer diferentes pontos da literatura de como o RPG pode ser uma ferramenta boa para auxiliar os docentes em suas aulas de ciências e biologia, mas também mostrando problemas e dificuldades que se pode ter no decorrer do desenvolvimento do jogo. Porém foi concluído que trouxe mais dinamismo no ensino, os alunos interagiram mais, promoveu a interdisciplinaridade, deu a oportunidade dos alunos de expor sua criatividade e desenvolver sua imaginação e facilitou o trabalho em equipe.

7 REFERÊNCIAS

AMARAL, L. B. de OLIVEIRA. MARTINS, E. S.. SILVA, G. M. M. da. Metodologias ativas de aprendizagem. Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli, Crato, v. 9., n. 1., 2020, p. 31-43.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. Uso do RPG pedagógico para o ensino de física. 2008. Dissertação (Pós-graduação em Ensino de Ciências) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Pernambuco, 2008.

BARBOSA, Márcia Silvana Silveira. O papel da escola: obstáculos e desafios para uma educação transformadora. 2004. Dissertação (Mestrado em educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

BORTOLOTO, T. M.; CAMPOS, L. M. L.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem, São Paulo, p. 47-60, 2003.

BRAGA, J. M. Aventurando nos caminhos da leitura e escrita de jogadores de RPG.

BRITO, P. A.; BARBOSA, G. M.; OLIVEIRA, P. N.; FIGUEIREDO, R. V.; SANTOS, L. O. REGNOBI: A criação de um Role Playing Game (RPG) para o ensino de Ciências e Biologia, Rio Grande do Norte, 2018.

CAVALCANTI, E. L.; SOARES, M. H. O uso do jogo de roles (role playing game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico, Goiás, 2009.

COELHO, Ingrid Miranda de Abreu. Uso do Role-Playing Game (RPG). 2017. Dissertação (Mestrado em ensino de Ciências) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

FERREIRA, C. R.; LIMA, R.; RODRIGUES, F.; GALHARDO, E. O Role-Playing Game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no Ensino Fundamental e Médio, São Paulo, 2008.

GRANDO, R. C. O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática, São Paulo, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, 1993.

LEÃO, D. M. Paradigmas contemporâneos de educação: escola tradicional e escola construtivista, Ceará, nº 107, p. 187-206, 1999.

MACHADO, P. A.; SILVA, J. P.; SANTOS, L. M.; BARIN, C. S.; Utilizando RPG (Role-Playing Game) no ensino de Matemática para alunos do Ensino Médio, Rio Grande do Sul, 2019.

MAHLOW, F. R.; SCALVI, R. M.; SCALVI, M. F.; RAMOS, G. G. Um Role-playing game (RPG) pedagógico para o ensino de astronomia, São Paulo, v. 15, n. 3, 2011.

MARIN, M. J.; LIMA, E. F.; PAVIOTTI, A. B.; MATSUYAMA, D. T.; SILVA, L. K.; GONZÁLEZ, C.; DRUZIAN, S.; ILIAS, M. Aspectos das fortalezas e fragilidade no uso das metodologias ativas de aprendizagem, São Paulo, 2010.

MARINS, Eleasar Silva. O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II. 2017. Dissertação (Mestrado em projetos educacionais de Ciências) - Escola de Engenharia de Lorena da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

NETO, A. A.; RIBEIRO, S. A. Um modelo de Role-Playing Game (RPG) para o ensino dos processos da digestão, Goiás, 2012.

PEREIRA, Ângela Marcia Percini. A contribuição do uso da Tecnologia no Ensino de Ciências para alunos do sétimo ano da rede estadual do município de Ibaiti. 2014. Monografia (Especialização em Ensino de Ciências). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

PINTO, L. T. O uso dos jogos didáticos no ensino de ciências no primeiro segmento do ensino fundamental da rede municipal pública de Duque de Caxias. 2009. Dissertação - Instituto Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

REVISTA CIENTÍFICA FAP. Paraná : Custódio e Afiune, 2019- . ISSN 1980 5071.

RIYIS, M. T. Simples: manual para uso do RPG na educação, São Paulo, 2004.

RODRIGUES, J. M. O uso do Role Playing Game como recurso didático no ensino de História, Florianópolis, 2011.

SILVA, A. M.; SILVA, G. G.; JÚNIOR, A. F. O uso do role playing game para o ensino de biologia: apreendendo zoologia de maneira não convencional, Minas Gerais, 2017.

SILVA, A. P. O Embate entre a pedagogia tradicional e a educação nova: políticas e práticas educacionais na escola primária catarinense, Santa Catarina, 2012.

SILVA, F. F. Jogos de tabuleiro e capacidade de concentração, Paraná, 2009.

VALÉRIO, A. S. Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de História, Paraná, 2011.

