

CAITA: Modelo para o desenvolvimento colaborativo de jogos de RPG na educação

CAITA: Model for the collaborative development of role-playing games in education

Rebeca S. Laureano¹, Giliane Bernardi²

¹ Programa de Pós-Graduação em Educação (UFSM)
Universidade Federal de Santa Maria – Santa Maria – RS – Brazil

² Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (UFSM)
Universidade Federal de Santa Maria – Santa Maria – RS – Brazil

rebeca.sasso@acad.ufsm.br, giliane.bernardi@ufsm.br

Abstract. *Role-playing games (RPGs) allow players to interpret roles (masks) in fictional contexts and are used in education to offer dynamism and applications of curricular themes. The aim of this article is to present the CAITA Model, aimed at collaborative teaching of role-playing games, which aims to help teachers and managers create collaborative development projects for role-playing games, proposing links between Visual Culture and the interdisciplinary teaching of Visual Arts. As a result, the quality of the model can be highlighted, as well as its potential to promote learning in a fun and engaging way.*

Keywords: *Art education. Interdisciplinary approach. Instructional design. Role playing game.*

Resumo. *Os jogos de Role-playing game (RPG) permitem aos jogadores interpretar papéis (máscaras) em contextos ficcionais, sendo utilizados na educação visando oferecer dinamismo e aplicações de temas curriculares. Neste artigo, visa-se apresentar o Modelo CAITA, voltado para o ensino colaborativo de jogos de RPG, que tem por objetivo auxiliar professores e gestores na criação de projetos de desenvolvimento colaborativo de jogos de RPG, propondo articulações da Cultura Visual com o ensino interdisciplinar de Artes Visuais. Como resultado, pode ser destacada a qualidade do modelo, bem como seu potencial de promover uma aprendizagem de forma divertida e engajadora.*

Palavras-chave: *Arte-educação. Ensino interdisciplinar. Design Instrucional. RPG.*

1. Introdução

No ensino das Artes Visuais, se tem a privilegiada possibilidade de transitar entre experiências de vida, contextos culturais e históricos, produções artísticas e imagéticas das mais diversas origens relacionadas aos jogos, às tecnologias e outros campos do conhecimento. No entanto, se faz necessário o desenvolvimento e a divulgação de abordagens dinâmicas e inovadoras para explorar essas potencialidades em sala de aula. Assim, a questão que norteou a pesquisa apresentada neste artigo foi: “Que caminhos metodológicos podem ser percorridos para o desenvolvimento colaborativo de jogos vinculado à Cultura Visual para o ensino interdisciplinar de Artes Visuais?”. Como

resposta a esse questionamento, foi proposto o desenvolvimento de jogos de Role-playing game como possibilidade de ensino-aprendizagem.

O Role-playing game (RPG), ou jogo de interpretação de papéis, se trata de “um jogo onde cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte em uma aventura imaginária [Jackson 2010 p.7]”. No contexto educacional, o *roleplay* pode ser definido como um método instrucional onde os estudantes são levados a assumir determinados papéis (máscaras) em cenários predefinidos. Esses cenários podem auxiliar o objetivo da aprendizagem, tornando-a dinâmica e relevante ao contexto [Bawa 2020].

Procurou-se encontrar diálogos entre o desenvolvimento de jogos, mais especificamente dos jogos de RPG, e o ensino de Arte no contexto escolar. Sendo assim, o objetivo deste artigo é apresentar o Modelo CAITA, voltado para o ensino colaborativo de jogos de RPG para o ensino interdisciplinar de Artes Visuais, possibilitando espaços de construção da subjetividade, reconhecendo o outro como um sujeito que possui uma identidade produzida pelas pessoas com quem convive, pelos lugares onde habita, produzindo um repertório imagético e de experiências pessoais diferentes da sua.

2. RPG e o Ensino de Artes

Os jogos de dramatização de papéis são documentados há muitos anos em registros históricos [Winardy e Septiana 2023], no entanto, em 1974, a publicação de um jogo chamado “Dungeons & Dragons” (D&D) popularizou o estilo de jogo, não apenas nos EUA, mas também em outros países [Ewalt 2016]. Com a distribuição digital de livros e outros materiais auxiliares e com a crescente produção de vídeos e mídias para divulgação, os jogos de RPG têm ganho cada vez mais notoriedade [Winardy e Septiana 2023]. Em paralelo, professores e outros profissionais da educação começam a perceber a importância do jogo e de suas possibilidades na educação. Carneiro [2021] afirma que os RPG podem trazer à escola uma participação mais efetiva dos estudantes, como responsáveis pela sua própria aprendizagem, assumindo o papel de construtores do conhecimento em parceria com os professores. Os benefícios dos jogos de RPG, de acordo com Winardy e Septiana [2023], podem auxiliar na aprendizagem curricular, auxiliar em habilidades sociais e incentivar o letramento e a alfabetização.

Os RPG do tipo mesa têm sido amplamente divulgados como possibilidade didática no contexto escolar e também como possibilidade terapêutica e formação profissional, tendo sido foco de pesquisa de inúmeros professores, pesquisadores e desenvolvedores de jogos [Ewalt 2016; Strand 2024; Winardy e Septiana 2023]. Assim, para o desenvolvimento do Modelo CAITA foram escolhidas propostas analógicas, considerando os aspectos democráticos, pois uma proposta para desenvolvimento de um RPG eletrônico, por exemplo, poderia demandar uma infraestrutura tecnológica que nem sempre é possível se considerarmos a realidade compartilhada pela educação pública brasileira.

É possível, durante a invenção do jogo, da escrita de suas histórias e do desenvolvimento de personagens, abordar, além dos componentes específicos de arte, tais como questões culturais e expressivas, competências gerais e temas transversais da Base Nacional Comum Curricular [Brasil 1998] e dos Parâmetros Curriculares

Nacionais [Brasil 2019], tais como saúde pessoal e coletiva, economia, pluralidade cultural, dentre outros.

É importante salientar que, do ponto de vista da aprendizagem inventiva, estas competências e habilidades não devem ser impostas, não podem ser controladas e nem dominadas: “O desenvolvimento de habilidades e competências se faz quando o comportamento se torna um pensamento corporificado. “[...] O salto consiste em desconectar as habilidades e competências do controle do comportamento e da dominação de um suposto mundo dado” [Kastrup 2001 p.25].

Por meio do contato com outras culturas, podemos lançar enigmas tais como: Qual o nome deste grupo? Seu idioma? Seu sistema social? Sua religião? Em uma tentativa de compreender os cruzamentos culturais e suas particularidades, a função e a manifestação da arte em diferentes contextos, problematizando estereótipos e propondo diálogos a respeito de discriminação e de cultura dominante. Dessa forma, pode-se concluir que o desenvolvimento de jogos, no contexto do ensino da Arte, se entrelaça às produções artísticas e culturais, envolvendo e proporcionando o diálogo com o multiculturalismo, a antropologia, sociologia, a história e tantas outras áreas ricas em manifestar a dinâmica de diferentes culturas, questionando, por exemplo, a democratização da cultura e sua importância em um contexto educacional.

3. Aspectos Metodológicos

Para a elaboração do Modelo, foi inicialmente realizada uma investigação das produções de jogos na área das Artes Visuais e do ensino interdisciplinar por meio de uma Revisão Sistemática de Literatura e de uma pesquisa netnográfica [Sasso 2020; Sasso, Bernardi, Cordenonsi 2020].

Como resultados da revisão sistemática, foram analisadas as propostas de desenvolvimento de um jogo do tipo LARP [Martins 2019], um jogo digital com ênfase na aprendizagem das missões jesuítas [Cassol et.al. 2016], um jogo digital com ênfase na criação artística das crianças na abordagem Reggio Emília [Peres e Mastroberti 2017], um jogo digital de perguntas e respostas [Viana, Batista e Lima 2018] e um jogo analógico na área de educação inclusiva e interdisciplinar para ensino de artes visuais, música, pedagogia, história e geografia [Rocha e Silva 2015]. Estes artigos foram analisados visando entender como professores têm desenvolvido jogos de RPG articulados às Artes Visuais, bem como suas potencialidades, fragilidades e dificuldades. A pesquisa netnográfica revelou que, nos grupos investigados em redes sociais, muitos professores têm interesse em novas metodologias envolvendo jogos, no entanto, apenas uma professora compartilhou um jogo analógico autoral com relato de experiência [Sasso 2020; Sasso, Bernardi e Cordenonsi 2020].

Após a revisão sistemática e netnográfica, passou-se a produção do Modelo CAITA, tomando como base as premissas do design instrucional [Filatro 2015], com descrição das atividades em cada trilha, elaboração de materiais auxiliares, imagens e ilustrações, bem como elaboração de um site para a divulgação do produto em plataformas online; por fim, ocorreu a avaliação do modelo por meio de questionários enviados a especialistas. A avaliação do modelo foi feita com base nas teorias de Filatro [2015] e de Aretio [2007], considerando o aspecto de avaliação da qualidade de tecnologias

educacionais, abrangendo as dimensões tecnocientífica, pedagógica, comunicacional e organizacional. Para avaliar estas dimensões foi elaborado um questionário contendo 18 questões. Além disso, foram feitas 12 questões exploratórias iniciais, para conhecer o perfil dos respondentes com relação ao uso de jogos na educação, resultando em 30 questões utilizando uma escala Likert, e duas abertas, para comentários dos avaliadores.

O questionário foi enviado a pesquisadores da área, professores de arte e outras licenciaturas, estudantes de licenciatura, gestores e desenvolvedores de jogos. O convite para participação na avaliação do modelo foi feito para convidados elencados a partir do perfil de avaliador que se buscava, bem como foi disponibilizado em redes sociais por meio de publicações em grupos de RPG, de professores de arte e em redes pessoais. Para o acesso dos avaliadores ao Modelo CAITA, foi disponibilizado um site na plataforma Google Sites¹.

Os resultados dos instrumentos de avaliação foram posteriormente publicados na dissertação “CAITA: modelo de unidade de estudo para o desenvolvimento colaborativo interdisciplinar de RPG no ensino de Artes” [Sasso 2020] onde é possível a análise detalhada de todas as dimensões analisadas. Por meio da avaliação, foi possível observar muitos pontos positivos, como, por exemplo, a execução de um projeto sustentável, alinhado a políticas públicas, com possibilidades de adaptação em diferentes contextos. Por meio da análise de métricas, foi possível apontar pontos a melhorar, como a necessidade de materiais mais dinâmicos e a necessidade de divulgação do modelo, visando fortalecer o alcance e o engajamento de leitura, visto que o modelo tem como característica um texto um pouco mais extenso.

4. Apresentando o modelo CAITA

CAITA se trata de um acróstico às trilhas propostas: Conhecer, Aprofundar, Inventar, Testar e Avaliar (Figura 1).



Figura 1. Trilhas e Atividades do Modelo CAITA

Optou-se por chamar as etapas de trilhas como uma metáfora para os caminhos que podem ser percorridos pelo professor-mediador e pelos estudantes. A ênfase do CAITA

¹ O modelo encontra-se disponível na íntegra no site www.modelocaita.com.br

está no processo de desenvolvimento colaborativo de jogos de RPG pelos estudantes, destacando a elaboração de projetos para o desenvolvimento de jogos de RPG do tipo mesa ou livro-jogo.

Cada trilha do modelo possui um conjunto de propostas e de atividades que podem ser adaptadas pelo professor-mediador dependendo de fatores, tais quais: idade dos estudantes, interesses, necessidades pedagógicas ou socioemocionais, infraestrutura escolar, entre outros. As 5 trilhas, apresentadas, na sequência, são divididas em propostas principais, contendo atividades, que buscam auxiliar o professor-mediador a pensar no trajeto para o desenvolvimento de seu projeto.

4.1. Trilha Conhecer

Na trilha Conhecer, o professor-mediador deverá compreender o Modelo CAITA, mapear e adaptar as atividades conforme o perfil do grupo, definir os objetivos educacionais e da infraestrutura disponível, elaborando o planejamento do projeto. Os principais conjuntos de atividades desta trilha são: conheça o CAITA e os jogos de interpretação, organizando o projeto, apresentando o projeto e conheça seu grupo. O professor-mediador poderá definir os objetivos de ensino aprendizagem, estabelecer limites para a invenção do jogo, tais como a temática e o contexto histórico, o modo do arquivamento dos materiais (portfólio dos estudantes) e a organização do projeto em si, como local, datas, tempo total previsto, entre outros. No modelo, é oferecido ao professor-mediador materiais para auxiliar a compreender melhor a respeito dos jogos de interpretação e também alguns jogos para poder jogar com os estudantes e conhecer mais a respeito. O principal objetivo é conhecer mais sobre o CAITA, sobre os jogos de RPG, bem como sobre o grupo que desenvolverá o jogo. O professor-mediador é responsável por organizar a sequência e o tempo das atividades.

4.2. Trilha Aprofundar

Na trilha Aprofundar tem-se o momento de investigação histórica, social e cultural em bibliotecas e outros sítios, e da tomada de decisões, tendo em vista a elaboração do projeto do jogo. Para o professor-mediador, será o momento de mediar as investigações, auxiliar na seleção de materiais, dar sugestões e propor aprofundamentos. Para os estudantes, será um momento de visualizar o jogo na totalidade por meio da elaboração do projeto do jogo, selecionando seu título, a mecânica, o público-alvo, entre outros elementos. Também será tarefa dos estudantes investigar a curadoria do professor-mediador, tendo como referência obras de arte e dados culturais de determinados temas e contextos históricos. É nesse momento que os estudantes buscam materiais para inspirar suas invenções, sendo um dos mais propícios à problematização e à sensibilização do olhar. Cabe ao professor-mediador propor espaços de debate, de diálogo e de compartilhamento, para que os estudantes possam elaborar suas próprias percepções em conjunto com os outros.

4.3. Trilha Inventar

Na trilha Inventar são propostas atividades de invenção de imagens, de textos e de regras. Também é nessa trilha que o grupo elabora como será apresentado o jogo, em

qual formato ou em que material ele será feito, por meio de protótipos. Nesse momento, o professor-mediador auxilia os estudantes a compreenderem melhor as imagens e informações pesquisadas, construindo novos significados. Aqui, os grupos poderão dividir tarefas ou pensar no desenvolvimento de itens em conjunto. É importante que os estudantes compreendam que é possível misturar e criar novas referências para a invenção de um novo mundo. A ideia não é adaptar tal qual é ou foi um mundo já existente, mas (re)inventar histórias. É o momento mais demorado e delicado do processo, visto que exige dos participantes um trabalho colaborativo mais intenso, onde ideias serão testadas, muitas decisões serão tomadas e muitos caminhos deverão ser escolhidos.

Em alguns momentos, o professor-mediador pode intervir com pequenas elucidações e exemplos, utilizando perguntas geradoras, problematizações ou ilustrações. No modelo, são sugeridos disparadores, sendo importante ouvir os estudantes, partindo de suas pesquisas e conhecimentos prévios. As produções visuais, bem como o modelo físico do jogo, devem estar em acordo com as restrições e possibilidades do contexto de cada professor-mediador. Não é interessante, por exemplo, que os estudantes sejam levados a imaginar o jogo como um produto comercial. Como processo, o jogo ganha sua potência a partir das narrativas, das histórias, do mundo inventado, das imagens trazidas e criadas pelos estudantes.

Sem dúvida, a apresentação, ou seja, o protótipo deste jogo, é importante, no entanto, o professor-mediador não deve avaliar os grupos por aspectos tais como acabamento gráfico e qualidade de ilustrações. A ênfase da avaliação e do desenvolvimento desta trilha são os processos de cada grupo, as dificuldades encontradas, em como cada desenvolvedor solucionou e criou problemas, em como a história foi desenvolvida, em como cada participante do projeto se envolveu e colaborou com o grupo.

4.4. Trilha Testar

Na trilha Testar o professor-mediador e os estudantes jogam seus próprios jogos, podendo apresentar a outros colegas seu processo, revisitando e revisando textos, imagens e mecânicas. Serão testados os protótipos pela equipe de desenvolvimento, confeccionados na trilha anterior, modificando-os conforme necessário. Os principais conjuntos de atividades desta trilha são: nós jogamos! e eles jogam! Após os primeiros testes com a equipe e com o protótipo já modificado, os estudantes podem apresentar seus jogos ao seu público-alvo. No modelo, é inicialmente proposta uma sensibilização, sendo sugerido que a equipe de desenvolvimento apresente a proposta de seu jogo, permitindo ao outro grupo (eles) que joguem, enquanto fazem anotações sobre como foi a testagem, possíveis melhorias e sugestões.

4.5. Trilha Avaliar

Na trilha Avaliar as atividades se voltam para três principais avaliações: do jogo produzido, do próprio processo (professor-mediador e estudante) e das relações com o grupo. Para o estudante, é o momento de perceber como se deu a aprendizagem por meio do desenvolvimento do jogo; para o professor-mediador, perceber como se deu o ensino-aprendizagem e sua mediação por meio do desenvolvimento dos jogos; para o

grupo, em como cada um exerceu sua função, permitindo ao grupo perceber seu processo, suas potências e desafios. Os principais conjuntos de atividades propostas pela Trilha Avaliar são: me avaliando, avaliando nosso jogo, avaliando nosso processo e avaliando o projeto. A avaliação é algo muito pessoal e particular a cada profissional e, portanto, não cabem modelos pré-definidos sobre como devem ser avaliados os materiais produzidos no processo. Evitou-se, durante a escrita do modelo, apresentar modelos prontos de avaliação, tendo em vista que este deve fazer sentido na prática de cada professor-mediador e de cada grupo de estudantes.

5. Avaliação e Discussão de Resultados

Conforme descrito anteriormente, a avaliação teve como principal objetivo validar a qualidade do modelo, sendo que foi respondida por 44 participantes. Primeiramente, faz-se uma breve descrição do perfil dos 44 participantes que responderam ao questionário. Com relação ao conhecimento dos mesmos sobre RPG, as respostas revelaram que a maioria, 36 participantes, possui conhecimento sobre os jogos de RPG, sendo que, destes, 27 participantes trabalham com RPG em sala de aula e 28 participantes costumam jogar RPG. Com relação ao conhecimento de modelos de desenvolvimento de jogos de RPG em sala de aula, 29 foram neutros ou desconheciam totalmente um modelo, enquanto 15 conheciam um modelo de desenvolvimento. As questões quanto ao engajamento demonstraram que 42 dos 44 participantes, ou seja, 95%, concordam com a afirmativa de que o desenvolvimento de jogos de RPG pode trazer engajamento por parte dos estudantes.

Quanto à diversão, 100% dos participantes concordam que as atividades podem ser divertidas aos estudantes. Sabe-se que jogar e brincar são atividades ligadas à diversão e, também, que seu potencial educativo se apresenta de diferentes maneiras, perpassando espaços de atenção, interação social e, até mesmo, o humor [Huizinga 2019].

A dimensão tecnocientífica “[...] debruça-se sobre a compreensão de fenômenos naturais e sociais, bem como sobre as causas e leis que os regem, por meio de métodos passíveis de verificação e que asseguram sua aceitação pela comunidade científica [Filatro 2015 p. 15]”. Os resultados demonstram que o CAITA, quanto à questão tecnocientífica, atinge o objetivo em ser confiável, preciso e atualizado, além de apresentar conteúdos suficientes para contribuir com necessidades pedagógicas, como o desenvolvimento de competências.

A dimensão pedagógica tem por objetivo tratar a respeito das “[...] premissas epistemológicas e abordagens explicativas do saber e aprender (e ensinar), bem como às implicações de teorias com a carga cognitiva e da aprendizagem [...] [Filatro 2015 p. 10]”. Sobre este dado, 95% dos participantes concordaram total ou parcialmente que o conteúdo do modelo foi bem-planejado tendo como objetivo o desenvolvimento de um jogo de RPG para o ensino interdisciplinar de Arte e 98% dos participantes concordaram total ou parcialmente que o modelo consegue convidar os estudantes à problematização e ao aprofundamento. Para Carneiro [2021], as diferentes etapas que constituem o processo de configuração de um RPG estimulam os estudantes a estudar ao mesmo tempo, em que desenvolvem habilidades cognitivas e sociais.

A afirmação que diz respeito a questões pedagógicas de acessibilidade e inclusão, surge da necessidade de adaptar-se ao contexto brasileiro, onde as escolas de ensino básico possuem a política da inclusão. Para a mesma, 82% dos participantes concordaram total ou parcialmente e 18% foram neutros ou não souberam responder. Esse resultado demonstra que o CAITA apresenta a condição de adaptabilidade para estudantes com necessidades educacionais especiais, no entanto, nos chama a atenção os participantes manifestos em 18% da opção de neutralidade ou incapacidade de responder, um pouco maior do que a maioria das questões. Este resultado pode estar relacionado com participantes que não encontram essa problemática em suas práticas e, portanto, não conseguiram responder esta questão.

A dimensão comunicacional “concentra-se na exploração de matrizes de linguagens e mídias [...] estabelecendo um diálogo didático simulado para criar entre quem aprende e quem ensina uma comunicação mediada por tecnologias e mídias [Filatro 2015 p. 11]”. Nesta dimensão, é avaliada a comunicação do modelo, se foi considerado claro, diversificado, dentre outros. Ao interpretar os dados recolhidos, pode-se concluir que, no que diz respeito à dimensão comunicacional, o modelo estabelece seus objetivos em comunicar aos leitores de maneira clara, objetiva, lógica, diversificada e suficiente, no entanto, se sabe também por meio dos comentários e sugestões que existem possibilidades de melhoria.

Com relação à dimensão organizacional, última avaliada, essa engloba “modos como recursos humanos, financeiros e materiais são aplicados ao longo do tempo, destacando-se também a necessidade de alinhamento a políticas organizacionais mais amplas [Filatro 2015 p. 11]”. O Modelo CAITA possui como um de seus argumentos centrais a defesa dos jogos analógicos na educação. Ao considerar esse cenário, é possível que as atividades possam ser executadas com a mediação de tecnologias, no entanto, não são submissas a esta condição.

Com relação aos dados referentes ao alinhamento do CAITA às políticas públicas educacionais, bem como alinhamento ao currículo do público-alvo do modelo (estudantes do ensino fundamental e ensino médio), tem-se 89% de concordância total ou parcial para ambas as afirmações. Este dado é muito relevante, pois demonstra que, apesar do modelo apresentar, de maneira geral, a proposta do ensino de arte, os participantes de outras áreas também puderam imaginar suas áreas em uma proposta de projeto com base no CAITA.

6. Conclusão

As mudanças curriculares e também o momento sociopolítico são propícios para levantar debates sobre as influências, as origens das imagens e de suas percepções, tão vastas e ricas quanto cada mundo presente em cada estudante em uma sala de aula. A Cultura Visual propõe-se nos espaços dos agenciamentos dos estudantes, dos encontros entre pesquisa e desenvolvimento do jogo, por meio do diálogo, da troca, da conversa entre cotidiano e passado, entre eu e o outro.

O CAITA atinge seu objetivo em apresentar um modelo para professores, gestores e outros que tenham o desejo de trabalhar com o desenvolvimento de jogos de

interpretação para o ensino interdisciplinar de arte, como uma possibilidade para a problematização e criação artística significativa, propondo pesquisas sobre outras culturas e visualidades. Do ponto de vista de tecnologia educacional inovadora, a partir das colocações dos avaliadores, conclui-se que o CAITA se constitui como uma abordagem que pode auxiliar não apenas no ensino de artes, mas de outras áreas também, promovendo uma aprendizagem significativa e transformadora.

Como ações futuras são consideradas a continuidade de palestras, oficinas, artigos, atualização constante de materiais em plataformas online. Atualmente, o Modelo Caita foi adotado como metodologia no Grupo de Interesse de Artes e RPG, do Grupo de Enriquecimento das Inteligências Múltiplas (GEIM) da Universidade Federal de Santa Maria, um projeto de extensão que visa oportunizar o enriquecimento extracurricular para estudantes com altas habilidades/superdotação da rede básica de ensino. A principal perspectiva de trabalho desse projeto envolve seu objetivo central inicial, de divulgar e aplicar o CAITA junto a turmas de estudantes, para avaliar as potencialidades e perspectivas apontadas pelos avaliadores no que concerne ao ensino e aprendizagem.

Referências

- ARETIO, L. (2007) “De la educación a distância a la educación virtual”. Barcelona: Ariel Educación.
- BAWA, A. (2020). Role-Play. In R. Kimmons & S. Caskurlu (Eds.), *The Students' Guide to Learning Design and Research*. EdTech Books. <https://edtechbooks.org/studentguide/roleplay>
- BRASIL. (2019) “Temas Contemporâneos Transversais na BNCC: Proposta de Práticas de Implementação.” Brasília: Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Diretoria de Políticas e Regulação da Educação Básica. http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf
- BRASIL. (1998) “Parâmetros Curriculares Nacionais”. Brasília: Ministério da Educação.
- CARNEIRO, E. (2021) “O uso do RPG no ensino de História: um relato de experiência sobre o Maranhão republicano explicado por meio de um jogo”. *Revista História Hoje*, vol. 10, p. 214-234. <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/600/397>
- CASSOL, V., ROSSA, P., BITTENCOURT, J., MARSON, F., RIGO, S. (2016) “Sete Povos: Games e Realidade Virtual para contar a história das Missões Jesuíticas no Brasil”. In: “Anais XV Simpósio Brasileiro de Games”, São Paulo. p. 991-998. <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157569.pdf>
- EWALT, D. (2016) “Dados & Homens: A história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores”. Rio de Janeiro: Record.
- FILATRO, A. (2015) “Produção de conteúdos educacionais”. São Paulo: Saraiva.

- HUIZINGA, J. (2019) *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- JACKSON, S. (2010) *Gurps: Módulo Básico: Personagens*. São Paulo: Devir. 4ª ed.
- KASTRUP, V. (2001) “Aprendizagem, arte e invenção”. *Psicologia em estudo* vol.6, n.1, p. 17-27.
- MARTINS, D. (2016) “Último Recurso: Uma experiência de LARP Multidisciplinar”. In: “Anais XV Simpósio Brasileiro de Games”, São Paulo. p. 734-737. <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157394.pdf>
- PERES, C. e MASTROBERTI, P., (2017) “O Jogo Digital como Proposição Educativa: experiências ludopoéticas na infância”. In: “Anais XVI Simpósio Brasileiro de Games”, São Paulo. p. 343-345. <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/175221.pdf>
- ROCHA, S. e SILVA, M. (2015) “Pibid Interdisciplinar: Um Olhar sobre as Contribuições da Arte para a Construção de Objetos Pedagógicos para Pessoas com Deficiências”. *Rev. Educação Artes e Inclusão*, Florianópolis, v.11, n.1. p.127-144.
- SASSO, R. (2020) “CAITA: modelo de unidade de estudo para o desenvolvimento colaborativo interdisciplinar de RPG no ensino de Artes.” *Dissertação (mestrado) - Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede*, Universidade Federal de Santa Maria. <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/21898>
- SASSO, R.; BERNARDI, G.; CORDENONSI, A. (2020) “Mapeando o uso de Jogos para o Ensino de Arte-Educação: uma Revisão Sistemática de Literatura e Pesquisa Netnográfica.” *RENOTE*, Porto Alegre, v. 18, n. 1. <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/105941>.
- STRAND, B. (2024). "Playing With Fire Compounds: The Tonal Accents of Compounds in (North) Norwegian Preschoolers' Role-Play Register". *Language and Speech*, vol. 67, nº 1, p. 113-139. <https://doi.org/10.1177/00238309231161289>
- VIANA, L., BATISTA, E., LIMA, A. (2018) “QuizArt: um aplicativo para auxiliar o Ensino e a Aprendizagem de Arte”. In: “Anais dos Workshops do VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação”, Fortaleza. p. p. 264-271. <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/wcbie/article/view/8240>
- WINARDY G., SEPTIANA E. (2023) "Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education". *Social Sciences & Humanities Open*, vol. 8, nº 1. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291123001328>