

Artigos de Revisão

RPG de mesa no processo formativo: barreiras e dificuldades enfrentadas de implementação em sala de aula

Tabletop RPG in the educational process: barriers and difficulties faced during classroom implementation

Igor de Albuquerque Cieslak^{1*} , Antonio Jorge Paraense da Paixão¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA), Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Rural Sustentável e Gestão de Empreendimentos Agroalimentares (PPDRGEA), Castanhal, PA, Brasil

COMO CITAR: CIESLAK, I. A.; PAIXÃO, A. J. P. RPG de mesa no processo formativo: barreiras e dificuldades enfrentadas de implementação em sala de aula. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 21, e21070, 2026. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v21i00.2107001>

Resumo

O uso de *Role-playing game* (RPG) como metodologia ativa apresenta enorme potencial educacional, promovendo imersão, pensamento crítico e aprendizagem emancipatória, porém, enfrenta desafios significativos, conforme apontam diversos estudos. Dessa forma, há necessidade de se descobrir as principais barreiras e dificuldades enfrentadas para implementar o RPG de mesa durante o processo formativo em sala de aula. Meticulosamente, a descoberta foi alcançada com uma metodologia estruturada, sendo necessário utilizar da seleção de periódicos indexados na forma de artigo da plataforma de diretórios de periódicos CAPES/MEC, incluindo artigos entre 2020 e 2025 e nos idiomas português, inglês e espanhol. Dos 286 artigos encontrados, restaram 14 ao final do processo de triagem. Ainda assim, foram identificadas inúmeras barreiras e dificuldades enfrentadas na implementação do RPG de mesa, com destaque para a inexperiência do professor na condução do RPG e para os desafios de gestão do tempo.

Palavras-chave: *role-playing game*; RPG pedagógico; revisão bibliográfica.

Abstract

The use of role-playing games (RPGs) as an active learning methodology offers immense educational potential, fostering immersion, critical thinking, and emancipatory learning; however, as various studies indicate, it also faces significant challenges. Consequently, there is a need to identify the primary barriers and challenges encountered when implementing tabletop RPGs in classroom settings. This study addressed this need through a structured methodology involving the selection of peer-reviewed articles from the CAPES/MEC journal directory platform, covering the period from 2020 to 2025 and including works in Portuguese, English, and Spanish. Of the 286 articles initially identified, 14 remained after the screening process. Nevertheless, numerous barriers and difficulties regarding tabletop RPG implementation were identified, most notably teacher inexperience in facilitating the game and challenges related to time management.

Keywords: role-playing game; pedagogical RPG; literature review.

INTRODUÇÃO

Embora o *Role-Playing Game* (RPG) seja conhecido como um jogo de interpretação de papéis, a profundidade de suas interações o distancia da categoria de um mero “jogo”, colocando-o na condição de um sistema narrativo complexo. (Cassaro; Dei Svaldi; Caldela, 2013).

Em essência, o RPG funciona desta forma: um grupo de pessoas (conhecidas ou não), se reúne com o objetivo de participar de uma aventura e enfrentar um desafio. O mais importante não é se eles vão vencer ou perder, mas sim a experiência de construir juntos uma história com um enredo divertido para todos os que estão jogando. (Cassaro; Dei Svaldi; Caldela, 2013).

***Autor correspondente:**
igor.cieslak@ifpa.edu.br

Submetido: Abril 06, 2026

Revisado: Junho 19, 2026

Aprovado: Junho 20, 2026

Disponibilidade de dados:

Não se aplica.

Trabalho realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA), Castanhal (PA), Brasil.



Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

No RPG de mesa, os participantes assumem papéis de personagens que eles mesmos criam e aos quais “dão vida”. Esse universo é idealizado por um jogador específico, conhecido como mestre, que tem a função de apresentar e narrar a aventura na qual os jogadores irão interagir. (Freitas; Bianco, 2021; Geneuss, 2021; Nunes, 2004)

Pode ser definido ainda como um sistema controlado por suas próprias narrativas e por um sistema de representação único de exibir a realidade. (Winardy; Septiana, 2023; Lima; Marchesi, 2024)

O RPG é um teatro de improviso em que cada pessoa controla um personagem, existindo regras estipuladas pelo sistema de RPG a ser utilizado na aventura. Os jogadores em determinados momentos da história dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para alcançarem o que desejavam fazer ou falharem, assim sendo, a história pode mudar e ter resultados bons ou ruins diante das escolhas e dos resultados nos dados.

Nos dias atuais, os RPG's Pedagógicos transcendem o entretenimento e abordam temáticas educacionais das mais diversas (matemática, física, química, biologia, história, geografia, entre outras).

O RPG pode ter a interpretação de papéis direcionada à resolução de uma situação-problema narrada em um ambiente que espelha uma realidade relacionada ao conteúdo abordado em sala de aula. (Ferreira; Leão; Vasconcelos, 2024)

O ato de aprender com o lúdico é extremamente importante no processo de ensino-aprendizagem, por ser uma metodologia atraente, chamativa, divertida, agradável, cativante e interessante, com resultados positivos no ambiente escolar, tal constatação é amplamente defendida por inúmeros autores (Fernandes; Ramírez; Fernandes-Sobrinho, 2024; Rodrigues et al., 2022).

Em suas obras *Extensão ou Comunicação?* (1983) e *Pedagogia do Oprimido* (1987), Freire trata da ruptura com a educação “bancária”, criticando o modelo no qual o professor apenas “deposita” conhecimento em alunos passivos (os recipientes). O RPG é a antítese da educação “bancária”, pois os jogadores não estão ali para escutar uma história pronta, a narrativa só avança por meio de suas atuações.

Ainda segundo Freire (1983, 1987), a educação deve ser problematizadora, o que ocorre quando o aprendizado confronta o educando com situações-problema extraídas da sua realidade. Em uma mesa de RPG pedagógico, o mestre/professor descreve um cenário com base no conteúdo a ser ensinado e narra uma problemática, em seguida, a resolução exige pensamento crítico autêntico e tomada de decisão conjunta.

De acordo com Freire (1983), é necessário um ensino pautado na dialogicidade (diálogo horizontal), no qual educador e educando buscam o saber de forma colaborativa. Algo semelhante se concretiza no RPG, em que a história só avança por meio da interação dialógica e conjunta entre os jogadores.

Freire (1996), na obra *Pedagogia da Autonomia*, argumenta que é tomando decisões que se aprende a decidir. O RPG simula um ambiente seguro em que o discente exercita o ato de decidir com autonomia e vivencia a análise das consequências de suas decisões, alinhando-se ao processo de ensino-aprendizagem defendido por Paulo Freire.

Considerando as obras acima citadas, é possível observar que Paulo Freire estabelece princípios fundamentais que explicam e validam o enorme potencial do RPG como ferramenta pedagógica, haja vista que a prática promove a construção ativa do conhecimento (em contraposição ao ensino “bancário”), problematiza a educação, valoriza a dialogicidade com coparticipação e motiva o exercício da autonomia e da tomada de decisão.

No que tange ao RPG na educação, embora Paulo Freire (1983, 1987, 1996) não aborde jogos de RPG em suas obras, a base de sua pedagogia crítico-democrática converge com a maneira como o RPG funciona. Desse modo, podem-se inferir algumas perspectivas: o fim da educação “bancária”, com o aluno como sujeito ativo; a “codificação” do jogo por meio de desafios e a sua “descodificação” pela análise crítica da situação pelos alunos na busca por respostas criativas e não previstas; a comunicação horizontal; a coautoria do conhecimento, sem um dono da verdade absoluta; o estímulo à imaginação; e a passagem de uma curiosidade ingênua para uma “curiosidade epistemológica”.

Vygotski (1991) evidencia o potencial pedagógico dos jogos de interpretação de papéis por meio da exploração do brinquedo (fazer de conta), da criação de situações imaginárias, das regras, do uso da linguagem e da interação social no desenvolvimento cognitivo. O autor afirma que o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP) na criança. A ZDP é a distância entre o que a criança consegue fazer sozinha (nível de desenvolvimento real) e o que ela pode alcançar sob orientação ou em colaboração com companheiros mais capazes (nível de desenvolvimento potencial). Embora Vygotski não use o termo “RPG”, o conceito de ZDP, que ele descreve como fundamental para a formação da mente, faz parte da essência de um RPG pedagógico.

Vygotski (1991) conclui, ainda, que existe a indissociabilidade entre a situação imaginária e as regras no brinquedo. O mesmo ocorre no RPG, em que a imersão na situação imaginária é guiada por um sistema de regras inerentes ao papel interpretado. Durante os jogos, a criança suprime seus impulsos e se subordina às regras estipuladas para atingir o prazer máximo, desenvolvendo autocontrole e moralidade.

Com base em Vygotski (1991), conclui-se que o RPG pedagógico apresenta um forte potencial para atuar na formação social da mente, porque une a instrução formal à ludicidade, à imaginação, à obediência consciente a regras e à colaboração social para internalizar novos conhecimentos.

Para Caillois (2017), os jogos de interpretação e faz de conta são classificados como *mimicry* (a obra foi publicada originalmente em 1958). Nessa categoria, ao “fingir” ser um personagem, a criança atinge um estado de “consciência da irreabilidade” que alivia a pressão escolar, tornando o aprendizado mais engajador e livre de amarras. O RPG pedagógico apropria-se do *mimicry* para permitir que os discentes adquiram conhecimento mediante o diálogo conjunto, vivenciando momentos memoráveis e lúdicos impulsionados pela imaginação.

Sob a ótica dos autores supramencionados, um jogo educacional não é apenas um entretenimento. Assim sendo, mapear as barreiras e dificuldades ao implementar o RPG de mesa em sala de aula torna-se essencial, visto que a união entre a atividade lúdica e o ensino é complexa e, se mal articulada, pode anular os profundos benefícios cognitivos e emancipatórios da prática.

Diante do exposto, surge o seguinte questionamento: quais são as barreiras e dificuldades enfrentadas pelos professores ao implementar o *role-playing game* ou RPG de mesa durante o processo formativo em sala de aula?

Dessa forma, o objetivo geral desta revisão de literatura foi identificar as barreiras e dificuldades enfrentadas pelos docentes na implementação do RPG de mesa durante o processo formativo em sala de aula, bem como as motivações que sustentam sua adoção como recurso didático na educação.

Como objetivos específicos fez-se a seguinte escolha:

- a) efetuar uma revisão bibliográfica sobre as barreiras e dificuldades enfrentadas ao implementar o RPG de mesa em sala de aula e;
- b) identificar as motivações para que o *role-playing game* deva ser utilizado como recurso didático na educação.

MÉTODO

O presente trabalho pode ser classificado como uma pesquisa teórica e exploratória, com uso de abordagem qualitativa por meio da revisão bibliográfica de artigos publicados majoritariamente na área da educação e do ensino, entre 2020 e 2025, nos idiomas português, inglês e espanhol.

A seleção para artigos na temática do presente trabalho guiou-se pelos seguintes passos:

- 1) Seleção de periódicos indexados na plataforma de diretórios de periódicos CAPES/MEC. Elencou-se o termo (palavra pesquisada): “*role playing game*” (é exato). Escopo da busca: buscar tudo. Tipo de material: artigo. Acesso: aberto. Produção nacional: nenhuma opção selecionada (opções: “sim” e “não”). Revisado por pares: nenhuma opção selecionada

(opções: “sim” e “não”). Áreas: nenhuma opção selecionada. Idiomas: português, inglês e espanhol.

- 2) As buscas ocorreram em 29/03/2025 e foram encontrados 286 artigos, sendo 267 em inglês, 17 em português e 2 em espanhol.
- 3) A seleção dos trabalhos que se referem efetivamente ao tema pesquisado a partir da leitura do título, do resumo e, em alguns casos, do trabalho na íntegra, com o intuito de selecionar aqueles mais alinhados aos objetivos do estudo. Foram sendo excluídos os artigos que não tinham potencial para responder à problematização da pesquisa e ao objetivo geral, começando a exclusão pela análise do título, posteriormente pela leitura do resumo e, por último, pela leitura integral do artigo.

Para que seja respondido o problema de pesquisa e ao objetivo geral, a metodologia adotou uma indagação principal a ser analisada (primeira indagação): quais são as barreiras e dificuldades enfrentadas pelos professores ao implementar o *role-playing game* ou RPG de mesa durante o processo formativo em sala de aula?

De forma suplementar, foi realizada uma segunda indagação sobre a temática para se entender o motivo de se utilizar o RPG pedagógico: o porquê o *role-playing game* deve ser utilizado como recurso didático na educação.

Com o intuito de responder a ambas as indagações, delineou-se uma metodologia para a seleção dos artigos, a qual resultou no seguinte fluxograma (Figura 1):

Feitas as considerações iniciais sobre a metodologia e o fluxograma do processo de seleção (Figura 1), vale apresentar o contexto das publicações e as características metodológicas dos 14 artigos selecionados nesta pesquisa.

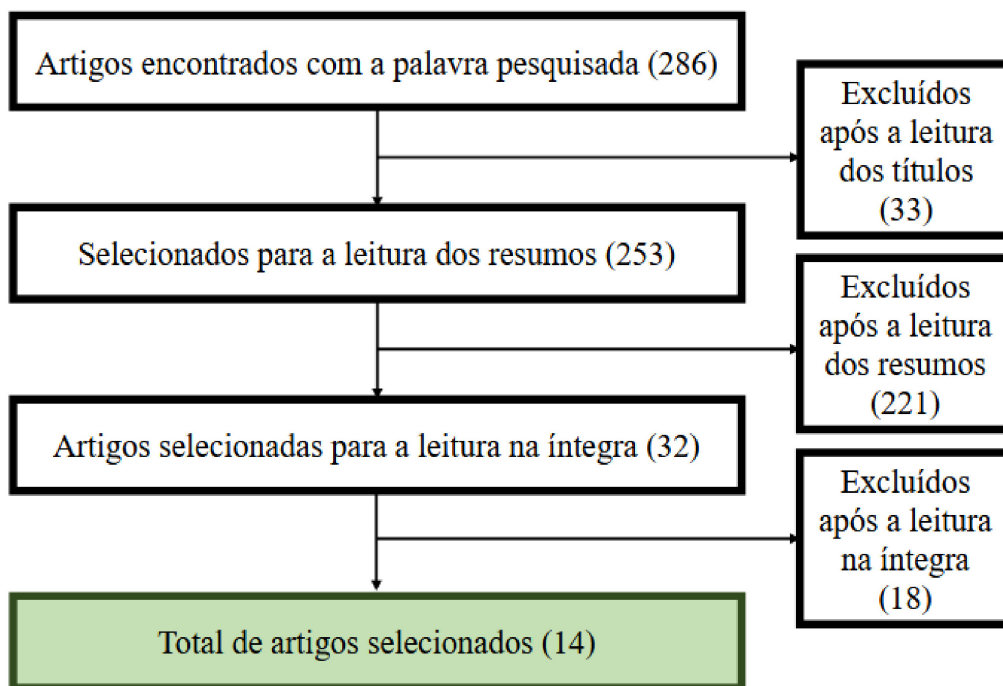


Figura 1. Fluxograma do processo de seleção dos artigos pesquisados. O número de artigos em cada etapa está indicado entre parênteses.

Fonte: Elaborado pelo autor.

1. Contexto das publicações

Contextualizar as publicações possibilita aos leitores a verificação dos tipos e qualificações acadêmicas das referidas publicações e ao mesmo tempo ajuda na análise quanto às áreas que estão mais debruçadas sobre a temática do presente artigo. No presente estudo sobre o estado do conhecimento sobre o RPG e seu uso pedagógico, não se fez restrição quanto à área. Outra situação que não foi considerada foi o grau de penetração, ou de citações que cada artigo possui.

Assim com base na classificação de periódicos quadriênio 2021/2024 da plataforma Sucupira/Capes, os 14 artigos foram catalogados por “área de avaliação” e “Qualis”.

Optou-se por desenvolver o Quadro 1 para que a visualização ficasse mais didática e de fácil consulta:

Considerando o Quadro 1, aconteceu o que já era o esperado, periódicos da área de educação foram os que mais publicaram (57%) a respeito do tema na presente revisão. Embora a área de Educação concentre a maior parte das publicações, o tema também se manifestou em periódicos de campos diversos, abrangendo áreas como comunicação e informação e museologia, interdisciplinar, ensino e ciência política e relações internacionais, evidenciando sua potencial interdisciplinaridade e sua aplicabilidade em variados ramos do conhecimento. Ficando demonstrado que a aplicabilidade do RPG pode ocorrer nas mais diversas áreas do ensino.

Quadro 1. Artigos selecionados por área de avaliação e Qualis.

N.	Revista	Área	Qualis	ISSN
1	Social Sciences & Humanities Open	Educação	A1	2590-2911
2	Teaching and Teacher Education	Educação	A1	0742-051X
3	International Journal of Role-Playing - Issue 13	Comunicação e informação e museologia	B1	2210-4909
4	Environmental research communications	Interdisciplinar	A3	2515-7620
5	Journal of chemical education	Educação	A1	0021-9584
6	Episodes	Ensino	A2	0705-3797
7	Journal of virtual exchange	Educação	A1	2647-4832
8	Revista estudos aplicados em educação	Educação	A4	2525-703X
9	Contemporânea – revista de ética e filosofia política	Educação	C	2447-0961
10	Ensino, Educação e Ciências Humanas	Educação	A3	2447-8733
11	Revista Española de Ciencia Política	Ciência política e Relações internacionais	A1 (Periódico quadriênio 2017/2020). Não foi classificado no quadriênio 2021/2024.	1575-6548
12	Scientia Naturalis	Educação	A2	2596-1640
13	Revista Extensão em Foco	Ensino	B2	2317-9791
14	International Journal of Role-Playing - Issue 11	Comunicação e informação e museologia	B1	2210-4909

Fonte: Elaborado pelo autor.

Por fim, vale ressaltar que as publicações na área de Educação sobre o tema em questão estão presentes em diversos estratos do Qualis (A1, A2, A3, A4 e C), revelando que a discussão se desenvolve em periódicos com distintos enfoques e níveis de relevância dentro do campo educacional. A explicação da inclusão de um artigo classificado como Qualis C na revisão se dará na seção de resultados.

2. Características metodológicas

Das 14 pesquisas revisadas, as mesmas se classificam da seguinte maneira: seis (43%) são qualitativas, zero (0%) quantitativa e oito quali-quantitativas (57%). Em relação ao tipo de estudo, sete (50%) pesquisas foram consideradas explicativas e seis (43%), exploratórias. Pesquisas descritivas, que procuram descrever o fenômeno do RPG de mesa em sala de aula, ressaltando suas dificuldades, representam quase a totalidade da amostra revisada,

ou seja, doze (85%). Foi comum encontrar pesquisas que eram simultaneamente descritivas e exploratórias, e também aquelas que uniam as características descritivas e explicativas.

Diferentes formas de abordagem de pesquisa foram exploradas nos estudos revisados. Em 9 (64%) pesquisas, predominou a pesquisa de campo, 8 (57%) utilizaram estudos de caso, 5 (35%) pesquisa de levantamento, 4 (28%) pesquisa participante, 2 (14%) pesquisa bibliográfica, 2 (14%) pesquisa-ação, 1 (7%) grupo focal, 1 (7%) pesquisa *ex-post-facto* e 1 (7%) pesquisa quase-experimental.

Na presente revisão da literatura, 12 (85%) dos artigos selecionados desenvolveram um sistema próprio de *role-playing game* com escopo de adaptar as atividades às necessidades e aos interesses específicos de seus alunos.

RESULTADOS

Foram eliminados 33 (trinta e três) artigos na fase de leitura dos títulos, pois abordavam videogames, jogos de RPG online "*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*" (MMORPG), RPGs de plataforma móvel para celular ou RPG aplicado ao tratamento de fisioterapia.

Após a leitura dos 253 (duzentos e cinquenta e três) resumos, foram excluídos 221 (duzentos e vinte um) por tratarem sobre:

- 1) Confusões conceituais: Essa categoria engloba artigos que utilizam o termo "*Role-playing*" ou "RPG" em contextos distintos do RPG de mesa (narrativo, com dados, fichas e mestre). Foram incluídos aqui estudos que fazem confusão com dramatização, teatro infantil, psicodrama, *process drama*, *role-play* (simulação de papéis), exercício de encenação de diálogos, focados em treinamentos corporativos ou militar, simulações de gestão, clínica ou de governança;
- 2) Pesquisas focadas em ambientes virtuais que não possuem as características de RPG de mesa: Esta categoria abrange videogames, MMORPG's (jogos online multijogador), consoles, jogos para dispositivos móveis e gamificação digital com uso de *software* ou plataformas digitais;
- 3) Falta de foco na intervenção pedagógica (professor, alunos e ambiente escolar): Esta categoria engloba estudos sobre cultura, sociologia, BDSM, política, psicologia clínica, saúde mental, comportamento social ou lazer, sem envolver a figura do professor ou a dinâmica de sala de aula;
- 4) Foco exclusivo em *game design* e arquitetura de *software*: artigos interessados em como criar jogo ou programa algoritmos, ignorando a prática docente;
- 5) Revisões de literatura e;
- 6) Artigos sem menção ao RPG: trabalhos que tratam de temas diversos onde o RPG sequer é o objeto, ou foi identificado como erro de inclusão na triagem original. Essa categoria engloba programas voltados para a saúde sexual e reprodutiva, história da migração chinesa e estudo de gestão pública e marketing institucional.

Após a leitura integral de 32 (trinta e dois) artigos, 18 (dezoito) foram eliminados por não responderem a ambas as indagações estabelecidas pela metodologia.

A aplicação rigorosa dos critérios de exclusão ocorreu de forma padronizada, independentemente do idioma (inglês, português ou espanhol). Como resultado, apenas os trabalhos que solucionaram simultaneamente as duas indagações da pesquisa foram mantidos. Isso gerou uma amostra final de aproximadamente 5% (cinco por cento) do total de artigos encontrados, garantindo o alinhamento estrito à problematização e ao objetivo geral do estudo.

Dos 286 artigos localizados, 267 estavam em inglês. Por representarem a grande maioria da amostra inicial, é natural que concentrem o maior volume de exclusões, assim como a maior parte das inclusões (10 dos 14 artigos da amostra final).

No Quadro 2, são apresentados os 14 (quatorze) artigos selecionados por autor/ano/título foram:

Quadro 2. Artigos selecionados por autor/ano e título.

Nº	AUTOR/ANO	TÍTULO
01	Winardy e Septiana (2023)	<i>Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education</i>
02	Boysen et al. (2023)	<i>The role of expertise in playful learning activities: A design-based self study within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games</i>
03	Westborg (2023)	<i>The Educational Role-Playing Game Design Matrix: Mapping Design Components onto Types of Education</i>
04	Segoni (2022)	<i>A role-playing game to complement teaching activities in an 'environmental impact assessment' teaching course</i>
05	López-Fernández, González-García e Franco-Mariscal (2021)	<i>Should We Ban Single-Use Plastics? A Role-Playing Game to Argue and Make Decisions in a Grade8 School Chemistry Class</i>
06	Horodyskyj, Lennon e Greco (2024)	<i>SUSTAINABLE STATES: a role-playing game for sustainability education</i>
07	Liberado e Tzoumis (2024)	<i>Using role-playing games in virtual exchanges: Global experiences in intercultural and multidisciplinary approaches to learning about environmental sustainability</i>
08	Ferreira, Leão e Vasconcelos (2024)	Flexibilização do conhecimento matemático mediante uso do <i>role playing game flex</i> : uma experiência pedagógica com estudantes do curso de Administração
09	Lima e Marchesi (2024)	<i>The Making Of Historical Role Playing Games In Secondary And Tertiary Education: An Experience Of International Cooperation Between History Teachers</i>
10	Macedo e Andrade (2024)	O Uso do Role Playing Game como uma Ferramenta de Ensino e Aprendizagem dos Conceitos de Evolução Biológica
11	Cruz-Martinez, Soto e Benito (2022)	<i>Learning about political systems while playing: Testing short-term knowledge retention through a role-play classroom game</i>
12	Freitas e Bianco (2021)	Radioatividade: o uso de <i>role-playing game</i> como estratégia para o ensino de química na educação básica
13	Kurutz, Hülse e Bonin (2020)	Folclore em forma de <i>role-playing game</i> : criação de um jogo para utilização na educação infantil
14	Geneuss (2021)	<i>The Use of the Role-playing Technique STARS in Formal Didactic Contexts</i>

Fonte: Elaborado pelo autor.

A seguir analisam-se os achados destes artigos, para responder a problemática da pesquisa. O Quadro 3 apresenta as principais respostas identificadas para a indagação (“Quais são as barreiras e dificuldades enfrentadas pelos professores ao implementar o *role-playing game* ou RPG de mesa, durante o processo formativo em sala de aula?”).

Apesar de classificado como Qualis C, o artigo de Lima e Marchesi (2024) foi mantido na amostra final por ser o único a apresentar como resposta à primeira indagação que “a quantidade de discentes em sala para jogar é um desafio, sendo necessário dividir a turma em grupos, recomendando-se, no máximo, 15 participantes”. Assim sendo, foi considerado essencial para a discussão proposta.

Quadro 3. Respostas da primeira indagação.

Paráfrase das principais respostas	%	Autor/Ano
A ausência de vivência prática ou de experiência com o <i>role-playing game</i> por parte do professor pode limitar as possibilidades educativas e o aproveitamento lúdico dos <i>role-playing games</i> (RPGs).	28	Boysen et al. (2023), Westborg (2023), Horodyskyj Lennon e Greco (2024), Freitas e Bianco (2021)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Quadro 3. Continuação...

Paráfrase das principais respostas	%	Autor/Ano
Como os RPGs costumam se estender por várias horas, dias ou até meses, a gestão do tempo torna-se um fator crucial ao serem inseridos no ambiente educacional, onde os cronogramas geralmente são restritos e pouco flexíveis.	28	Boysen et al. (2023), Ferreira, Leão e Vasconcelos (2024), Lima e Marchesi (2024), Cruz-Martinez, Soto e Benito (2022)
Elaborar um sistema de jogo original exige dos professores um planejamento ainda mais detalhado e a mobilização de uma quantidade superior de recursos.	14	Winardy e Septiana (2023), Lima e Marchesi (2024)
É essencial que os jogadores se envolvam ativamente com as pistas, desafios e propostas apresentadas pelo Mestre, pois, do contrário, os alunos podem acabar seguindo caminhos que se afastam dos objetivos educacionais desejados.	14	Boysen et al. (2023) Freitas e Bianco (2021)
É necessário preparar os estudantes previamente, instruindo-os e ambientando-os com as dinâmicas do RPG.	14	Liberado e Tzoumis (2024), Ferreira, Leão e Vasconcelos (2024)
Os alunos podem ter dificuldade em aceitar opiniões contrárias às suas, chegando a atrapalhar o Mestre na condução da história. Pode ocorrer muito barulho, interação física, não seguimento de instruções ou a narrativa. Pode chegar ao ponto de o professor pedir que alunos se retirem da sala.	14	Freitas e Bianco (2021), Geneuss (2021).
A carência de trabalhos acadêmicos que comparem o <i>role-playing game</i> tradicional com os RPGs utilizados em ambientes educacionais. Essa lacuna na literatura demonstra a ausência de orientações bem definidas e de pesquisas que investiguem como aplicar os RPGs de forma eficaz no contexto escolar. A falta de exploração dessa diferença entre os dois tipos de jogos pode, ainda, representar uma dificuldade inicial para os professores que buscam entender as características específicas do uso dos RPGs em sala de aula.	7	Winardy e Septiana (2023)
A utilização dos RPGs no contexto educacional demanda uma variedade de recursos e instrumentos específicos para sua aplicação em sala de aula.	7	Winardy e Septiana (2023)
A utilização de RPGs que exploram conteúdos emocionais mais intensos exige dos professores um preparo extra e um nível maior de sensibilidade e conhecimento especializado.	7	Winardy e Septiana (2023)
Jogos sem um enredo predefinido, embora exijam mais do Mestre para lidar com a imprevisibilidade dos acontecimentos, oferecem benefícios importantes. Um deles é a semelhança com a vida real, que muitas vezes não segue um roteiro. Além disso, os jogadores vivenciam uma experiência mais autêntica, já que o desenrolar do jogo e seu resultado são consequência direta de suas próprias decisões e atos.	7	Segoni (2022)
O ensino virtual gerou desafios e desajustes nas dinâmicas educacionais. A falta de acesso à internet para certos alunos foi um obstáculo significativo no RPG online. Os debates se mostraram complexos. Essa dificuldade limitou o potencial de enriquecimento que a interação presencial proporcionaria. Tais problemas evidenciam as limitações do formato virtual em comparação com o presencial em certos aspectos.	7	López-Fernández, González-García e Franco-Mariscal (2021)
Simplificar as regras de um jogo de RPG demanda um esforço extra para garantir que o aprendizado almejado seja alcançado.	7	Horodyskyj, Lennon e Greco (2024)
O excesso de informações em um RPG acabou prejudicando o andamento do jogo, principalmente na tomada de decisões, visto que o RPG naturalmente contém muitas informações por ser a narração de uma história.	7	Ferreira, Leão e Vasconcelos (2024)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Quadro 3. Continuação...

Paráfrase das principais respostas	%	Autor/Ano
A quantidade de discentes em sala para jogar é um desafio. Portanto, é necessário dividir a turma em grupos. As sessões de jogo funcionam melhor com, no máximo, 15 participantes.	7	Lima e Marchesi (2024)
É preciso realizar adaptações pedagógicas no RPG antes de se ensinar o conteúdo que será abordado.	7	Macedo e Andrade (2024)
O preconceito institucional pelo desconhecido talvez seja a barreira mais complexa para o professor, que pode ser proibido de utilizar a metodologia. Lamentavelmente, por um longo período, o RPG foi encarado como prejudicial ao aprendizado.	7	Kurutz, Hülse e Bonin (2020)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Uma vez que a questão central da pesquisa foi respondida, torna-se relevante investigar a razão do porquê o *role-playing game* deve ser utilizado como recurso didático na educação. O Quadro 4 apresenta as principais respostas identificadas para a indagação (“o porquê o *role-playing game* deve ser utilizado como recurso didático na educação”).

Quadro 4. Respostas da segunda indagação.

Paráfrase das principais respostas	%	Autor/Ano
Gera experiências alegres ou motivação	28	Boysen et al. (2023), Segoni (2022); López-Fernández, González-García e Franco-Mariscal (2021), Freitas e Bianco (2021)
É uma aprendizagem transformadora ou eficaz	28	Winardy e Septiana (2023), López-Fernández, González-García e Franco-Mariscal (2021), Freitas e Bianco (2021), Geneuss (2021)
Gera envolvimento, engajamento ou maior interesse do aluno	28	Boysen et al. (2023), López-Fernández, González-García e Franco-Mariscal (2021) Liberado e Tzoumis (2024), Ferreira, Leão e Vasconcelos (2024)
Gera imersão	28	Boysen et al. (2023), Ferreira, Leão e Vasconcelos (2024), Lima e Marchesi (2024), Freitas e Bianco (2021)
Estimula a criatividade e o pensamento crítico	21	Winardy e Septiana (2023), Ferreira, Leão e Vasconcelos (2024), Macedo e Andrade (2024)
É uma forma de ensinar que utiliza o brincar e a ludicidade	21	Ferreira, Leão e Vasconcelos (2024), Kurutz, Hülse e Bonin (2020), Segoni (2022)
Eleva a autoconfiança	14	Winardy e Septiana (2023), Cruz-Martinez, Soto e Benito (2022)
Proporciona o estudo de conceitos difíceis de estudar de outra forma	14	Winardy e Septiana (2023), López-Fernández, González-García e Franco-Mariscal (2021);
O RPG facilita o ensino de vários conteúdos em uma realidade compartilhada	14	Horodyskyj, Lennon e Greco (2024), Macedo e Andrade (2024)
Ao utilizar jogos, a dinâmica de ensino-aprendizagem se torna mais igualitária entre os estudantes e o professor, diferentemente de outras abordagens pedagógicas	7	Lima e Marchesi (2024)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Quadro 4. Continuação...

Paráfrase das principais respostas	%	Autor/Ano
O aluno assume o papel principal, ele é o protagonista e o responsável pela sua jornada	7	Kurutz, Hülse e Bonin (2020)

Fonte: Elaborado pelo autor.

DISCUSSÃO

Foi possível identificar diversas barreiras e dificuldades enfrentadas pelos professores ao implementar o *role-playing game* durante o processo formativo em sala de aula (*vide* Quadro 3). Sob a ótica de Paulo Freire no que tange ao rompimento da educação “bancária”, a falta de vivência prática do professor limita as possibilidades do RPG, porque o educador não abandona o controle centralizador do ensino tradicional para assumir o papel de mediador da construção conjunta do conhecimento.

Para a teoria do *mimicry* de Caillois, o choque entre a gestão do tempo em cronogramas restritos e a imersão gera consequências estruturais que ameaçam a eficácia do RPG como metodologia ativa, desencadeando a quebra abrupta da “consciência da irreabilidade”, a necessidade de reambientação e até frustração. O professor/mestre, ao interromper o jogo bruscamente devido ao fim de uma aula, destrói a imersão, a cada novo encontro, precisará gastar preciosos minutos preparando os estudantes previamente e ambientando-os novamente na narrativa e nas regras, além de frequentemente se ver forçado a acelerar a história.

Para o ensino freireano, a educação deve ser problematizadora, logo, o aprendizado deve confrontar o educando com situações-problema extraídas da sua própria realidade. Como o RPG pedagógico busca a resolução de uma situação-problema relacionada ao conteúdo abordado em sala de aula, sistemas de RPG comerciais geralmente não atendem a essas demandas, sendo necessário realizar adaptações pedagógicas no RPG. Portanto, o professor/mestre é obrigado a despender mais tempo e recursos criando cenários, universos e problemáticas específicos para alinhá-los ao currículo.

No RPG de mesa, as pistas, desafios e propostas do professor/mestre atuam como a “orientação” fundamental para guiar o aluno ao seu nível de desenvolvimento potencial. É possível extrair de Vygotski (1991) que, se os jogadores não se envolvem ativamente com esses elementos do RPG, eles saem da ZDP planejada para a aula, cedem aos impulsos da brincadeira livre e falham em se subordinar de maneira consciente às regras e aos limites inerentes à instrução formal daquele conteúdo.

O aluno precisa romper o condicionamento bancário, sendo necessária uma preparação prévia para “descondicionar” o estudante da passividade na ambientação do RPG pedagógico. É necessário instruí-lo de que, naquele ambiente, ele não escutará uma história pronta, mas precisará exercer o pensamento crítico autêntico, tomar decisões e participar de uma comunicação horizontal.

A dificuldade relatada de que os alunos podem não aceitar opiniões contrárias e atrapalhar o professor na aplicação do RPG evidencia os desafios práticos de se estabelecer a coautoria do conhecimento e a comunicação democrática defendidas por Freire, sendo necessário aplicar as regras de Vygotski.

O RPG tradicional foca no entretenimento fluido e aberto. Já o RPG pedagógico, sob a ótica freireana, precisa ser estruturado de forma problematizadora, confrontando o educando com situações-problema atreladas a um conteúdo específico. A ausência de pesquisas comparando esses dois modelos significa que o professor não dispõe de diretrizes sobre como converter uma aventura puramente lúdica em uma ferramenta que enfrente a educação “bancária” e estimule o pensamento crítico autêntico e a coautoria do conhecimento.

No modelo de educação “bancária”, criticado por Freire, os recursos necessários são mínimos, pois o professor apenas “deposita” conteúdos em alunos passivos. Como o RPG pedagógico é a antítese dessa educação, são necessários instrumentos específicos do RPG, como fichas de personagens e mapas.

A pedagogia freireana defende que a educação deve extrair situações-problema da realidade do aluno. Todavia, muitas vezes, essas realidades contêm dilemas morais, éticos ou sociais emocionalmente carregados. Quando o RPG explora conteúdos intensos, as escolhas dos alunos podem revelar angústias, preconceitos ou vulnerabilidades pessoais. O professor/mestre necessita de preparo extra e extrema sensibilidade para mediar essa coautoria do conhecimento sem emitir julgamentos autoritários.

Como não possui um enredo predefinido, o RPG exige mais do professor/mestre para lidar com a imprevisibilidade. Essa característica corrobora a visão freireana de que o aprendizado ideal ocorre quando os alunos tomam decisões com autonomia e lidam com suas consequências.

Os obstáculos do ensino no formato virtual envolvem questões tanto tecnológicas (como a falta de acesso à internet) quanto relacionadas à dialogicidade, inviabilizando a comunicação horizontal e impedindo a coautoria do conhecimento. Com isso, corre-se o risco de isolar os alunos e dificultar o exercício da autonomia defendida por Freire.

Muitas vezes, é necessário simplificar as regras e reduzir o excesso de informações na tomada de decisões em jogos de RPG pedagógico, com o intuito de adequar o instrumento mediador (o jogo) ao nível de desenvolvimento dos alunos, o que demanda esforço extra para estruturar a ZDP de forma eficaz.

Quando um professor/mestre se depara com a realidade de uma turma grande, garantir que todos os discentes tenham voz ativa e participem da tomada de decisão conjunta em uma única narrativa torna-se inviável. Em uma turma com 30 alunos ou mais em uma mesma sessão, a mediação dessa ZDP facilmente se deteriora em caos. Subdividir a turma para um limite de 15 alunos, pode permitir que o professor/mestre guie o jogo adequadamente e mantenha o autocontrole do grupo.

O preconceito institucional, muitas vezes, atua como um mecanismo de defesa da educação “bancária”. No modelo tradicional, a escola espera um aluno passivo, funcionando como um mero recipiente. O preconceito institucional costuma separar rigidamente o “estudo sério” do “brincar”, reduzindo o RPG à categoria de mero entretenimento e abandonando o seu potencial cognitivo na ZDP.

Ao cruzar as barreiras enfrentadas pelos professores ao implementar o RPG com as bases de Freire, Vygotski e Caillouis, é notável a necessidade que as formações docentes precisam abordar: ensinar o professor a ter o desapego do controle absoluto; treiná-lo para atuar como um mediador da dialogicidade; formá-lo para estruturar adequadamente uma ZDP por meio de jogos; desenvolvê-lo para balancear a mecânica de um jogo para não gerar sobrecarga cognitiva; capacitá-lo para a gestão de grupos; e instrumentá-lo para justificar pedagogicamente o potencial do RPG, quebrando o estigma de que o jogo é prejudicial ao aprendizado.

Uma leitura sistêmica do Quadro 3 revela que a ausência de vivência prática ou de experiência com o RPG por parte do professor não é apenas mais uma dificuldade listada, mas sim um “obstáculo” que desencadeia e agrava outras barreiras e dificuldades, como: a necessidade de criar adaptações do RPG tradicional para o RPG pedagógico; a perda do controle da narrativa e da mediação; a exigência de técnicas de “gestão de mesa” para administrar os jogadores e o tempo; a preparação prévia dos alunos, definição de regras e disciplina; o desafio do quantitativo de discentes; o preconceito institucional; os conteúdos emocionais; e o RPG em ambiente virtual.

O porquê o *role-playing game* deve ser utilizado como recurso didático na educação também foi respondido (*vide* Quadro 4).

A motivação de que “o aluno assume o papel principal, ele é o protagonista e o responsável pela sua jornada” (7%) reflete o ideal de Paulo Freire de que o discente deve ser um sujeito ativo na coautoria do conhecimento. A constatação de que “a dinâmica de ensino-aprendizagem se torna mais igualitária entre os estudantes e o professor” (7%) é a materialização exata da “dialogicidade” e da “comunicação horizontal” defendidas pelo autor, evidenciando um ambiente sem um dono da verdade absoluta.

O fato de o RPG “estimular a criatividade e o pensamento crítico” (21%) corrobora a premissa de que a problematização e a tomada de decisões autônomas frente a situações-problema

promovem uma aprendizagem emancipatória, transformando a curiosidade ingênua em “curiosidade epistemológica”.

O apontamento de que o RPG “é uma aprendizagem transformadora ou eficaz” (28%) e de que “proporciona o estudo de conceitos difíceis de estudar de outra forma” (14%) valida o conceito de ZDP. O jogo atua como uma ferramenta de orientação que permite ao aluno alcançar um nível de desenvolvimento potencial que ele não conseguiria atingir sozinho.

A indicação de que “o RPG facilita o ensino de vários conteúdos em uma realidade compartilhada” (14%) e de que “é uma forma de ensinar que utiliza o brincar e a ludicidade” (21%) demonstra a indissociabilidade, descrita por Vygotski, entre a situação imaginária e as regras. A “realidade compartilhada” atua como o espaço de interação social colaborativa fundamental para a formação social da mente.

Os apontamentos de que o RPG “gera imersão” (28%), “gera envolvimento, engajamento ou maior interesse do aluno” (28%) e “gera experiências alegres ou motivação” (28%) refletem as consequências diretas da adesão ao papel do personagem (o *mimicry*).

Por fim, a constatação de que o uso de jogos “eleva a autoconfiança” (14%) demonstra que, ao atuar no estado de “irrealidade”, livre das amarras e do medo do erro inerentes ao sistema avaliativo tradicional, o aluno se sente mais seguro para explorar suas capacidades.

Os estudos revelam que apesar das dificuldades e barreiras identificadas, há motivações pedagógicas consistentes que justificam a utilização do RPG de mesa como recurso didático na educação. A literatura aponta que o RPG favorece a motivação, o engajamento, a imersão e a aprendizagem transformadora, além de estimular a criatividade, o pensamento crítico e o protagonismo discente. Ao promover uma relação mais horizontal entre professor e alunos e ao possibilitar a exploração de conteúdos complexos em uma realidade compartilhada, o RPG de mesa apresenta-se como uma estratégia alinhada a concepções contemporâneas de ensino-aprendizagem.

CONCLUSÃO

Neste trabalho, procuramos promover reflexões sobre as barreiras e dificuldades enfrentadas pelos professores ao implementar o RPG de mesa durante o processo formativo em sala de aula, tentando demonstrar que ainda há muito para se pesquisar nessa temática e muito a se fomentar no que tange ao uso dessa metodologia em todos os níveis e modalidades de ensino.

A adoção do RPG de mesa como metodologia ativa revela um vasto potencial emancipatório e cognitivo, evidenciado pelas motivações do Quadro 4, que incluem a promoção de uma aprendizagem transformadora, o estímulo ao pensamento crítico e o alto nível de imersão e engajamento dos alunos. Essa eficácia metodológica dialoga diretamente com a superação da educação “bancária” e a busca pela autonomia e dialogicidade de Freire, com a criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal mediada por regras e colaboração social descrita por Vygotski, e com a libertação das pressões avaliativas proporcionada pela imersão no *mimicry* de Caillois.

Para sustentar a formação de professores e consolidar o RPG no debate das metodologias ativas, a pesquisa em educação desempenha um papel indispensável. Todavia, o fato de o RPG pedagógico ser, muitas vezes, estigmatizado e proibido, acaba por inibir o fomento à pesquisa acadêmica na área. Consequentemente, o professor que decide inovar hoje se depara com um duplo problema: enfrenta a resistência da gestão de sua própria escola e sofre com a ausência de uma literatura científica ampla e de orientações bem definidas que o ajudem a defender a validade de sua prática.

Uma limitação deste estudo diz respeito à etapa de triagem e seleção dos artigos, que foi conduzida por um único pesquisador. Para mitigar potenciais vieses, os critérios de inclusão e exclusão foram definidos *a priori* com alto nível de detalhamento, e os casos que geraram dúvidas foram discutidos em conjunto com a orientação da pesquisa.

Em relação à metodologia de exclusão utilizada, dos 286 artigos encontrados, houve 32 artigos selecionados para leitura na íntegra após a análise dos resumos, dos quais apenas 14 responderam à temática desta pesquisa (*vide* Figura 1), o que totaliza 5% (cinco por cento)

do total de artigos encontrados, sugerindo que o campo de estudo está pouco explorado, apesar de se fazer relevante do ponto de vista acadêmico e científico.

Interessante destacar que muitas das dificuldades apresentadas podem se configurar como meios para que os “mestres” possam desenvolver melhores situações em sala de aula. Desta forma, o presente estudo, ainda que não tivesse como objetivos apontar caminhos para aplicações de RPGs em sala de aula, trouxe essas indicações para futuras aplicações.

Como recomendação geral, pesquisas futuras poderiam realizar maiores estudos para delimitar claramente qual é a importância de pesquisar o *role-playing game* no contexto educacional.

No que tange às perspectivas futuras sobre o RPG de mesa, espera-se que a cada dia seja mais utilizado pelos docentes em suas aulas como um método alternativo de ensino-aprendizagem, resultando em uma metodologia ativa, motivante e interessante na visão dos discentes.

A metodologia adotada na presente pesquisa conseguiu atender ao problema de pesquisa, objetivo geral e objetivos específicos. Todavia, conforme supracitado, pesquisas futuras poderiam realizar maiores estudos para delimitar claramente qual é a importância de pesquisar o *role-playing game* no contexto educacional e por que o *role-playing game* deve ser utilizado como recurso didático na educação.

REFERÊNCIAS

Boysen, M. S. W. *et al.* The role of expertise in playful learning activities: a design-based self study within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games. **Teaching and Teacher Education**, Oxford, v. 128, p. 104128, 2023. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104128>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X23001166?via%3Dihub>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Caillóis, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução Maria Ferreira. Revisão técnica tradução de Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CASSARO, M.; DEI SVALDI, G.; CALDELA, L. **Tormenta RPG**: edição Guilda do Macaco. Porto Alegre: Jambô, 2013.

Cruz-Martinez, G.; Soto, O.; Benito, A. B. Learning about political systems while playing: testing short-term knowledge retention through a role-play classroom game. **Revista Española de Ciencia Política**, Madri, v. 60, p. 53-83, 2022. DOI: <https://doi.org/10.21308/recp.60.02>. Disponível em: <https://recyt.fecyt.es/index.php/recp/article/view/94099>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Fernandes, P. S. R.; Ramírez, N. L.; Fernandes-Sobrinho, M. Ludicidade e didática sensível. **Debates em Educação**, Maceió, v. 16, n. 38, p. e18420, 2024. DOI: <https://doi.org/10.28998/2175-6600.2024v16n38pe18420>. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/18420>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Ferreira, T. E. L. R.; Leão, M. B. C.; Vasconcelos, F. C. C. G. Flexibilização do conhecimento matemático mediante uso do role playing game flex: uma experiência pedagógica com estudantes do curso de Administração. **Revista Estudos Aplicados em Educação**, São Caetano do Sul, v. 9, p. 1-22, 2024. DOI: <https://doi.org/10.13037/rea-e.vol9.9334>. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_estudos_aplicados/pt_BR/article/view/9334. Acesso em: 29 mar. 2025.

Freire, P. **Extensão ou comunicação?** 8. ed. Tradução Rosisca Darcy de Oliveira. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

Freire, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Freire, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

Freitas, C. C. R.; Bianco, G. Radioatividade: o uso de role-playing game como estratégia para o ensino de química na educação básica. **Scientia Naturalis**, Rio Branco, v. 3, n. 3, p. 1150-1165, 2021. DOI: <https://doi.org/10.29327/269504.3.3-14>. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/SciNat/article/view/5741>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Geneuss, K. The use of the role-playing technique STARS in formal didactic contexts. **International Journal of Role-Playing**, Uppsala, v. 11, n. 11, p. 114-131, 2021. DOI: <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi11.286>. Disponível em: <https://journals.uu.se/IJRP/article/view/286>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Horodyskyj, L.; Lennon, T.; Greco, R. Sustainable states: a role-playing game for sustainability education. **Episodes**, Bangalore, v. 47, n. 4, p. 767-773, 2024. DOI: <https://doi.org/10.18814/epiiugs/2024/02404s07>. Disponível em: <https://www.episodes.org/journal/view.html?doi=10.18814/epiiugs/2024/02404s07>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Kurutz, Y. P. F.; Hülse, L.; Bonin, J. C. Folclore em forma de role-playing game: criação de um jogo para utilização na educação infantil. **Revista Extensão em Foco**, Caçador, v. 8, n. 1, p. 131-151, 2020. DOI: <https://doi.org/10.33362/ext.v8i1.2482>. Disponível em: <https://periodicos.uniarp.edu.br/index.php/extensao/article/view/2482>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Liberado, E. V.; Tzoumis, K. Using role-playing games in virtual exchanges: global experiences in intercultural and multidisciplinary approaches to learning about environmental sustainability. **Journal of Virtual Exchange**, Groningen, v. 7, p. 84-105, 2024. DOI: <https://doi.org/10.21827/jve.7.41327>. Disponível em: <https://journal.unicollaboration.org/article/view/41327>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Lima, P. L. O.; Marchesi, R. The Making Of Historical Role Playing Games In Secondary And Tertiary Education: an experience of international cooperation between history teachers. **Revista Contemporânea**, São José dos Pinhais, v. 4, n. 6, p. e4857, 2024. DOI: <https://doi.org/10.56083/RCV4N6-193>. Disponível em: <https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/4857>. Acesso em: 29 mar. 2025.

López-Fernández, M. D. M.; González-García, F.; Franco-Mariscal, A. J. Should we ban single-use plastics? A role-playing game to argue and make decisions in a Grade8 school chemistry class. **Journal of Chemical Education**, Washington, v. 98, n. 12, p. 3947-3956, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00580>. Disponível em: <https://pubs.acs.org/doi/10.1021/acs.jchemed.1c00580>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Macedo, J. M. A.; Andrade, L. P. O Uso do Role Playing Game como uma Ferramenta de Ensino e Aprendizagem dos Conceitos de Evolução Biológica. **Ensino, Educação e Ciências Humanas**, Londrina, v. 25, n. 2, p. 187-195, 2024. DOI: <https://doi.org/10.17921/2447-8733.2024v25n2p187-195>. Disponível em: <https://revistaensinoeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/10866>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Nunes, H. F. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 75-85, 2004. Número especial. DOI: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2004v9nesp2p75>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/issue/view/102>. Acesso em: 08 fev. 2026.

Rodrigues, A. M. M. *et al.* Desenvolvimento da leitura na educação infantil: o papel da ludicidade. **Research, Social Development**, Vargem Grande Paulista, v. 11, n. 1, p. e52011125228, 2022. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i1.25228>. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/25228>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Segoni, S. A role-playing game to complement teaching activities in an “environmental impact assessment” teaching course. **Environmental Research Communications**, Bristol, v. 4, n. 5, p. 051003, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1088/2515-7620/ac6f47>. Disponível em: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/2515-7620/ac6f47>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Vygotski, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. Organização Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner e Ellen Souberman. Tradução José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Westborg, J. The educational role-playing game design matrix: mapping design components onto types of education. **International Journal of Role-Playing**, Uppsala, n. 13, p. 18-30, 2023. DOI: <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi13.306>. Disponível em: <https://journals.uu.se/IJRP/article/view/306>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Winardy, G. C. B.; Septiana, E. Role, play, and games: comparison between role-playing games and role-play in education. **Social Sciences & Humanities Open**, Amsterdam, v. 8, n. 1, p. 100527, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291123001328?via%3Dihub>. Acesso em: 29 mar. 2025.

Contribuições dos autores

IAC: Conceitualização (idealização do estudo, definição de perguntas e objetivos); Metodologia (delineamento metodológico da pesquisa); Gerenciamento de dados (gestão de dados e metadados, manutenção de dados para uso inicial e posterior); Análise de dados (interpretação dos resultados e atribuição de significado a partir de quadros teóricos pré-determinados); Escrita (redação do manuscrito original); Revisão (revisão crítica do manuscrito original e aprovação da versão a ser submetida). AJPP: Administração do projeto (orientação, supervisão ou coordenação); Conceitualização (idealização do estudo, definição de perguntas e objetivos); Metodologia (delineamento metodológico da pesquisa); Análise de dados (interpretação dos resultados e atribuição de significado a partir de quadros teóricos pré-determinados); Revisão (revisão crítica do manuscrito original e aprovação da versão a ser submetida).

Editor: Prof. Dr. José Luís Bizelli