

O USO DO RPG NA ESCOLA COMO POSSÍVEL AUXILIAR PEDAGÓGICO

Rodney Querino Ferreira da COSTA
Átila Augusto de LIMA
Fabiana Rodrigues da SILVA
Eduardo GALHARDO¹

Resumo: O objetivo do projeto foi utilizar o *Role-Playing Game* (RPG) como auxiliar pedagógico visando o desenvolvimento de espontaneidade, criatividade, raciocínio lógico e diminuição da timidez em alunos do Ensino Fundamental. Com reuniões semanais realizadas com estes alunos pudemos observar a dinâmica do grupo e seu desenvolvimento diante das atividades e, a partir disto, elaboramos meios através dos quais o grupo pudesse canalizar seus potenciais criativos e cooperativos dentro da expectativa de nossa proposta. Com isso, observamos que ao final do projeto houve mudanças significativas no comportamento dos participantes em relação à espontaneidade, cooperação e perda de timidez, em situação de jogo e fora dele como foi apontado em entrevista com os alunos. Pudemos também observar a influência da mídia sobre tais jogos no início do ano quando notícias pejorativas, apesar de falsas, acerca do RPG, implicaram em alguns entraves no andamento do trabalho. São apontados caminhos para a utilização dessa prática pedagógica no contexto de escola pública como auxiliar do desenvolvimento inter e intrapessoal do aluno.

Palavras-chave: escola; RPG; criatividade; cooperativismo; auxiliar pedagógico.

INTRODUÇÃO

O jogo de RPG, diferente do que se acredita, possui um potencial pedagógico rico em virtude de seu caráter de produção artística, principalmente levando-se em conta o aspecto emocional e de inter-relação pessoal do aluno, que deve ser muito bem considerado pela Pedagogia. É bastante promissora uma proposta de se juntar a ferramenta do RPG ao ambiente escolar, administrado de uma maneira claramente adaptada ao enriquecimento da parcela humana do aluno que engloba suas capacidades sociais e emocionais. (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004; PAVÃO, 2006)

RPG é a sigla para Role-Playing Game que pode ser traduzido como “jogo de interpretação de papéis”. Diferente da dramatização comum em que trama, personagens e ações já estão pré-definidos, o RPG é uma história narrada por um jogador específico e seu desenvolvimento se dá através das ações dos personagens criados pelos outros jogadores, o jogo é, assim, uma criação coletiva. (BOTREL; DEL DEBBIO, 1999)

A narração do RPG ocorre da seguinte maneira: o narrador expõe a situação e diz aos jogadores o que eles vêem, ouvem e percebem; os jogadores, por sua vez, relatam qual ação

¹ Docente do Departamento de Psicologia Experimental do Trabalho – Faculdade de Ciências e Letras – UNESP – Campus de Assis.

seus personagens irão realizar frente à situação descrita pelo narrador. Prezando o senso de realidade e também para não tornar as ações demasiadamente simplistas, a ação do jogador poderá ser bem sucedida ou não de acordo com lançamentos de dados efetuados pelos jogadores. Os critérios se encontram nas regras dos livros correspondentes ao sistema utilizado. Há também os personagens criados pelo narrador. São personagens auxiliares chamados de NPC's (sigla para *None Player Characters*) ou PdM (Personagem do Mestre) que podem tanto participar do grupo imaginário dos personagens, ou desempenhar o clássico papel de vilão, sendo então um estorvo às realizações dos personagens principais. Nada, porém, que os retire do jogo, apenas motivam a interpretação correta por parte dos jogadores em relação a seus personagens. (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003)

A história do jogo teve início no ano de 1974 com o primeiro RPG da história, que ambientava uma Idade Média repleta de fantasias, criaturas mágicas, aventureiros solitários e grupos de cavaleiros que resgatariam princesas e receberiam recompensas, este jogo foi influenciado diretamente pela obra de Tolkien (2003) publicada primeiramente em 1954. Com o decorrer do tempo este jogo foi atualizado para atender a demanda dos novos consumidores, sua última versão foi desenvolvida por Cook, Twet e Williams (2004). Novos sistemas do jogo de RPG foram sendo inventados, alguns para dar maior realismo às aventuras, outros para aprimorar ainda mais a primeira proposta e, assim, outros sistemas vieram a se tornar muito populares entre aqueles jogos que surgiam recentemente. Jackson (1994) desenvolveu o primeiro sistema genérico, adaptável a qualquer ambientação e, Hein-Hagen (1994) criou alguns dos jogos mais conhecidos com ambientação de terror no mundo atual

No Brasil, além desses já citados, alguns outros jogos são bastante conhecidos e utilizados pelos jogadores entre eles, jogos criados por brasileiros. Andrade, Klimick e Ricón (1992) fizeram o primeiro RPG brasileiro sendo um dos mais utilizados pelos professores de história, que descreve o Brasil no Período Colonial; Andrade e Godoy (2004) desenvolveram o primeiro sistema genérico brasileiro; Botrel e Del Debbio (1999) fizeram um sistema com ambientação atual e de terror e, Cassaro (2003) criou um sistema de regras e ambientação simples, próprio para os iniciantes no jogo.

Uma característica importante do RPG é que não há perdedores ou vencedores. As histórias são baseadas em tramas e enigmas a serem desvendados pelos jogadores, e para que isso ocorra, é necessário um bom trabalho em equipe. Portanto, além de estimular a cooperação em grupo, o RPG também auxilia na perda de inibição, desenvolvimento da espontaneidade, criatividade e raciocínio para improvisações, uma vez que o jogador é levado a descrever suas ações de maneira clara e dramatizada. (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004; PAVÃO, 2006)

“O RPG não é competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação com demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso”. (MARCATTO, 1996)

Essa idéia é corroborada por alguns teóricos influentes tanto no campo da Psicologia como no da Pedagogia, como Vygotsky. Segundo Oliveira (2001) Vygotsky privilegia em seus trabalhos a importância da brincadeira de “faz-de-conta” no desenvolvimento intelectual da criança. Para ele, através do imaginário, a criança estabelece contato com o concreto através de sua representação da realidade que, junto às regras também impostas pela brincadeira, faz com que ela se comporte de forma mais avançada do que o esperado em sua idade.

“O RPG é um excelente instrumento para abordarmos, na fantasia, aspectos da realidade que queremos compreender melhor. Permite a simulação de situações num ambiente protegido, imaginário. Possibilita que a criança e o adolescente tenham o contato com suas tensões interiores e a extravasem, abrindo caminho para uma consciência e um entendimento que garantam melhores condições para lidar com os problemas da vida, mas é imperativo que a aventura proposta esteja adequada ao nível de compreensão dos participantes”. (MARCATTO, 1996)

A estrutura do RPG é bem mais complexa do que a da brincadeira de “faz-de-conta”, mas apresenta uma estrutura bastante similar e, pode-se dizer até que com funções idênticas a ela. Dessa forma, ainda dentro das idéias de Vygotsky, o RPG seria uma ferramenta de auxílio ao que ele denomina de “zona de desenvolvimento potencial”, períodos de desenvolvimento em que o indivíduo está aprendendo a desenvolver funções ainda em amadurecimento, para posteriormente chegar ao que ele chama de “zona de desenvolvimento real”, quando o indivíduo já é capaz de realizar tarefas de modo independente. Para que essa transição ocorra Vygotsky ressalta a importância de uma ajuda externa que, no entanto, não interfira na ação individual. (OLIVEIRA, 2001)

Qualquer atividade apresentada ao aluno paralelamente à escola que venha motivá-lo a apresentar um relacionamento mais saudável com a instituição é digna de crédito perante os educadores. Uma vida escolar que se caracterize pela simples repetição de regras e cumprimento de tarefas vem a frustrar uma significativa parcela do corpo discente, ainda que pequena. São os chamados “alunos-problema”; aqueles que apresentam comportamento indisciplinado, ou não demonstram o mínimo interesse com as obrigações curriculares, ou não se relacionam

abertamente com a figura do professor e com seus companheiros, ou ainda tudo isso junto. (RIYIS, 2004)

“Podemos ver, então, que os professores necessitam cada vez mais de estratégias motivantes e que agreguem dois fatores: aprendizagem de conteúdo e desenvolvimento de aspectos comportamentais positivos (...). É preciso, portanto, que se tenha um Jogo que ao mesmo tempo seja cooperativo e possibilite a construção do conhecimento que o professor tenha como objetivo”. (RIYIS, 2004)

OBJETIVOS DO PROJETO

Julgando pelo conteúdo altamente artístico e motivador da produção criativa e da postura extrovertida presente no jogo de RPG, faz-se necessário a exploração de suas capacidades dentro do âmbito escolar, mais precisamente sobre a figura do aluno, cuja capacidade humana perante suas relações com a escola pode vir a receber novas inspirações, inovando assim, o caráter desmotivado e muitas vezes rude presente no olhar desse aluno sobre a instituição escolar.

O projeto realizado pleiteou verificar se a prática do jogo de RPG pode auxiliar alunos em seu desempenho escolar, criatividade, capacidade de relacionamento interpessoal (trabalho em equipe, espontaneidade, perda de timidez) e raciocínio lógico. Com isso, pretendemos estimular futuras pesquisas e projetos acerca da prática pedagógica do RPG. O objetivo de se aplicar o RPG no ambiente escolar, além dos facilitadores acima citados, também buscou desmistificar o preconceito acerca da imagem do jogo.

Inicialmente, formamos 3 grupos, compostos por 5 sujeitos, entre os alunos de 6ª série da Escola Estadual Professor Ernani Rodrigues, na cidade de Assis - SP. O critério para a seleção desses alunos foi a motivação própria e o grau de disponibilidade e compromisso em participar de atividades em horário extra-escolar, bem como a autorização pelos seus responsáveis.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Estes grupos, sob a coordenação dos proponentes, se reuniram semanalmente, em uma sala de aula cedida pela escola através do Programa Escola da Família, aos sábados das 14:00 às 16:45h. As sessões de jogos se basearam no sistema desenvolvido por Cassaro (2003) e foram ambientadas no contexto de “Super-Heróis”. Os alunos jogadores criaram e interpretaram “super-heróis” de acordo com suas próprias idéias e vontades enquanto os pesquisadores foram os narradores. Optamos pela temática de “Super-Heróis” para evitar qualquer interpretação equivocada por parte dos pais e responsáveis com relação ao tema do jogo, pois em ambientes

fantásticos o uso de magia poderia ser interpretado como “bruxaria”. Outro motivo está no fato de se estabelecer um código de ética dos heróis, que teriam suas ações baseadas em preceitos de lei, ordem e ajuda ao próximo. Essa idéia não teve função de limitar a ação dos alunos, mas visou uma maior aceitação perante seus responsáveis.

A escolha do sistema baseou-se em quatro principais vantagens consideradas por nós. A primeira é o fato de que este se adapta ao tema de “super-heróis” como nenhum outro sistema pois, suas regras são altamente adaptáveis a qualquer cenário de campanha. A segunda vantagem está na simplicidade de sua dinâmica de regras. A terceira vantagem diz respeito à rapidez nas rolagens de dados em comparação com outros sistemas, o que facilita o andamento das histórias e possibilita que mais conteúdo possa ser aproveitado no decorrer da campanha. A quarta vantagem está no preço, o livro de regras é barato, diferente de alguns outros que possuem alto custo.

Apesar de o RPG possuir vários temas (medievais, futuristas, históricos, cômicos, etc.), os jogos mais famosos e conhecidos pelo público leigo são os adultos ambientados em cenário de terror. No mês de abril, um crime no Estado do Espírito Santo foi associado a um desses jogos. O sensacionalismo da mídia criou um clima de medo e tabu acerca do RPG, todos os noticiários transmitiram a notícia e alguns canais abertos chegaram a fazer reportagens especiais mostrando seu “perigo”.

“Dois rapazes foram presos, na noite de sexta-feira (13), sob a acusação de terem matado três pessoas da mesma família com tiros na cabeça, no Espírito Santo. Segundo a polícia, os crimes foram cometidos por causa de um jogo de RPG (“role playing game” ou jogo de interpretação).” (ZAUPA, 2005).

Muitos editores e estudiosos dos benefícios do jogo se manifestaram a respeito das acusações ao RPG, tendo como argumento o fato de as explicações transmitidas pela mídia não estarem de acordo com os fundamentos do jogo. No entanto, os meios de comunicação mais abrangentes trataram essas informações com descaso, ficando tais respostas restritas a alguns periódicos de pesquisa, a “sites” de internet e a revistas relacionadas ao RPG.

Tempos depois algumas matérias sobre as falsas associações com o jogo foram divulgadas (INQUÉRITO DA... 2005, p.17), notícias que, no entanto, não chegaram a ser veiculadas por jornais e telejornais de maior alcance popular. Dessa forma, a pouca divulgação do RPG encontrou o obstáculo causado pela mídia sensacionalista, levando ao público desinformado uma visão distorcida da realidade.

O impacto das notícias pôde ser sentido dentro do desenvolvimento das atividades, quando, após dois encontros com turmas empolgadas nas aventuras formadas por alunos das 6^{as} séries, os pais os proibiram de continuarem freqüentando tais atividades, pois “RPG é perigoso”. Uma das mães ainda se prontificou a buscar informações, mas continuou intransigente. Os demais responsáveis simplesmente proibiram seus filhos de participarem de nosso projeto, sem tentativas de buscarem maiores informações a respeito da atividade desenvolvida.

Deve-se tomar cuidado no que tange às interpretações dadas às informações provindas da televisão. Se, por um lado, ela é corruptora, sensacionalista e pobre de conteúdo, por outro, seus argumentos têm grande força persuasiva. É interessante notar o relacionamento paradoxal que os pais mantêm com a televisão, visto que são os primeiros a criticá-la de má influência para seus filhos, mas moldam muitas de suas opiniões com base nesta, sem buscar maiores aprofundamentos sobre as informações transmitidas. Não se pode menosprezar a força que a mídia exerce sobre a sociedade contemporânea, ela dita modas, opiniões e votos. Segundo Frade (2002) quanto mais bem informado é um cidadão maior facilidade ele terá de construir suas próprias opiniões. Em governos capitalistas e subdesenvolvidos a desinformação faz com que mantenham maior controle da população controlando muito de sua subjetividade. O poder de veiculação de opiniões já prontas que a televisão tem, destrói com a possibilidade de se exercer pensamentos críticos sobre o que é passado. Desta forma, mesmo quando nos é consciente que a televisão é alienante em quase todos os seus aspectos, ainda nos é difícil discernir aqueles aspectos que não o são. Talvez seja esse o caso que se ilustrou no decorrer dos incidentes com o jogo de RPG e os assassinatos. Os fatos foram televisionados de forma sensacionalista e seus principais fatos foram postos de lado até se perderem de vista. Quando um assunto é polêmico, a tendência não é diminuí-lo, mas de aumentá-lo, afinal, além de fazer a audiência subir, quem quer saber de um jornal que só transmite notícias politicamente corretas? A resposta pode estar no fato de que a notícia, no mundo capitalista, é uma mercadoria e ela deve ser consumida pelo maior número de pessoas possíveis. Em um mundo em que a ditadura do consumo dita as regras é necessário fazer com que o produto oferecido, no caso a notícia veiculada nos meios de comunicação, tenha um apelo comercial que atraia os consumidores, infelizmente as notícias que mais repercutem entre estes são as sensacionalistas.

Somente a partir do segundo semestre do ano, quando se decidiu por acrescentar alunos das 7^{as} e 8^{as} séries, os participantes conseguiram formar grupos mais concisos. Isso se deveu a causas diretas, como a presença de alunos em um estado de motivação mais aguçado do que na primeira tentativa, e por uma causa indireta principal, que se refere à perda de interesse da mídia diante da mudança de rumo das investigações do referido crime.

RESULTADOS E CONCLUSÕES

Formaram-se dois grupos no segundo semestre, com quatro alunos cada. Como citado anteriormente, esses integrantes mostraram-se bastante motivados. Perto da finalização do projeto, no entanto, dois alunos abandonaram as atividades por motivos pessoais, eram colegas de classe e em uma de suas aulas se desentenderam, pararam de conversar e de freqüentar as mesmas atividades. Outro desistiu algum tempo após este dois sem dar maiores satisfações.

Após quatro encontros com os novos grupos, pôde-se constatar uma dinâmica peculiar entre os participantes. Foi possível identificar aqueles com maior propensão à liderança de um grupo, aqueles com tendências altruístas, os de tendências egoístas, os extremamente tímidos, os dependentes de ajuda externa constante (sem um contato preciso com seus potenciais criativos) e os determinados a serem os melhores “heróis”, em detrimento da valorização do grupo.

Com tais considerações, pudemos estudar os casos individualmente bem como grupalmente e criamos oportunidade de se trabalhar as falhas e se destacar os comportamentos potencializadores do bom andamento em grupo. As histórias, as tramas, os problemas enfrentados pelos jogadores, enquanto representantes de seus personagens, foram apresentados de forma a canalizar a criatividade e a espontaneidade dos participantes para a melhoria do grupo como um “uno”, de tal forma que nossos objetivos iniciais pudessem ter espaço e vozes para serem construídos na interação dos alunos com o “todo” do jogo.

Comparativamente (apesar de termos poucos materiais para análise dos participantes do primeiro semestre) pudemos notar que os alunos de 6ª série tiveram maior dificuldade em acompanhar a dinâmica de jogo enquanto os das outras séries não apresentaram nenhum entrave. Isso pode ser analisado por duas variáveis.

Uma delas baseada na teoria de Piaget, para o qual o desenvolvimento cognitivo infantil pode ser dividido em 4 estágios: sensório-motor (0-2 anos), pré-operatório, (2-7 anos), operatório concreto (7-12 anos) e operatório formal (a partir dos 12 anos). Quando a criança chega no estágio operatório formal ela se encontra em um maior nível de capacidade de abstração, onde se desvencilha do objeto concreto. Nesse momento a interação da criança com o mundo independe da percepção imediata do objeto, tudo pode estar apenas em sua mente. Os alunos mais novos, no caso os da 6ª série, que possuíam idades entre 10 e 11 anos, se encontravam numa fase de transição do período operatório concreto para o formal. Como o RPG é um jogo em que os participantes utilizam muito seus potenciais de abstração era de se esperar que os alunos de 7ª e 8ª séries, por já estarem na faixa de 13 a 14 anos, possuíam maior habilidade para lidar com isto fazendo com que tivessem menos dificuldade de jogá-lo. (PIAGET, 1993)

Outro fator que deve ter influenciado seria o próprio interesse dos jogadores. Os alunos da 6ª série não conheciam o RPG e foram para as reuniões mais por curiosidade enquanto a maioria dos alunos das 7ªs e 8ªs séries já tinham ouvido falar e tinham grande interesse de jogá-lo. A mescla dessas duas variáveis pode ter sido a responsável por esta primeira observação que constatamos.

No decorrer do ano, principalmente no segundo semestre, um dos indícios mais visíveis referente à dificuldade por parte dos alunos em se integrarem com a prática do RPG foi, justamente, a timidez. Pôde-se perceber em alguns dos participantes uma timidez bastante significativa e que provocava certos impedimentos no andamento das interpretações. E foi exatamente sobre estes indícios que as modificações vieram a aparecer com maior nitidez. Tais alunos, no final do projeto, encontravam-se comunicativos e participantes, viabilizando novas configurações na dinâmica do grupo. É de se concluir, também, que tais modificações vieram a alterar certas outras intempéries do comportamento grupal. Os líderes (pudemos detectar dois deles) vieram a se sensibilizar com o afloramento da espontaneidade de seus companheiros de tal forma que se policiavam para não exercerem sua função de liderança normativa, colaborando com o citado processo de perda da timidez. A espontaneidade adquirida recentemente por tais alunos, agora agindo em integração com a de seus companheiros, pôde permitir um maior enriquecimento de sua idéias e dos encadeamentos de suas ações. Apenas um dos participantes não conseguiu se desvencilhar de sua timidez, chegando a abandonar o grupo a um mês do término das atividades. Tudo levou a crer, que ao final do projeto, o grupo funcionava com uma fluidez bem maior do que quando começou, e que tal fluidez, como um mecanismo de *feedback*, reforçava as modificações individuais, que se exerciam no plano da espontaneidade muito mais do que no plano formal.

Para verificarmos as contribuições de tais modificações em outros espaços que não o usado nos próprios jogos, realizamos entrevistas individuais com cada um dos participantes, além de uma aberta com o grupo todo reunido. Na entrevista individual as perguntas eram de caráter pessoal indagando sobre a visão de sua família com relação ao RPG antes e depois do projeto além da sua própria. Também buscou verificar a impressão do aluno em relação ao seu comportamento e seu desempenho dentro e fora da situação de jogo e antes e depois de entrar em contato com este. Na entrevista geral buscamos suas opiniões em relação ao grupo e ao projeto em si.

Em tais entrevistas, pudemos verificar que a perda de timidez veio a influenciar o relacionamento de alguns alunos com seus professores. Outros se disseram mais aptos a produzirem um texto, com as idéias aflorando com mais facilidade de suas mentes. Relataram, num contexto geral, que o jogo permitiu que as relações estabelecidas entre eles mesmos viessem

a se consolidar com maior rapidez, visto que os integrantes não se conheciam antes do projeto. Houve ainda, relatos sobre a criação de grupos de RPG no Sesi de Assis, com a participação deles mesmos na colaboração. Tudo indicou que nossos objetivos em desconstruir a imagem pejorativa do jogo pôde iniciar-se de forma satisfatória, uma vez que várias daquelas pessoas que puderam entrar em contato conosco e com os alunos participantes puderam observar por si mesmos uma boa aplicação do RPG.

Com nossos encontros, também fica confirmada a presença da diversão nos jogos de RPG mesmo dentro de um ambiente escolar. O lúdico presente nas interpretações e nas rolagens de dados é um chamariz à atenção de crianças e adolescentes. Nosso grupo mantinha a atenção na narração e nas interpretações alheias de forma mais assídua do que em qualquer outra situação pedagógica; como uma aula, por exemplo. Aliás, tanto mantinham como, às vezes, cobravam atenção de alguns que se mostravam dispersos. Essa atenção não deve ser, em nossa opinião, ignorada e desperdiçada. É notável que, com tal foco de atenção, os participantes retinham as informações das histórias com perfeição e, considerando-se que os participantes aprenderam o que havia nas histórias, nada impede que esse aprendizado venha a acontecer em um contexto ainda mais diretamente vinculado ao conteúdo de uma disciplina escolar. A História, a Geografia e a Biologia são disciplinas altamente adaptáveis a tal recurso, pois permitem que o formato adotado por seus professores possa se assemelhar e comportar narrações criativas. Obviamente, as outras disciplinas também são adaptáveis, desde que se elaborem boas estratégias educacionais.

Nisso, insistimos que a atenção conseguida com os jogos de RPG não deve ser menosprezada. Seu aproveitamento poderá vir de um bom planejamento e uma boa mescla entre a prática do RPG e a prática didática pura. É mais divertido aprender com RPG e sabe-se que qualquer pessoa tende a dar mais atenção a coisas divertidas do que a coisas consideradas “chatas”.

O uso do RPG como ferramenta pedagógica, ainda caminha em seus estágios embrionários. Seus potenciais e suas capacidades ainda poderão ser bem contemplados a partir de um maior apoio por parte das instituições de pesquisa e das universidades brasileiras. Já bastante utilizado em países desenvolvidos, de forma bem adaptada e corrente, o RPG nas escolas é a promessa de uma nova forma de se estabelecer vínculos entre os alunos e os conteúdos didáticos, além de possibilitar aberturas a aspectos pessoais do comportamento assertivo dos mesmos. Eis uma ótima oportunidade à Pedagogia e à Psicologia Educacional de se trilhar caminhos ainda não bem explorados e rejeitados por preconceito. A prática de um RPG devidamente adaptado e aplicado por profissionais dedicados merece seu espaço na Educação, como já vem provando há algum tempo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, F.; KLIMICK, C.; RICÓN, L. E. *O Desafio dos Bandeirantes – Aventuras na Terra de Santa Cruz*. São Paulo: GSA-Entretendimento Editorial, 1992.
- ANDRADE, L. A.; GODOY, R. M. *Opera RPG*. São Paulo: Comic Store, 2004. 208p.
- BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M. *Trevas*. 3.ed. São Paulo: Daemon, 1999. 221p.
- _____. *Supers Super-Heróis para Role Playing Game*. São Paulo: Daemon, 2003. 112p.
- CASSARO, M. *Manual 3D&T Defensores de Tóquio 3ª Edição Revisado, Ampliado e Turbinado*. São Paulo: Trama, 2003. 144p.
- COOK, M.; TWET, J.; WILLIAMS, S. *Dungeons & Dragons*. 3.5 ed. Tradução Marcelo Souja Stefani e Bruno Cobi Silva. São Paulo: Devir, 2004. 317p.
- FRADE, M. A. F. Mídia e Cidadania. *Revista Informação & Sociedade: estudos*, João Pessoa, v. 12, n. 1, 2002.
- HEIN-HAGEN, M. *Vampiro A Máscara*. Tradução Luiz Eduardo Ricón e Otávio Gonçalves. São Paulo: Devir, 1994. 312p.
- INQUÉRITO DA família Guedes na Justiça. *A Tribuna*, Espírito Santo, 25 mai. 2005. Polícia, p.17
- JACKSON, S. *GURPS Modulo Básico*. 3. ed. São Paulo: Devir. 1994. 260p.
- MARCATTO, A. *Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game*. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996. 185p.
- OLIVEIRA, M.K. *Vygotsk. Aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio histórico*. 4.ed. São Paulo: Editora Scipione, 2001. 111p.
- PAVÃO, A. A AVENTURA da leitura e da escrita. Base de dados. Disponível em: <http://www.fae.ufmg.br/GT10/andreapavao.htm>. Acesso em: 16 mar. 2006.
- PIAGET, J. *Seis Estudos de Psicologia*. 19.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993. 152p.
- RIYIS, M. T. *Simples, manual para uso do RPG na Educação*. São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 88p.
- TOLKIEN, J. R. R., *O Senhor dos anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 1201p.
- ZAUPA, A. Jogo de RPG motivou assassinato de família no ES, diz polícia. *Folha Online*, São Paulo, 15 mai. 2005. Disponível em: www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u109024.shtml. Acesso em: 15 mai. 2005.