

RPG NO ENSINO DE REPERTÓRIO SOCIOEMOCIONAL EM JOVENS

RPG in teaching socioemotional repertoire to young people

Átila Gonçalves Barcelos da Silva Duval

Universidade de Brasília - UnB

Domingos Sávio Coelho

Universidade de Brasília - UnB

RESUMO

A gamificação tem sido investigada em vários campos, incluindo a educação, e os *Role-Playing Games* (RPGs) proporcionam espaço seguro de maneira lúdica para que ocorram experiências únicas de aprendizagem. Apesar disso, a literatura acerca da utilização de RPGs é limitada, ademais no ensino, e particularmente no contexto brasileiro. Este estudo começa a explorar o uso deste tipo de jogo para o desenvolvimento de repertórios comportamentais, em especial os socioemocionais, em jovens. Para isso, foi avaliada a autopercepção de universitários e indivíduos da comunidade externa sobre seus próprios recursos sociais e emocionais antes, durante e após suas participações em uma campanha de RPG. Utilizou-se de um sistema de RPG desenvolvido em disciplina de pesquisa em Psicologia, com mecânicas elaboradas para evocar comportamentos sociais e emocionais, no enfrentamento de desafios. Resultados comparativos antes e durante a campanha, mostraram aumento no conforto para lidar com situações sociais e na confiança para lidar com questões emocionais no ambiente do jogo. Comparações antes e após a campanha sugerem transferência de aprendizado das experiências com o jogo para o repertório individual dos participantes. Apesar dos resultados promissores, o estudo aborda suas limitações e demandas por ajustes no método, para atender expectativas particulares dos jogadores. Ao final, destacou-se o potencial dos RPGs como ferramenta psicoeducacional e sugere-se investigações sobre o seu alcance em diferentes áreas.

Palavras-chave: RPG; Ensino; Habilidades; Socioemocionais; Psicoeducação.

ABSTRACT

Gamification has been investigated in various fields, including education, and Role-Playing Games (RPGs) provide a playful and yet safe space for unique learning experiences to take place. However, the literature on the use of RPGs is limited, notably in education, and particularly in the Brazilian context. This study begins to explore the use of this type of game for the development of behavioral repertoires, especially socioemotional ones, in young people. To do this, the self-perception of university students and individuals from the external community regarding their own social and emotional resources was assessed before, during, and after their participation in an RPG campaign. An RPG system developed in a psychology research course was used, with mechanics designed to evoke social and emotional behaviors as challenges were faced. Comparative results before and during the campaign showed an increase in comfort to handle social situations and in confidence to handle emotional issues within the gaming environment. Comparisons before and after the campaign suggest a transfer of learning from the game experiences to the individual repertoires of the participants. Despite the promising results, the study addresses its limitations and the need for methodological adjustments to meet players' expectations. Then, the potential of RPGs as a psychoeducational tool was highlighted, and further investigations into their scope in different areas are suggested.

Keywords: RPG; Education; Skills; Socioemotional; Psychoeducation.

INTRODUÇÃO

Skinner (1938) traz em “O Comportamento dos Organismos” o início da filosofia behaviorista, onde apreende-se que comportamentos são modelados e mantidos senão por suas consequências. Na prática, isso implica que o controle de consequências, ou o manejo dos reforços e punições em contingências, pode ser usado para a modificação de comportamentos. Desde então, áreas do conhecimento que envolvem o comportamento enquanto objeto de estudo passam a usar essa base filosófica em seus arcabouços teóricos, a exemplo da Psicologia com a Análise do Comportamento, bem como a metodologia Gamificação (MORFORD et al., 2014).

Termo cunhado por Nick Pelling, a *gamification* ou gamificação (do inglês, ludificação) é uma metodologia ativa que aplica elementos de jogos em contextos não lúdicos (MARCZEWSKI, 2013), e vem se destacando cada vez mais em áreas que envolvem mudanças comportamentais, como a educação (BORGES et al., 2013; KLOCK et al., 2020; NETO; PENTEADO; CARVALHO, 2023) e a saúde (NURTANTO et al., 2021; BASSANELLI et al., 2022; RIAR et al., 2022; XIE, 2022; DAMAŠEVIČIUS; MASKELIŪNAS; BLAŽAUSKAS, 2023), apresentando resultados empíricos promissores. Todavia, por ser um conceito ainda relativamente novo, existe muito a se explorar em suas diferentes ramificações, a exemplo do *Role-Playing Game* ou RPG (do inglês, jogo de interpretação de papéis).

A vertente analógica do RPG, tradicionalmente jogada ao redor de uma mesa, pode ser definida como uma contação de histórias colaborativa que segue regras (TYCHSEN, 2006). Aspectos estruturais importantes configuram o básico para que ele possa acontecer, como uma premissa compartilhada pelos participantes, um estilo de cenário onde a história ocorrerá, um ponto de partida para todos, um sistema de mecânicas que ditam o funcionamento do jogo, e uma pessoa que deverá servir como guia narrativo. Numa campanha de RPG, cada participante assume o controle de um ou mais personagens, utilizando-os como veículo para interagirem com a realidade fictícia do jogo, muitas vezes interpretando-os usando unicamente elementos verbais (SALDANHA; BATISTA, 2009).

Diferente da literatura crescente sobre gamificação, o RPG tem sido abordado de maneira resistente e limitada em pesquisas, principalmente as brasileiras e comportamentais. Apenas recentemente, a educação básica destacou-se positivamente (LIMA, 2021), enquanto na saúde vê-se tímidas ocorrências (SALDANHA; BATISTA, 2009; ARAUJO; OLIVEIRA; CEMI, 2011; LIMA, 2021), mas raramente com enfoque behaviorista, ainda que já se logre de caminhos para intervir e ampliar repertórios comportamentais através do RPG (LIMA, 2021).

Entretanto, os jogos em geral são produtos pensados inicialmente para a diversão. Skinner (1986) enxerga contingências que são puramente reforçadoras como problemáticas para a manutenção da cultura e da espécie humana. E esse caráter prazeroso dos jogos, portanto, pode ser um dos responsáveis pelo aparente desinteresse natural das academias em realizar investigações formais sobre os RPGs. Por outro lado, então, infere-se que demonstrar a utilidade do RPG para além da diversão, como na facilitação do planejamento de contingências de ensino, isso é, a

evocação, o reforçamento e a supressão de comportamentos (SKINNER, 1975), pode começar a despertar o interesse desses pesquisadores para esta ferramenta. Afinal, já é notado que existe interface suficiente entre os conceitos principais do RPG com a própria Psicologia e a Análise do Comportamento (MENEZES et al., 2014; MORFORD et al., 2014; LIMA, 2021), abrindo espaço teórico confortável para a produção de conhecimento conjunto entre essas áreas.

Percebe-se na literatura que, quando o RPG é estudado, raros são os trabalhos que elaboram sistemas próprios para propósitos não lúdicos (KURUTZ; HÜLSE; BONIN, 2020), mais ainda aqueles que mensuram seus resultados (COELHO, 2017; LIMA, 2021). Em sua maioria, os estudos com RPG no ensino perpassam por belas adaptações de RPGs recreativos existentes para algum contexto de interesse (SALVADO; MEIRELLES; GABRIELA FÉLIX BRIÃO, 2022), porém carecendo do caráter metodológico de uma pesquisa acadêmica.

Essa ausência de trabalhos científicos sobre o RPG pode ser encarada como um sintoma de atraso no desenvolvimento de tecnologias do ensino, como Skinner (1975) as define. Essa ferramenta lúdica poderia estar fortalecendo a cultura, sob a forma de esquemas e métodos para a instrução de habilidades e conhecimentos, ao invés de erodindo-a com fins puramente reforçadores (SKINNER, 1986).

Outra perspectiva diz sobre o trabalho específico de habilidades em jovens. Inseridos num contexto de crescente pressão social e emocional, muitos desses indivíduos carecem de bons mecanismos para enfrentar as adversidades cotidianas. Tensões familiares, acadêmicas, profissionais, e até tecnológicas, dentre outras esferas comuns da vida moderna, podem ser fontes intensas de estresse para esse grupo (DE FARIA; WEBER; TON, 2012). A regulação emocional e o desenvolvimento de habilidades sociais são áreas de necessidade urgente para muitos deles, no entanto são pouco exploradas no contexto educacional que os forma, deixando a cargo da vida e suas eventualidades, esse aprendizado (BORGES et al., 2013). Muitas vezes essa demanda pode derivar experiências ansiogênicas e um processamento delas de ordem traumática, uma vez que faltaria repertório enfrentativo adequado para lidar com suas angústias e frustrações (NUNES, 2013; ARENAS; VIDUANI.; ARAUJO, 2022).

Jogos vivenciais, como o RPG, lidam com essa demanda, proporcionando ambientes seguros e controlados para testar limites e enfrentar desafios ambiciosos, onde a consequência dos erros não geram repercussões diretas na realidade do indivíduo (BLACKMON, 1994; MATSUO, 2021). Isso pode diminuir, por exemplo, o medo de falhar e encoraja a experimentação e a tomada de riscos (TEODORO, 2010). Jogadores experientes, que já estão familiarizados com a perspectiva segura dos RPGs, até passam a buscar contextos fictícios cada vez mais desafiadores (POELLER; DECHANT; MANDRYK, 2023).

RPGs também propiciam um alinhamento natural com a aprendizagem social. Muitas vezes os indivíduos devem cooperar uns com os outros para alcançar objetivos comuns. Assim, podem aprender a valorizar a diversidade (COSTA; DA MATTA; FILHO, 2022), lidar com a ansiedade social (VARRETTE et al., 2022), negociar e resolver conflitos (GRANDO; TAROUÇO,

2008; GUTIÉRREZ, 2017), que são competências valiosas e transferíveis para a vida real (ARENAS; VIDUANI; ARAUJO, 2022). Essa hipótese se alicerça na visão skinneriana de que os jogadores só respondem aos estímulos dos ambientes, ainda que fictícios, devido às suas experiências de reforçamento preexistentes (SKINNER, 2015). Desta forma, à medida que experimentam as consequências reforçadoras e punitivas de uma campanha de RPG, os jogadores estão, na verdade, expandindo seu próprio repertório comportamental.

Este estudo pretende ser uma provocação ao meio acadêmico quanto a normalização de RPGs em pesquisas comportamentais, inspirando tanto a criação quanto a exploração destas ferramentas lúdicas para propósitos intencionalmente psicoeducacionais. Espera-se obter aqui um vislumbre inicial de como a configuração de um RPG, com mecânicas elaboradas especificamente para evocar comportamentos sociais e emocionais em personagens diante de desafios fictícios, pode afetar a percepção de jogadores sobre o seu próprio desempenho socioemocional. Com este escopo, deseja-se nutrir pontos de vista favoráveis sobre o potencial deste tipo de jogo em contextos de modificação comportamental, como a educação e a saúde.

METODOLOGIA

A partir das sugestões de Liapis e Denisova (2023) sobre como avaliar a experiência dos jogadores de RPG em contextos de criação de jogos e pesquisa, este trabalho levantou como participantes de um programa recorrente de extensão na Universidade de Brasília (UnB), sobre RPG, enxergavam seus próprios recursos socioemocionais e interesse no RPG antes, durante e após jogarem uma campanha com mecânicas pensadas justamente para tratar desses temas.

Participantes

Após apresentação da proposta deste estudo, durante uma atividade semestral do grupo de extensão, voluntariaram-se a participar da campanha quatro estudantes universitários de diferentes cursos de graduação da UnB, e dois da comunidade externa, totalizando seis jogadores entre 20 e 25 anos. Desse total, apenas um era do sexo masculino, e haviam graus variados de experiência em RPG e de conhecimentos sobre os processos psicológicos básicos.

Instrumentos

Utilizou-se um sistema de RPG desenvolvido pelo primeiro autor deste estudo. Telas de tablet e computador foram usadas para apresentar fichas de personagens, regras e mapas. Caixas de som proporcionaram trilhas sonoras para a imersão. Foram usados dados de seis lados para resolver situações do jogo. A plataforma Google Forms foi usada para elaborar questionários e sondar a experiência dos participantes.

Organização das Sessões

As sessões aconteceram às quartas e sextas-feiras entre às 16h e 18h, durante todo o semestre letivo, na sala de estar da residência do primeiro autor, na função de narrador. Os jogadores se sentavam ao redor de uma mesa, de maneira que todos tivessem acesso às telas do computador e do tablet, para observação dos elementos visuais do jogo, ao longo da campanha.

Contexto do Cenário e do Sistema Usados

A história do jogo ocorreu em um ambiente apocalíptico, onde metade das pessoas se transformaram em mortos-vivos famintos num único instante, enquanto a outra metade tentava perceber, processar e se proteger da situação. Os personagens eram introduzidos à história num dia comum da UnB e, deveriam cooperar entre si para enfrentar os desafios. Todos eles foram munidos com habilidades, em diferentes graus, conforme a vontade dos jogadores.

Diante dos desafios, suas habilidades eram testadas numa rolagem de dados e, diante de falhas, lidavam com o acúmulo de emoções aversivas. Os jogadores precisavam regular essas emoções em seus personagens, usando vantagens e evitando desvantagens que cada uma oportunizava, ao longo de 25 sessões efetivas de jogo.

Coleta de Dados

Os participantes desta campanha responderam três questionários que foram aplicados respectivamente antes, durante e após a campanha, servindo como base para avaliar suas percepções sobre RPG e seus desempenhos socioemocionais. Os questionários foram respondidos online, através da plataforma Google Forms, com perguntas elaboradas usando a escala Likert. Uma das participantes não conseguiu responder o último questionário a tempo, então seus dados foram retirados da análise deste trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados dos questionários aplicados foram compilados na Tabela 1, agrupados pelo contexto real da vida dos participantes anteriores ao início do jogo, no contexto do jogo durante a campanha e, finalmente, no contexto real após o fim do jogo.

Tabela 1 – Perguntas, período respondido e quantidade de respostas para cada valor da escala

Nº Pergunta	Quando a pergunta foi feita	Escala				
		1	2	3	4	5
1	Quão confortável você se sente ao trabalhar em grupo?	Antes de iniciar o semestre				
				3	2	
		No ambiente do jogo				
				1	3	1
2	Quão confortável você se sente em expressar suas ideias e opiniões aos outros?	Após o fim do semestre				
					4	1
		Antes de iniciar o semestre				
				4	1	
3	Quão confortável você se sente em lidar com suas emoções e pensamentos?	No ambiente do jogo				
				1	2	2
		Após o fim do semestre				
				3		2
4	Quão confortável você se sente em lidar com situações de pressão e estresse?	Antes de iniciar o semestre				
				3	1	1
		No ambiente do jogo				
				2	2	1
5	Quão confortável você se sente em lidar com o fracasso e a frustração?	Após o fim do semestre				
				2	1	2
		Antes de iniciar o semestre				
				1	4	
6	Quão confortável você se sente em lidar com situações de pressão e estresse?	No ambiente do jogo				
				1	2	2
		Após o fim do semestre				
				1	3	1
7	Quão confortável você se sente em lidar com o fracasso e a frustração?	Antes de iniciar o semestre				
			2	1	2	
		No ambiente do jogo				
			1	2	1	1
8	Quão confortável você se sente em lidar com o fracasso e a frustração?	Após o fim do semestre				
				2	2	1
		Antes de iniciar o semestre				
		3		1		1
9	Quão familiar você se sente com mecânicas e regras de RPGs?	Após o fim do semestre				
				1	3	1
		Antes de iniciar o semestre				
		1	1	1	1	1
10	Qual é o seu nível de interesse atual em RPG para entretenimento e diversão?	Após o fim do semestre				
				1	2	2
		Antes de iniciar o semestre				
		1		1	1	2
11	Qual é o seu nível de interesse atual em RPG para desenvolver habilidades?	Após o fim do semestre				
					2	3
		Antes de iniciar o semestre				
			1		2	2
12	Expectativa sobre o sistema e o cenário proposto para este RPG?	Após o fim do semestre				
			1	1	1	2
		Antes de iniciar o semestre				

As perguntas 1 e 2 representam elementos de habilidades sociais. As questões 3, 4 e 5 representam elementos do processamento de emoções. As questões 6, 7, 8 e 9 representam elementos de interesse e familiaridade sobre o RPG.

Uma comparação geral dos contextos antes e durante o ambiente de jogo mostra uma tendência para o conforto em lidar com situações sociais no jogo, além de confiança para lidar com questões emocionais. Isso vai de encontro com a percepção de que no RPG ocorre uma diminuição no medo de falhar e, conseqüentemente, o encorajamento para a experimentação e a tomada de riscos (TEODORO, 2010).

Analisando os contextos antes e após o semestre de jogo, nota-se que houve tendência para o aumento da percepção nos participantes de sua autoeficácia em habilidades sociais e processamento emocional. Essa ocorrência corrobora com o processo de transferência de aprendizado, onde a experimentação das situações socioemocionais dentro do jogo, através de seus personagens, pode ter sido generalizada para seus próprios repertórios comportamentais reais (SKINNER, 2015; ARENAS; VIDUANI; ARAUJO, 2022).

O interesse e a familiaridade com o RPG como ferramenta de diversão e ensino de habilidades aumentaram no final do semestre. No entanto, as expectativas dos participantes sobre o cenário e sistema utilizados ainda não foram atendidas. Isso sugere que ajustes em mecânicas ou melhoria em habilidades de contação de histórias do narrador ainda seriam necessárias para possivelmente proporcionar desafios mais compatíveis com suas realidades individuais (POELLER; DECHANT; MANDRYK, 2023).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo visou enriquecer o corpus acadêmico, incentivando pesquisas sobre o uso do RPG na educação e saúde, com sistemas especificamente projetados para seus próprios objetivos nessas áreas. A experiência com o sistema do primeiro autor se mostrou promissora para o ensino de habilidades sociais e gestão emocional, engajando os participantes e incentivando-os a enfrentarem desafios fictícios, através de seus personagens, que não enfrentariam da mesma forma na realidade. Por se tratar de uma exploração inicial, este trabalho não aprofundou na extensão destes efeitos. No entanto, como os aprendizados adquiridos no jogo demonstraram indícios de transferência para as suas vidas, instiga-se a necessidade de pesquisas formais sobre o uso deste RPG em contextos de modificação comportamental.

Estudos futuros podem abordar o efeito que aspectos imersivos, como a ambientação, ou históricos individuais teriam na apreensão dos benefícios do RPG para o aumento de repertórios. Além disso, pesquisas adicionais podem investigar o uso do RPG para a modificação comportamental, em contextos de acompanhamento ou intervenção psicológicas, especialmente com adolescentes e jovens adultos enfrentando dificuldades comportamentais.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, R. B.; OLIVEIRA, M. M. DE A.; CEMI, J. Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 27, n. 3, p. 347-355, set. 2011.
- ARENAS, D. L.; VIDUANI, A.; ARAUJO, R. B. Therapeutic Use of Role-Playing Game (RPG) in Mental Health: A Scoping Review. **Simulation & Gaming**, v. 53, n. 3, p. 285-311, 2 mar. 2022.
- BASSANELLI, S. et al. Gamification for behavior change: A scientometric review. **Acta Psychologica**, v. 228, ago. 2022.
- BLACKMON, W. D. Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult. **American Journal of Psychotherapy**, v. 48, n. 4, p. 624-632, out. 1994.

- BORGES, S. S. et al. Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE)**, v. 24, n. 1, p. 234, 2013.
- COELHO, I. M. A. **O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de Ciências**. 2017. 120p. Dissertação (Mestrado em Educação e Docência). Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, Minas Gerais.
- COSTA, P. A.; DA MATTA, A. E. R.; FILHO, I. M. S. Planejamento Pedagógico para a Utilização do Jogo Role Playing Game (RPGAD) Como Mediador para o Ensino/Aprendizagem da Convivência entre Diversidade Religiosa. **27º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância - CIAED**, 19 abr. 2022.
- DAMAŠEVIČIUS, R.; MASKELIŪNAS, R.; BLAŽAUSKAS, T. Serious Games and Gamification in Healthcare: A Meta-Review. **Information**, v. 14, n. 2, p. 105, 7 fev. 2023.
- DE FARIA, R. R.; WEBER, L. N. D.; TON, C. T. O estresse entre vestibulandos e suas relações com a família e a escolha profissional. **Psicologia Argumento**, [S. l.], v. 30, n. 68, 2017.
- GRANDO, A.; TAROUÇO, L. M. R. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **RENOTE**, v. 6, n. 1, 30 jun. 2008.
- GUTIÉRREZ R. **Therapy & dragons: A look into the possible applications of table top role playing games in therapy with adolescents**. 2017. Disponível em: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:149246954>
- KLOCK, A. C. T. et al. Tailored gamification: A review of literature. **International Journal of Human-Computer Studies**, v. 144, p. 102495, jun. 2020.
- 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. **Extensão em Foco (ISSN: 2317-9791)**, v. 8, n. 1, p. 131-151, 16 dez. 2020.
- LIAPIS, A.; DENISOVA, A. **The challenge of evaluating player experience in tabletop role-playing games**. Lisbon, Portugal: Association for Computing Machinery, 2023.
- LIMA, A. V. **O uso dos Role-Playing Games como ferramenta pedagógica no Ensino Básico brasileiro**. 2021. 42p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP, São Paulo.
- MARCZEWSKI, A. **Gamification : a Simple Introduction & a Bit More**. [s.l: s.n.], 2013.

- MATSUO, M. I. et al. Dificuldades de Aprendizagem e o RPG como mediador da Aprendizagem. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, p. 135-155, 28 maio 2021.
- MENEZES, G. S. et al. Reforço e recompensa: a Gamificação tratada sob uma abordagem behaviorista. **Projetica**, v. 5, n. 2, p. 9, 20 dez. 2014.
- MORFORD, Z. H. et al. Gamification: The Intersection between Behavior Analysis and Game Design Technologies. **The Behavior Analyst**, v. 37, n. 1, p. 25-40, 29 abr. 2014.
- NETO, L. T. R.; PENTEADO, C. F. O.; CARVALHO, L. A. Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v. 10, n. 22, p. 313-327, 31 jan. 2023.
- NUNES, A. M. N. M. S. **Regulação emocional, experiência, expressão e controle da raiva em adolescentes**. 2013. 72p. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica). Instituto Superior de Psicologia Aplicada – ISP, Portugal.
- NURTANTO, M. et al. A Review of Gamification Impact on Student Behavioural and Learning Outcomes. **International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)**, v. 15, n. 21, p. 22, 9 nov. 2021.
- POELLER, S.; DECHANT, M.; MANDRYK R. L. Playing a Flawless Character? Exploring Differences Between Experts and Novices in Tabletop Role-Playing Games and Potential Benefits for Well-Being. **Foundations of Digital Games 2023**, 12 abr. 2023.
- RIAR, M. et al. Gamification of cooperation: A framework, literature review and future research agenda. **International Journal of Information Management**, v. 67, dez. 2022.
- SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.
- SALVADO, C.; MEIRELLES, R.; GABRIELA FÉLIX BRIÃO. RPG: jogando o jogo com ações de insubordinação criativa. **Comunicações**, v. 28, n. 3, p. 121-134, 17 mar. 2022.
- SKINNER, B. F. **The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis**. Acton, Mass: Copley Publ. Group, 1938.
- SKINNER, B. F. **Tecnologia do Ensino**. Tradução de Rodolpho Azzi, São Paulo, Edusp. 1975.
- SKINNER, B. F. What is wrong with daily life in the Western world? **American Psychologist**, v. 41, n. 5, p. 568-574, maio 1986.

SKINNER, B. F. **Ciência e Comportamento Humano**. Tradução de João Cláudio Todorov, e Rodolpho Azzi, Brasília, Editora da Universidade de Brasília. 2015.

TEODORO, L. H. S. **O RPG na Educação**: novas oportunidades de construção de conhecimento. 2010. 95p. Monografia (Licenciatura em Ciências Biológicas). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

TYCHSEN, A. **Role playing games: Comparative Analysis Across Two Media Platforms**. Perth, Australia: Murdoch University, 2006.

VARRETTE, M. et al. Exploring the efficacy of cognitive behavioral therapy and role-playing games as an intervention for adults with social anxiety. **Social Work with Groups**, v. 46, n. 2, p. 140-156, 18 nov. 2022.

XIE, H. A scoping review of gamification for mental health in children: Uncovering its key features and impact. **Archives of Psychiatric Nursing**, v. 41, p. 132-143, 2022.

Contato dos autores:

Autor: Átila Gonçalves Barcelos da Silva Duval
E-mail: atiladuval@gmail.com

Autor: Domingos Sávio Coelho
E-mail: dscoelho@unb.br

Manuscrito aprovado para publicação em: 28/05/2024