

A SAGA DE GRAVITAHY

Guia do Educador

Luciano Rodrigues





Guia do Educador

Luciano Rodrigues



2005

Apoio:



Realização:



Autor e Coordenador - A Saga de Gravatahy: João Ricardo Bittencourt

Autor: Luciano Rodrigues

Colaboração: João Ricardo Bittencourt

Colaboração Especial:

Marinice "Mari" Velleda Ribeiro (@marivelleda)

Prof. Rafael Gabellini Ribas (@latharann)

Ilustrações: Raíssa Scheeren, Muriel "el-muri" Vargas Linck

Capa: Raíssa Scheeren

Logo: Tobias Ulrich e Raíssa Scheeren

Projeto Gráfico: João Ricardo Bittencourt

Revisão: Maria Eduarda Bittencourt Machado

Diagramação: João Ricardo Bittencourt (usando Scribus 1.6.4)

Projeto executado com recursos da Lei 14.399/2022 – Política Nacional Aldir Blanc, via Edital de Fomento da Prefeitura de Gravataí/2024.

A SAGA DE GRAVATAHY e **SAGEN** (Sistema Aberto de Geração de Narrativas) - 2025 foram criados e remixados por João Ricardo Bittencourt. São licenciados sob Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Para ver uma cópia desta licença. Visite <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt-br>



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Rodrigues, Luciano

A saga de Gravatahy [livro eletrônico] : guia do educador / Luciano Rodrigues ; ilustração Raíssa Scheeren, Muriel Vargas Linck. -- Gravataí, RS : Quintal de Criativos, 2025.

PDF

ISBN 978-65-987729-1-8

1. Jogos de fantasia 2. Jogos de interpretação (RPG) I. Scheeren, Raíssa. II. Linck, Muriel Vargas. III. Título.

25-284906

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
2. Roleplaying games : Recreação 793.9

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380



@pytangaestudio

Sumário

Uso do RPG na Sala de Aula: Potencialidades e Benefícios.....	1
Benefícios do RPG na Educação.....	2
Formatos de RPG na Educação.....	2
Exemplos de RPGs Educacionais no Brasil.....	2
O RPG e a BNCC.....	4
Como o RPG pode ser aplicado nas escolas.....	4
Como implementar o RPG nas salas de aula.....	6
A Saga de Gravatahy em Sala de Aula.....	7
Abrindo seus horizontes! Como criar o seu próprio jogo de RPG.....	8
Referências Bibliográficas.....	11



Uso do RPG na Sala de Aula: Potencialidades e Benefícios

Atualmente, instituições de ensino ao redor do mundo têm discutido a complexidade dos problemas que afetam a sociedade. Paralelamente, estudos sobre o uso de jogos como ferramenta pedagógica vêm ganhando espaço nas escolas brasileiras, com o objetivo de preparar os estudantes para desenvolver soluções criativas e enfrentar os desafios do mundo atual.

Segundo pesquisadores como Piaget (1962; 1997), Huizinga (2014), Prensky (2001), Sutton (2005), Meira e Blikstein (2020), os jogos são estratégias eficazes para tornar o aprendizado mais envolvente e significativo. Dentre os diversos tipos de jogos, os **Role Playing Games (RPGs)** se destacam por sua capacidade de promover a representação de papéis, a colaboração e a criatividade.

Os jogos de RPG tiveram origem na década de 1970. O primeiro comercialmente divulgado foi *Dungeons & Dragons* (D&D), criado por Gary Gygax e Dave Arneson, e lançado em 1974 pela empresa TSR (*Tactical Studies Rules*). Ele foi inspirado em jogos de estratégia, literatura fantástica e jogos de guerra, combinando elementos de narrativa, personagens fictícios e mecânicas de jogo. Como definido por Jackson (1989), o RPG é "um jogo em que cada participante interpreta um personagem, participando de uma aventura imaginária" (JACKSON, 1989, p. 8).

Importante destacar que os jogos de RPG podem ser praticados de três maneiras diferentes. Esses modos, destacados por pesquisadores como Pereira (2021), Tomkin (2018), Brandt (2015) e Pigeon (2007), são

conhecidos como Tradicional, Solo e Cooperativo. Cada um deles tem características únicas que podem inspirar atividades em sala de aula ou até mesmo estratégias pedagógicas.

No modo **Tradicional**, um grupo de jogadores assume o papel de personagens, enquanto um participante atua como mestre do jogo (ou narrador). Esse mediador é responsável por conduzir a história, criar desafios e garantir que todos participem de forma equilibrada. É um modelo que valoriza a colaboração e a criatividade coletiva.

Já o RPG **Solo** é praticado por apenas uma pessoa, que interpreta seu próprio personagem sem a necessidade de um grupo. Para isso, são usadas ferramentas como tabelas, listas de eventos ou até softwares que simulam o papel do mestre do jogo. Esses recursos podem gerar desde respostas simples (como "sim" ou "não") até elementos complexos, como cenários improvisados ou decisões orientadas por inteligência artificial. É uma opção interessante para desenvolver autonomia e pensamento crítico.

Por fim, o modo **Cooperativo** reúne vários jogadores, mas sem a figura do mestre. Todos colaboram igualmente para construir a narrativa, usando ferramentas semelhantes às do RPG Solo (tabelas, softwares ou listas) para guiar a aleatoriedade e manter a dinâmica justa. Essa abordagem estimula o trabalho em equipe e a resolução de problemas de forma democrática.

Essas três modalidades mostram como o RPG é versátil e adaptável, podendo ser utilizado em diferentes contextos, inclusive educacionais.

Benefícios do RPG na Educação

Estudos nacionais e internacionais, como os de Bittencourt e Giraffa (2003), Sukstrienwong (2018), Kotiranta (2019), Karakasis e Xinogalos (2020) e Rodrigues, Schmitt e Bertagnolli (2021; 2023), destacam o potencial da utilização do RPG como ferramenta pedagógica. Algumas das vantagens que o formato oferece são:

- **Socialização e cooperação:** os jogadores trabalham em equipe para resolver problemas.
- **Criatividade e imaginação:** a construção de narrativas estimula o pensamento criativo.
- **Interdisciplinaridade:** o RPG pode ser aplicado em diversas áreas do conhecimento.
- **Resolução de problemas:** desenvolver habilidades para enfrentar desafios complexos.

Além disso, o RPG pode contribuir para o desenvolvimento de competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como raciocínio lógico, comunicação, cultura digital e repertório cultural (RODRIGUES, SCHMITT e BERTAGNOLLI, 2021; 2023).

Formatos de RPG na Educação

O RPG pode ser utilizado em diferentes formatos:

- **Não digitais:** jogos de tabuleiro, cartas, dados e fichas de personagens em papel.

- **Digitais:** aplicativos, redes sociais e plataformas online.

- **Híbridos:** combinação de recursos digitais e físicos, como livros em PDF, rola-dados digitais e miniaturas físicas.

Exemplos de RPGs Educacionais no Brasil

No Brasil, o RPG já foi utilizado como ferramenta pedagógica em diversas áreas. A seguir, serão apresentados alguns exemplos e seus propósitos educacionais:

Adaptação de "O Alienista" (Melo, Tonello e Bertagnolli, 2016)

Propósito: Este RPG adapta a obra literária de Machado de Assis para o formato de jogo, onde os jogadores assumem papéis que os conduzem pelos cenários e conflitos da história original.

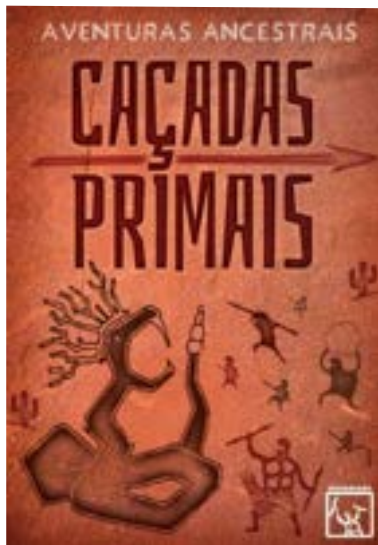
Aplicação: Utilizado no ensino de literatura, o jogo estimula a leitura e a interpretação textual, além de promover a discussão sobre temas sociais presentes na obra.

"Audio Game" (Sobral et al., 2017)

Propósito: Desenvolvido para estudantes do ensino fundamental com deficiência visual, este RPG utiliza a ambientação sonora como principal recurso. Ele permite que alunos com deficiência visual participem ativamente do processo de aprendizagem, utilizando o som como

ferramenta principal para a construção de narrativas e resolução de desafios.

Aplicação: O jogo aborda conceitos das áreas de Língua Portuguesa e Matemática, promovendo a inclusão e a acessibilidade e foi projetado para desenvolver competências como comunicação, cidadania, raciocínio lógico, cultura digital e cooperação.



"Aventuras Ancestrais" (Azevedo, 2018)

Propósito: Criado pelo historiador Azevedo, este RPG utiliza cartas de baralho com imagens de pinturas rupestres do sítio arqueológico Xique-Xique II, no Rio Grande do Norte. Os jogadores interpretam caçadoras de uma sociedade que viveu há 10 mil anos.

Aplicação: O jogo é utilizado para ensinar história e arqueologia, permitindo que os alunos

vivenciem a pré-história brasileira de forma imersiva e criativa.

"A Bandeira do Elefante e da Arara" (Kastensmidt, 2019)

Propósito: Este RPG, ambientado no século XVI, utiliza criaturas do folclore brasileiro. O jogo foi expandido em 2019 para incluir mais detalhes históricos e culturais, permitindo que os professores utilizem o RPG como

material paradidático em suas aulas.

Aplicação: Promove o engajamento dos alunos por meio da interpretação de papéis e da construção de narrativas criativas, tornando as aulas de história e geografia mais lúdicas e interativas.

"Guardiões" (Rodrigues et al., 2020)

Propósito: Desenvolvido para alunos do ensino médio, este RPG tem como objetivo fomentar a produção textual por meio da aprendizagem criativa e do trabalho em grupo de forma lúdica. O jogo aborda temas como a preservação do meio ambiente e pode ser utilizado de forma interdisciplinar nas disciplinas de língua portuguesa, literatura e ciências naturais.

Aplicação: O jogo promove o desenvolvimento de competências como resolução de problemas, produção textual, tomada de decisões, trabalho em grupo, comunicação, imaginação, criatividade, pensamento crítico, consciência ambiental e cidadania. Ele estimula os alunos a refletirem sobre questões ambientais enquanto praticam habilidades de escrita e colaboração.

"Cidade Criativa" (Rodrigues, Schmitt e Bertagnolli, 2023)

Propósito: Desenvolvido para alunos do ensino fundamental, este RPG tem como objetivo auxiliar o docente a fomentar a aprendizagem criativa dos estudantes jogadores para o desenvolvimento de soluções inovadoras, com a utilização de



Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), frente a problemas sociais reais existentes em sua cidade, como por exemplo violência doméstica, preconceito, evasão escolar, hospitais superlotados, mobilidade urbana, saneamento básico, segurança dos dados digitais, combate a disseminação de Fake News e outros.

Aplicação: O jogo promove o desenvolvimento de competências como resolução de problemas, tomada de decisões, trabalho em grupo, comunicação, imaginação, criatividade, pensamento crítico, utilização de tecnologias digitais, consciência ambiental e cidadania. Também pode ser aplicado de forma interdisciplinar em matérias como geografia, história, matemática, língua portuguesa, entre outras, conforme o plano de aula do professor.

O RPG e a BNCC

O RPG pode ser uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento das competências e habilidades previstas na BNCC. Estudos como os de Caballero et al. (2011), Santos (2011) e Bittencourt e Giraffa (2003) mostram que o RPG pode ser aplicado em disciplinas como matemática, história, física, ciências naturais e linguagens, promovendo a interdisciplinaridade e a aprendizagem significativa.

O uso do RPG em salas de aula tem se mostrado uma estratégia promissora para promover a aprendizagem criativa, a colaboração e o pensamento crítico. O RPG Saga de Gravatahy oferece uma oportunidade única para repensar o ensino, tornando-o mais **colaborativo, criativo**

e alinhado aos desafios do século XXI. Experimente e transforme sua sala de aula em um espaço de descobertas!

Como o RPG pode ser aplicado nas escolas

O RPG combina diversão, criatividade e aprendizagem significativa, permitindo que professores de diferentes disciplinas tornem suas aulas mais dinâmicas e engajadoras. Com isso, os alunos podem desenvolver habilidades cognitivas, socioemocionais e interdisciplinares de forma lúdica e imersiva, por meio da interpretação de papéis e da construção colaborativa de histórias.

As principais vantagens de usar o RPG em sala de aula:

- Promover o engajamento: transforma aulas em experiências ativas, reduzindo a evasão e a desmotivação.
- Trabalhar habilidades interdisciplinares: conecta conhecimentos de forma integrada, alinhando-se à BNCC.
- Desenvolver competências socioemocionais: estimula a colaboração, a empatia e a resolução de problemas durante o jogo.

Para auxiliar o trabalho dos professores em sala de aula, preparamos possíveis cenários para a aplicação do RPG em cada uma das áreas de conhecimento do ensino fundamental combinadas à algumas das dez competências gerais indicadas pela BNCC 1) conhecimentos

historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital; 2) pensamento científico, crítico e criativo; 3) repertório cultural; 4) comunicação através de diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital; 5) cultura digital; 6) trabalho e projeto de vida; 7) argumentação; 8) autoconhecimento e autocuidado; 9) empatia e cooperação; 10) responsabilidade e cidadania.

Os exemplos a seguir servem como ponto de partida e oferecem a possibilidade de serem adaptados, recriados, enriquecidos ou utilizados apenas como inspiração pelos educadores.

História

Os alunos assumem o papel de personagens em cenários históricos, reconstruindo eventos e contextos culturais.

Ao vivenciar conflitos, costumes e decisões de épocas passadas, os estudantes compreendem melhor processos como colonização, migração e formação cultural, conectando-os à realidade local. As competências gerais que podem ser desenvolvidas são: conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural; responsabilidade e cidadania.

Português (Redação e Literatura)

Os jogadores criam narrativas para seus personagens, descrevendo ações, diálogos e motivações.

Trabalha as habilidades de escrita criativa, estrutura textual e interpretação, além de estimular a leitura de

obras literárias que inspiram o universo do jogo. As competências gerais que podem ser desenvolvidas são: pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural; responsabilidade e cidadania; comunicação através de diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual.

Arte

Os alunos expressam visualmente seus personagens, cenários e objetos do jogo por meio de desenhos, colagens e/ou modelagens.

Utiliza técnicas artísticas, composição visual e criatividade, podendo integrar elementos de história da arte e cultura regional. As competências gerais que podem ser desenvolvidas são: conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural; comunicação através de diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital; cultura digital; trabalho e projeto de vida; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; responsabilidade e cidadania.

Biologia

As missões envolvem explorar ambientes naturais, identificar espécies ou resolver problemas ecológicos.

Discute ecossistemas, biodiversidade, adaptações biológicas e sustentabilidade de forma prática e contextualizada. As competências gerais que podem ser desenvolvidas são: pensamento científico, crítico e

criativo; trabalho e projeto de vida; argumentação; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; responsabilidade e cidadania.

Geografia

Os jogadores navegam por mapas, analisam paisagens e recursos naturais para tomar decisões estratégicas.

Ensina noções de cartografia, clima, relevo e impactos humanos no espaço geográfico. As competências gerais que podem ser desenvolvidas são: conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural; trabalho e projeto de vida; argumentação; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; responsabilidade e cidadania.

Física e Química (conceitos básicos)

Desafios como construir estruturas estáveis ou criar "poções" introduzem noções científicas.

Aborda conceitos como força, equilíbrio, misturas e transformações da matéria de maneira experimental e acessível. As competências gerais que podem ser desenvolvidas são: conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital; Pensamento científico, crítico e criativo; argumentação; responsabilidade e cidadania.

Como implementar o RPG nas salas de aula

A implementação dos jogos de RPG como método educacional pode ser um pouco difícil e complexa,

principalmente para aqueles que nunca tiveram contato com este gênero de jogo. Por isso, preparamos algumas dicas que podem facilitar o entendimento do formato e a sua aplicação.

Dicas para Implementação

- **Contextualizar o jogo:** Relacione as missões aos conteúdos curriculares.
- **Regras:** Utilize o sistema de regras gratuito do SAGEN (Sistema Aberto de Geração de Narrativas) ou adapte conforme sua necessidade.
- **Incentivar a participação coletiva:** Todos devem contribuir para a narrativa.

Como Isso Funciona na Prática

- **RPG como Base:** O professor narra a aventura, apresentando desafios (ex.: "O rio está secando! Como cada grupo pode ajudar?").
- **Papéis dos Alunos:** Cada estudante defende a perspectiva de seu povo, defendendo soluções baseadas em suas habilidades, mas precisa negociar soluções com os outros grupos.
- **Avaliação:** Os alunos são avaliados pela pesquisa, criatividade, colaboração e apresentação das maquetes ou narrativas.
- **Resultado Esperado:** Além de aprender conteúdos disciplinares, os alunos desenvolvem empatia histórica, compreendendo a complexidade da formação cultural e a relevância da diversidade para resolver problemas comuns.

A Saga de Gravatahy em Sala de Aula

Esse trabalho tem como objetivo explorar o potencial do RPG **A Saga de Gravatahy** como uma ferramenta educacional. O jogo foi desenvolvido com base no **Sistema Aberto de Geração de Narrativas (SAGEN)** de 2025, criado pelo Prof. Dr. João Ricardo Bittencourt, que também facilita a criação de RPGs educacionais. O modelo foi escolhido por ser gratuito, de licença aberta, de fácil customização e por permitir a criação de jogos digitais, não digitais ou híbridos.

O sistema SAGEN permite narrativas colaborativas, com regras flexíveis e ênfase em educação, integrando história, cultura e sustentabilidade. A seguir são apresentados três exemplos de possíveis aventuras para o docente trabalhar com os seus estudantes na sala de aula.

O jogo busca:

- Estimular o interesse dos alunos pela história e cultura da região.
- Minimizar a evasão escolar por meio de uma abordagem lúdica e engajante.
- Promover a aprendizagem criativa, incentivando os estudantes a desenvolver soluções inovadoras para problemas sociais, como o preconceito contra indígenas, mulheres, negros e outros grupos marginalizados.

Síntese do RPG "A Saga de Gravatahy"

Ambientado no século XVIII em Gravataí (RS), o jogo combina história real e fantasia, explorando conflitos entre quatro ancestralidades (Carijós, Guarani Missioneiros, Africanos e Açorianos). Ele utiliza a história dos povos originários do município de Gravataí como inspiração para seu cenário fictício.

Os principais antagonistas são os invasores **Necromares**, que buscam corromper o Rio Gravatahy com o Fel da Terra. Os jogadores assumem papéis como os **Descendentes de Caribé** (Carijós), os **Filhos de Poracy** (Guarani Missioneiro), os **Nguzus** (Africanos) ou **Marinhos** (Açorianos), usando habilidades mágicas como o Sangue Celestial e perícias ancestrais para proteger o território.

Exemplo 1: "O Pacto das Ancestralidades"

Tema Interdisciplinar: História, Arte, Português e Geografia.

Contexto no RPG: Os alunos representam jovens das quatro ancestralidades (Carijós, Guarani Missioneiros, Africanos e Açorianos) que devem organizar a Festa do Divino Espírito Santo na Aldeia dos Anjos, superando tensões causadas pelos Necromares.

Pesquisa Histórica (História)

Grupos pesquisam:

Carijós: Técnicas de pesca com arpão e cultivo de mandioca.

Guarani Missioneiros: Arte sacra em madeira e cantos missioneiros.

Africanos: Danças de guerra e amuletos de resistência.

Açorianos: Navegação e forja de basalto.

Criação de Narrativas (Português)

Cada aluno escreve uma história sobre como seu personagem contribui para a festa do Divino Espírito Santo. Por exemplo, um Guardião do Rio ensina a purificar água com gravatás; uma Cantora Missioneira revela profecias de Poracy.

Produção Artística (Arte)

Criação de máscaras de Caribé (Carijó), usando padrões luminescentes.

Turbantes com símbolos Nguzu (Africanos).

Miniaturas de embarcações açorianas (Açorianos).

Geografia

Mapeamento de Gravatahy no século XVIII, destacando: Rio Gravatahy (Carijó), Morro Itakumuni (questões ligadas com mineração), Quilombo do Seu Maneca (resistência do povo africano). Objetivo é valorizar a diversidade cultural, discutir conflitos como a extração de minérios de forma predatória (simbólico do Fel da Terra) e promover cooperação, ligando passado e presente.

Exemplo 2: "A Maldição do Fel da Terra"

Tema Interdisciplinar: Biologia, Física/Química, História e Sociologia

Contexto no RPG: O Fel da Terra corrompe o Rio Gravatahy, causando seca e doenças. As ancestralidades devem unir saberes para salvar o rio.

Análise Ambiental (Biologia/Geografia):

Investigar como o Fel da Terra (substância tóxica) afeta ecossistemas, comparando com poluição real.

Soluções Práticas (Física/Química):

Carijó: Filtragem com carvão e ervas.

Açorianos: Sistema de irrigação com alavancas e engrenagens.

Africanos: Rituais de purificação com raízes.

Debate Histórico-Social (História/Sociologia):

Discutir o impacto da colonização (ex.: Necromares como símbolo da ganância) e desigualdades no acesso à água.

Construção de Maquetes (Arte/Engenharia):

Criar maquetes da Aldeia dos Anjos com soluções sustentáveis, integrando tecnologias indígenas e açorianas. Integrando conhecimentos tradicionais e científicos, destacando sustentabilidade e colaboração intercultural.

Abrindo seus horizontes! Como criar o seu próprio jogo de RPG

O **Modelo RPG na Sala de Aula (RPGSA)** (RODRIGUES, 2023) tem a finalidade de servir como referência para a criação de RPGs, facilitando a proposição de jogos educacionais desse gênero por docentes. A utilização desse Modelo como parâmetro se dá devido às seguintes características: possui licença aberta; é gratuito; tem capacidade de trabalhar temas genéricos; possui poucas regras; foi escrito no idioma português; contém um design

simples; é de fácil customização; tem possibilidade de gerar jogos digitais, não digitais ou híbridos – utilizando recursos digitais e concretos juntos; possui guia para aplicação e pode auxiliar no processo de aprendizagem criativa dos estudantes.

O **Modelo RPGSA** é constituído por seis elementos fundamentais para a criação do jogo: Personagens, Problema, Objetivo, Local, Imprevisto e Complemento.

Esses seis elementos estão detalhados no **Guia de Aplicação do Modelo RPGSA** (link no final), uma ferramenta prática para professores que desejam criar e implementar jogos de RPG em contexto escolar, tendo os alunos como jogadores.

O objetivo central do Guia é simplificar o processo de criação de RPGs pedagógicos, focando no essencial para adaptar narrativas aos seus objetivos educacionais. Dessa forma, você pode se concentrar no conteúdo de aprendizagem, enquanto o RPGSA oferece a estrutura para transformar suas ideias em experiências lúdicas imersivas. A proposta é que você personalize histórias, desafios e mecânicas conforme a disciplina, o nível dos alunos e os temas



abordados – tudo sem a necessidade de criar regras complexas do zero.

O **Modelo RPGSA** é compatível com o Sistema Aberto de Geração de Narrativas e essa integração permite que você, professor(a) no papel de narrador(a), otimize seu trabalho na condução do jogo, aproveitando as regras

flexíveis do SAGEN caso deseje usá-las. O SAGEN é um sistema de regras simples que permite a criação de narrativas.

Em resumo, o RPGSA facilita a organização pedagógica do RPG, e o SAGEN (opcionalmente) fornece as bases para regras detalhadas. Juntos, eles permitem que você crie aventuras que transformam os alunos em protagonistas da própria aprendizagem, seja em História, Ciências, Matemática ou em qualquer outra área do conhecimento.



Você pode consultar o **Guia de Aplicação RPGSA** de forma **gratuita** clicando [aqui](#) ou acessando o QRCode ao lado.



Referências Bibliográficas

- AZEVEDO, Diego. **Aventuras Ancestrais**. Rio de Janeiro: Editora Game Maker, 2018. Disponível em: <https://aventurasancestrais.wordpress.com/2018/03/14/motivos-para-ter-aventuras-ancestrais/>. Acesso em: 16 dez. 2019.
- BRANDT, S. **Getting Started With Solo Role-Playing**. Dieheart, 2015. Disponível em: <https://www.dieheart.net/getting-started-solo/>. Acesso em: 21 dez. 2020.
- BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games**. XIV Simpósio Brasileiro de informática na educação. Rio de Janeiro: SBC, 2003a. Disponível em: <https://www.brie.org/pub/index.php/sbie/article/view/299>. Acesso em: 13 nov. 2020.
- BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. **A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem**. Programa de Pós-graduação em Ciências da Computação. PPGCC/PUCRS, p. 62, 2003b. (Relatório Técnico). Disponível em: <http://www.pucrs.br/facin-prov/wp-content/uploads/sites/19/2016/03/tr031.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 08 jun. 2023.
- CABALLERO, S. da S. X.; MATTA, A. E. R.; SOUZA, A. L.; NEIME, M.; MONTALVAO, V.; VIDAL, E.; SANTANA, E. **RPG By Moodle**. 1. ed. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2011.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture**. Eastford: Martino Fine Books, 2014.
- JACKSON, S. **GURPS Basic Set. Generic Universal Role Playing System**. 3. ed. [s.l.]: Steve Jackson Games, 1989.
- KARAKASIS, C.; XINO GALOS, S. BlocklyScript: Design and pilot evaluation of an RPG platform game for cultivating computational thinking skills to young students. **Informatics in Education**, v. 19, n. 4, pág. 641-668, dez. 2020. Disponível em: <https://infedu.vu.lt/journal/INFEDU/issue/42>. Acesso em: 19 abr. 2023.
- KASTENSMIDT, Christopher. **A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis**. 1. ed. São Paulo: Devir, 2019.
- KOTIRANTA, A. **Because Normal Schools are Kind of Boring**. A Quasi-Experimental Mixed Methods Study on How Educational LARP Affects English Language Learning. Masters' thesis, School of Applied Educational Science and Teacher Education, University of Eastern Finland, Joensuu, p.68. 2019. Disponível em: https://libapps.uef.fi/redirect.php?u=/pub/urn_nbn_fi_uef-20200405/urn_nbn_fi_uef-20200405.pdf. Acesso em: 20 set. 2020.
- MEIRA, L; BLIKSTEIN, P. **Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2020.
- MELO, C. V.; TONELLO, G. H.; BERTAGNOLLI, S. C. Do livro ao RPG: Conexões entre arte literária e jogos digitais em educação. **# Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia**. Canoas, v.5, n.2, p. 1-23, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/2020>. Acesso em: 12 mar. 2020.
- PEREIRA, T. **Jornada Espacial o RPG Solo**. Um jogo de escrita no Espaço Sideral. Rio Claro: TLHP Games, 2021.
- PIAGET, J. **The Moral Judgment of the Child**. Nova York: Free Press, 1997.
- PIAGET, J. **Play Dreams and Imitation in Childhood**. Nova York: W. W. Norton & Company, 1962.
- PIGEON, T. **Mythic Role Playing**. [s.l.]. Word Mill Publishing, 2007.
- PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On the Horizon**. v.9. 1-6.pg n. 5, Out, 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2023.
- RODRIGUES, L. S. **Um modelo de criação de jogos do tipo Role Playning Game (RPG) para aplicação no ensino médio**. Dissertação (mestrado) – Instituto Federal do Rio Grande do Sul Campus Porto Alegre, Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica, Porto Alegre, 114 f. 2023. Disponível em: <https://>

repositorio.ifrs.edu.br/handle/123456789/1036. Acesso em: 02 fev. 2024.

RODRIGUES, L. S.; SCHMITT, M. A. R.; BERTAGNOLLI, S. C. Cidade criativa: proposição de um RPG para promover a aprendizagem criativa com estudantes do ensino fundamental. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 12, n. 2, 2023. DOI: 10.35819/tear.v12.n2.a6872. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/6872>. Acesso em: 22 mar. 2025.

RODRIGUES, L. S.; SCHMITT, M. A. R.; BERTAGNOLLI, S. C. As contribuições do jogo de RPG no ensino médio: o que dizem as produções científicas brasileiras. **RENOTE - Revista novas tecnologias na educação**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, dez. 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/121188/65828>. Acesso em: 05 fev. 2023.

RODRIGUES, L. S.; RODRIGUES, G. S.; SANTOS, B. S.; BERTAGNOLLI, S. C.; SCHMITT, M. A. R.; PROCASKO, J. C. S. R. RPG Guardiões: desenvolvendo a produção textual através da escrita criativa. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 31. 2020, Online. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 411-420, 2020a. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12797>. Acesso em: 22 jan. 2023.

SANTOS, C. C. D. **RPG GEO MOODLE**: Modelagem dos dados de múltiplas faces. Dissertação (Mestrado em Modelagem computacional e tecnologia industrial) - Senai/ Cimatec, Salvador, p. 118. 2011. Disponível em: http://portais.fieb.org.br/portal_faculdades/images/portal/NRM/DissertacoesMCTI/dissertacao_carmen.pdf. Acesso em: 03 out. 2020.

SOBRAL, F.; UMERES, L.; SCHANOSKI, W.; BARTELMEBS, R.; ASSIS, M. 2017. A utilização de Role Playing Games Digitais como ferramenta complementar no processo de aprendizagem de crianças deficientes visuais. **Anais...** Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE). Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/7592>. Acesso em: 20 ago. 2020.

SUKSTRIENWONG, A. Animo Math: the Role-Playing Game in

Mathematical Learning for Children. **TEM Journal:Technology, Education, Management, Informatics Journal**. Novi Pazar, v.7, n.1, p. 147-154, 2018. Disponível em: http://www.temjournal.com/content/71/TemJournalFebruary2018_147_154.html. Acesso em: 25 mar. 2021.

SUTTON, S. B. Play & ambiguity. In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (Ed.). **The game design reader**: a rules of play anthology. London: MIT Press, 2005.

TOMKIN, S. **Ironsworn**. A Tabletop RPG of Perilous Quests. [s.l.]. S. Tomkin, 2018.



Obtenha mais **informações e materiais adicionais** no site do projeto *A Saga de Gravatahy* clicando **aqui** ou acessando o QRCode