

## RPG NO ENSINO DE MATEMÁTICA: REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA

Felipe Queiroz da Silva<sup>1</sup>

*Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia*

Irani Parolin Sant'Ana<sup>2</sup>

*Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia*

Claudinei de Camargo Sant'Ana<sup>3</sup>

*Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia*

### RESUMO

Este artigo apresenta uma Revisão Sistemática de Literatura que objetiva analisar as pesquisas produzidas no Brasil entre 2013 e 2022 que discutem a utilização de jogos de RPG no Ensino de Matemática. Para tal, foram realizadas buscas em três bases de dados utilizando os descritores “RPG” e “matemática”, resultando em um *corpus* contendo 29 obras que foram analisadas com o intuito de responder às perguntas: Como foram as aplicações de jogos de RPG no Ensino da Matemática realizadas no período compreendido entre 2013 e 2022? A quais públicos estas se destinavam? Quais foram os resultados encontrados? Nossa análise mostra o aumento na produção acadêmica, com maior concentração na região Sudeste. Percebe-se também a falta de consenso sobre a definição de RPG Pedagógico e de pesquisa teórica sobre o tema, além do pouco número de pesquisas na perspectiva da formação de professores. Por fim, observa-se o relato de ganhos em termos de aquisição de conteúdos, motivação e habilidades sociais por parte dos estudantes em aplicações de RPG Pedagógico.

**Palavras-chave:** RPG; Ensino de Matemática; Revisão Sistemática de Literatura.

### RPG IN MATHEMATICS EDUCATION: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

### ABSTRACT

This article presents a Systematic Literature Review aimed at analyzing research produced in Brazil between 2013 and 2022 discussing the use of RPG games in Mathematics Education. To do so, searches were conducted in three databases using the descriptors 'RPG' and 'mathematics,' resulting in a corpus containing 29 works. These works were analyzed with the intention of answering the questions: how

---

<sup>1</sup> Mestre em Matemática (UFJF). Doutorando em Ensino (UESB), Vitória da Conquista, Bahia, Brasil. Endereço para correspondência: Grupo de Estudos em Educação Matemática – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Estr. Bem Querer, SN, Universitário, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil, CEP: 45.083-900. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3202-6099>. E-mail: [mrfelipequeiroz@gmail.com](mailto:mrfelipequeiroz@gmail.com).

<sup>2</sup> Doutora em Educação Matemática (UNIAN). Professora (UESB), Vitória da Conquista, Bahia, Brasil. Endereço para correspondência: Grupo de Estudos em Educação Matemática – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Estr. Bem Querer, SN, Universitário, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil, CEP: 45.083-900. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1857-3638>. E-mail: [irani@ccsantana.com](mailto:irani@ccsantana.com).

<sup>3</sup> Doutor em Educação (Unicamp). Professor Titular (UESB), Vitória da Conquista, Bahia, Brasil. Endereço para correspondência: Grupo de Estudos em Educação Matemática – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Estr. Bem Querer, SN, Universitário, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil, CEP: 45.083-900. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1429-4559>. E-mail: [claudineicsantana@uesb.edu.br](mailto:claudineicsantana@uesb.edu.br).

were RPG game applications in Mathematics Education carried out between 2013 and 2022? To which audiences were they targeted? And what were the findings? Our analysis shows an increase in academic production, with a greater concentration in the Southeast region. There is also a lack of consensus on the definition of Pedagogical RPG and theoretical research on the subject, in addition to the small number of studies from the perspective of teacher training. Finally, there is a reported improvement in terms of content acquisition, motivation, and social skills among students in Pedagogical RPG applications.

**Keywords:** RPG; Mathematics Education; Systematic Literature Review.

## RPG EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS: REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LITERATURA

### RESUMEN

Este artículo presenta una Revisión Sistemática de Literatura que tiene como objetivo analizar la investigación producida en Brasil entre 2013 y 2022 que discute la utilización de juegos de RPG en la Enseñanza de las Matemáticas. Para ello, se realizaron búsquedas en tres bases de datos utilizando los descriptores 'RPG' y 'matemáticas', lo que resultó en un corpus con 29 obras. Estas obras fueron analizadas con el propósito de responder a las preguntas: ¿cómo se llevaron a cabo las aplicaciones de juegos de RPG en la Enseñanza de las Matemáticas entre 2013 y 2022? ¿A qué públicos estaban dirigidas? ¿Y cuáles fueron los resultados encontrados? Nuestro análisis muestra un aumento en la producción académica, con una mayor concentración en la región Sudeste. También se observa la falta de consenso sobre la definición de RPG Pedagógico y de investigación teórica sobre el tema, además del escaso número de estudios desde la perspectiva de la formación de profesores. Por último, se informa de mejoras en términos de adquisición de contenidos, motivación y habilidades sociales por parte de los estudiantes en aplicaciones de RPG Pedagógico.

**Palabras clave:** RPG; Enseñanza de las Matemáticas; Revisión Sistemática de Literatura.

### INTRODUÇÃO

Este artigo é parte da pesquisa de doutorado em andamento denominada “A Aventura do Aprendizado: formação de professores com o uso de RPG no ensino de matemática”, realizada no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE) da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) e conduzido sob a supervisão do Grupo de Estudos em Educação Matemática (GEEM)<sup>4</sup>.

O GEEM tem como principal objetivo criar espaços para debates acerca da Educação Matemática, incentivando a reflexão sobre as práticas adotadas em sala de aula (Sant’ana; Sant’ana, 2023). Suas linhas de pesquisa abarcam desde o estudo da História da Educação Matemática (Sant’Ana; Sant’Ana, 2015; Sant’Ana, 2017; Sant’Ana; Sant’Ana, 2019), até novas práticas escolares de ensino e tecnologias aplicadas ao Ensino de Matemática (Cruz, et al., 2014; Sousa; Sant’Ana, 2017; Brito; Sant’Ana; Sant’Ana, 2020; Ribeiro, et al., 2020; Ribeiro; Sant’Ana; Sant’Ana, 2021). Mais

---

<sup>4</sup> <http://geem.mat.br/>. Acesso em: 20 out. 2023.

recentemente ganha destaque o estudo de utilização de IA como recurso educacional (Sant'Ana; Sant'Ana; Sant'Ana, 2023; Santos; Sant'Ana; Sant'Ana, 2023) e o uso de jogos e gamificação na educação (Barreto; Sant'Ana; Sant'Ana, 2020; Silva *et al.*, 2022; Silva *et al.*, 2023).

Essa iniciativa é valiosa visto que apesar de sua importância, a Matemática ainda é uma das disciplinas com os índices de aprendizagem mais baixos tanto em avaliações internacionais quanto nacionais (Brasil, 2020; 2022). Na aplicação de 2021 do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB)<sup>5</sup> houve uma queda de sete pontos na proficiência média em Matemática tanto nos Anos Finais do Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio. De acordo com o documento, cerca de 54,2% dos estudantes de Ensino Médio participantes da avaliação estão no Nível 2 ou abaixo na Escala de Proficiência em Matemática (Brasil, 2022).

Outro dado a considerar são os do Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (Pisa)<sup>6</sup> que, em 2018, apontou que a média de proficiência dos jovens brasileiros em Matemática foi de 384 pontos, 108 pontos abaixo da média dos estudantes dos países da OCDE. Em comparação aos resultados divulgados em 2012, houve oscilação média de 5 pontos abaixo da alcançada naquele período (Brasil, 2020).

Diante deste cenário, torna-se urgente a perspectiva de utilização de novas metodologias, estratégias e recursos educacionais que tornem o ensino de matemática mais atrativo. Dentre estes, os *Roleplaying Games* (RPG) aparecem como um recurso educacional lúdico, capaz de envolver os estudantes criando um ambiente dinâmico cuja maior virtude é “tornar o processo de aprendizagem leve e divertido, fazendo com que o estudante sinta desejo de estar na escola, participar das atividades, se envolver e aprender” (Silva *et al.*, 2022, p. 132).

Assim, este artigo objetiva analisar as pesquisas produzidas no Brasil entre 2013 e 2022 que discutem a utilização de jogos de RPG no Ensino de Matemática e a partir desta análise responder às perguntas: como foram as aplicações de jogos de RPG no

---

<sup>5</sup> O SAEB é um conjunto de avaliações externas em larga escala com intuito de realizar um diagnóstico da educação básica brasileira e de fatores que podem interferir no desempenho do estudante.

<sup>6</sup> O Pisa é um estudo comparativo internacional realizado a cada três anos pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) que oferece informações sobre o desempenho dos estudantes na faixa etária dos 15 anos, vinculando dados sobre seus backgrounds e atitudes em relação à aprendizagem.

Ensino da Matemática realizadas no período compreendido entre 2013 e 2022? A quais públicos estas se destinavam? Quais foram os resultados encontrados?

## O RPG PEDAGÓGICO

Como aponta Silva (2014), o RPG surge na década de 1970 com o jogo de fantasia medieval, *Dungeons & Dragons*. Ele é um jogo de interpretação de papéis, onde os participantes contam em conjunto uma história interpretando personagens e interagindo com os personagens e desafios criados por um narrador, às vezes também chamado de “mestre”<sup>7</sup>.

Neste universo, o mestre assume o papel crucial de preparar as aventuras, criando os desafios que deverão ser superados pelos outros jogadores e interpretando os coadjuvantes que estes encontrarem pelo caminho, fornecendo a estrutura para a experiência de jogo. As aventuras devem incluir desafios, enigmas e charadas, além de momentos que exijam tomada de decisões por parte dos jogadores. E cada jogador, atuando também como um criador, desenvolve um personagem para si, definindo sua personalidade, capacidades intelectuais e físicas, preferências e pontos fortes, bem como suas fraquezas, que darão mais profundidade à narrativa (Pavão, 2000).

Como será visto à frente, em nossa análise, ainda há muito pouco referencial teórico sobre o uso de RPG na Educação, principalmente no Ensino de Matemática. De forma mais ampla, as primeiras pesquisas sobre o RPG no Brasil datam de 1997 com a tese “*Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo*”, de Sonia Rodrigues Motta (Silva, 2016).

A partir de então, temos trabalhos sobre o jogo em diversas áreas como Antropologia Cultural (Barbosa, 1998) e Design (Godinho, 2002), porém, apenas com Fairchild (2004) inicia-se uma discussão formal sobre a escolarização do RPG. Em relação ao uso de RPG no Ensino de Matemática, os primeiros trabalhos realizados no Brasil são de Maurício Rosa (2004), com sua dissertação “*Role playing game eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar matemática*”, que propõe o

---

<sup>7</sup> Uma referência ao termo em inglês *Dungeon Master* (mestre da masmorra) que era como era chamado o narrador no jogo *Dungeons & Dragons*.

desenvolvimento e aplicação de um jogo de RPG Eletrônico para o ensino de Números Inteiros.

É válido ressaltar que existem diversas modalidades de RPG que podem ser jogados sozinho ou em grupo, com ou sem a necessidade de um narrador. É importante ressaltar que a maior parte desses “modos distintos de jogo” possui aplicações na educação também, com exemplos de publicações e trabalhos utilizando-os como recursos pedagógicos. Entre eles, destacamos:

**RPG Eletrônico:** nestes jogos, o jogador controla um personagem em um ambiente virtual, tomando decisões e guiando-o pela história. Muitas iniciativas de aplicação de RPG Pedagógico utilizam-se de *softwares* como o *RPG Maker* para criar RPG eletrônicos solo. Segundo Rosa (2004), nos RPG eletrônicos, a função do mestre é desempenhada tanto no momento da criação do jogo, pelo seu desenvolvedor, quanto em sua execução, pelo computador, através de sua interface.

**RPG de Mesa:** os jogos de RPG de mesa são jogados tradicionalmente de forma presencial<sup>8</sup>, com a participação de mestre e jogadores. Enquanto cada um dos jogadores interpreta um personagem durante o jogo, o papel do mestre é apresentar a história, a aventura aos demais participantes, instigando-os e propondo desafios a serem superados. Ele também possui a função de estudar a aventura com antecedência, preparando a história, regras e, muitas vezes, os personagens, quando são construídos por ele (Rosa, 2004).

Uma sessão de RPG de Mesa, tradicionalmente necessita apenas de lápis, papel, dados e imaginação, fazendo com que seja um jogo acessível a escolas que não tenham disponibilidade de recursos tecnológicos. A sua utilização como recurso pedagógico é um “fator de inclusão social, porque, ao não exigir equipamentos e recursos custosos, termina por não fazer distinção econômica e de classe, para quem queira jogá-lo ou utilizá-lo didaticamente em sala de aula” (Silva, 2016, p.39).

Um dos grandes desafios do professor de matemática é justamente estimular o estudante a se interessar por conteúdos que não aparentam ter aplicações práticas no

---

<sup>8</sup> Com o advento de softwares capazes de simular mesas de jogo, como o *Roll20* (Disponível em: <https://roll20.net/>, Acesso em: 20 out. 2023) se tornou possível jogar RPG de mesa de forma online.

seu dia a dia. Qual professor nunca ouviu a pergunta: “mas professor, pra quê eu vou usar isso na minha vida?”. Ademais, Santos, Sant’Ana e Costa (2021) destacam a percepção dos discentes acerca da importância da colaboração entre membros de um grupo e o papel de diferentes ideias na resolução de problemas matemáticos, O RPG, ao colocá-los em um papel ativo na construção de seus conhecimentos matemáticos “permite evidenciar a aplicabilidade do conteúdo de forma imediata e simples no ambiente da sala de aula” (Marcatto, 1996, p.16-17) a partir do momento em que estes conteúdos estão contextualizados em situações-problema vivenciados, discutidos e resolvido, em geral de forma cooperativa, pelos personagens dos jogadores.

Existem muitas semelhanças entre o fazer docente e a função de um narrador de RPG, como apontam Hein e Zimer (2022, p. 107):

O professor em sala de aula tem como objetivo proporcionar um ambiente favorável a aprendizagem dos alunos, já o narrador de um jogo de RPG tem como foco proporcionar um ambiente hospitaleiro e divertido para seus jogadores. Ambas as práticas são pautadas em uma necessidade de planejamento prévio e de gerar interesse naqueles que os escutam. Mesmo assim, o planejamento para um professor normalmente é visto como uma extensão do seu trabalho enquanto o planejamento para um narrador do jogo é visto como uma forma de lazer. Ao mesmo tempo, professor e narrador tem que lidar e saber dar a atenção demandada por todos os seus alunos e jogadores respectivamente.

Isso torna natural que professores que já sejam narradores de RPG vislumbrem a possibilidade de utilizá-lo como um recurso pedagógico em suas aulas. Por outro lado, esta não é a única possibilidade de utilização de tal recurso. O RPG pode ser tão simples quanto o sistema de regras escolhido para ser utilizado, e com isso, pode ser ensinado a professores e estudantes que nunca tenham tido contato com o jogo.

## **PERCURSO METODOLÓGICO**

Foi utilizada nessa pesquisa a metodologia de Revisão Sistemática de Literatura, que é um “método sistemático, explícito, (abrangente) e reprodutível para identificar, avaliar e sintetizar o corpo existente de trabalhos completos e registrados produzidos por pesquisadores, estudiosos e profissionais” (Okoli, 2015, p.4).

Para que fosse possível encontrar o máximo de trabalhos completos que discutissem o uso do RPG no Ensino de Matemática no período compreendido entre

2013 e 2022, foi elaborado um protocolo de pesquisa onde foram definidos objetivos, bases de dados onde ocorreriam as buscas, critérios de inclusão e exclusão, procedimentos e forma de extração e análise dos resultados. Para alcançar uma variada gama de trabalhos, desde teses e dissertações até trabalhos de conclusão de curso e artigos, optou-se por realizar as buscas em três bases de dados diferentes, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), o Banco de Teses e Dissertações da CAPES e o *Google Acadêmico*.

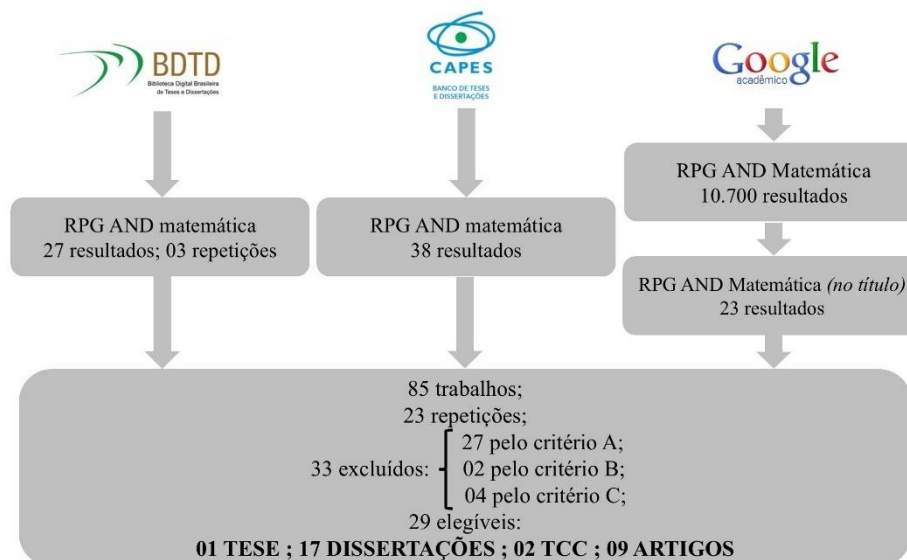
A princípio foram utilizados apenas na BDTD e no Banco de Teses e Dissertações da CAPES os descritores “RPG” e “matemática”, utilizando o booleano AND para pesquisar os casos em que estes apareciam juntos. Essa busca obteve um total de 27 resultados na BDTD, sendo que destes três apareceram em duplicidade e 38 resultados no Banco de Teses e Dissertações da CAPES.

Na sequência foram realizadas buscas por outras pesquisas através do *Google Acadêmico*. Utilizando novamente os mesmos descritores foram encontrados 10.700 resultados. Para uma melhor seleção dos trabalhos, optou-se por filtrar apenas aqueles em que estes apareciam no título, reduzindo o número de resultados elegíveis para 23. Ao final dessa busca, obteve-se um total de 85 trabalhos encontrados nas três bases de dados, sendo que destes, 23 apareciam repetidos.

A partir daí, procedeu-se à aplicação dos critérios de exclusão nos 62 trabalhos restantes a fim de compor o *corpus* da pesquisa. Inicialmente foram lidos os resumos dos trabalhos de forma a encontrar aqueles que não abordassem especificamente de aplicações de RPG no Ensino de Matemática (Critério A), por este critério foram excluídos vinte e sete trabalhos, nove que apresentavam aplicações de RPG no Ensino de Física, nove no Ensino de Ciências, seis em Química, e três que se referiam a outras áreas do conhecimento. O segundo critério desconsiderava trabalhos que se referiam a pesquisas utilizando outros jogos que não o RPG (Critério B), por esse critério foram excluídos mais dois trabalhos, um que apresentava uma aplicação de xadrez e outro que apenas citava a utilização de um jogo do *RPG Maker* na avaliação da pesquisa. Por fim, foram excluídos os trabalhos que se apresentavam apenas no formato de resumo simples ou expandido, sem a possibilidade de acessar o artigo completo (Critério C).

Por esse critério foram eliminados mais quatro resultados, o que resultou em um total de 29 trabalhos elegíveis, como mostrado na Figura 1.

**Figura 1 – Protocolo da Revisão Sistemática**



**Fonte:** Elaborado pelos autores a partir dos dados extraídos em 17 de agosto de 2023.

O *corpus* desta revisão sistemática de literatura foi composto por 1 tese, 17 dissertações, 2 trabalhos de conclusão de curso e 9 artigos. Estes, se encontram listados no Quadro 1 e, serão tratados, no decorrer do artigo, usando-se a codificação T para tese, D para dissertações, TCC para Trabalhos de Conclusão de Curso e A para artigos, seguido do numeral a que correspondem.

**Quadro 1 – Pesquisas selecionadas – Título e autor**

Ordem	Título	Autor (data)
T01	Role Playing Game (RPG): ensino dos elementos da matemática em um curso de administração com base nos princípios da teoria da flexibilidade cognitiva	Ferreira (2022)
D01	Criação de um Sistema de RPG como Ferramenta para o Ensino de Probabilidade	Reis (2022)
D02	Critérios de decisão e games em sala de aula	Nascimento (2017)
D03	Desenvolvimento de um jogo de computador educacional de Matemática – O Mestre de Trigonometria	Silva (2018)
D04	Gamificação no ensino de matemática com jogos de "Escape Room" e RPG: percepções sobre suas contribuições e dificuldades	Aiub (2020)
D05	Gênios do Cálculo RPG: uma ferramenta para o ensino de Matemática	Albino (2020)
D06	Jogo de tabuleiro com elementos de RPG "aventura de um livro mágico": contribuições para a educação matemática	Azevedo (2017)
D07	O significado dos jogos digitais na Educação: paisagens	Moreira (2022)



	[auto]cartografadas de experimentações prévias	
Do8	O software RPG Maker e a construção do jogo Apolo: uma experiência com professores de matemática	Sousa (2018)
Do9	O uso de Role Playing Games como recurso pedagógico nas aulas de matemática	Feijó (2014)
D10	O Uso do Role-Playing Game (RPG) Como Ferramenta Motivacional no Ensino da Matemática	Ricardo (2020)
D11	O uso do RPG (Role Playing Game) para o ensino do Teorema de Pitágoras em uma escola municipal do Rio de Janeiro	Roberto (2018)
D12	Observar com sentido: um experimento com estudantes de licenciatura em matemática envolvendo a utilização do RPG	Honorio (2015)
D13	Processo de recuperação matemática na educação básica utilizando jogos de RPG	Costa (2021)
D14	Role Playing Game (RPG) como método avaliativo no processo de ensino e aprendizagem de saberes matemáticos de forma lúdica	Sobral (2018)
D15	RPG como estratégia no ensino das operações elementares em Matemática	Bressan (2013)
D16	Um Jogo que Estimula o Aprendizado da Criptografia RSA	Escobar (2019)
D17	Usando RPG no ensino da matemática	Silva (2014)
TCC01	Dungeons and math: Uma análise dos aspectos positivos e negativos do RPG (role playing game) para o ensino por meio da visão dos estudantes de licenciatura em matemática da UFPE-CAA.	Oliveira (2022)
TCC02	Um jogo digital do tipo RPG para revisão de conceitos da matemática do ensino fundamental	Soares (2020)
A01	Ada e a Sociedade Perdida: um RPG digital para revisão de conceitos da matemática do ensino fundamental	Soares; Nóbrega (2021)
A02	Desenvolvimento de Jogos Digitais Educacionais com o RPG Maker: Um Estudo de Caso com Professores de Matemática	Santos; Carvalho Filho; Bonifácio (2022)
A03	Jogo de tabuleiro com elementos de RPG: possibilidades e desafios para a educação matemática	Azevedo; Carvalho (2016)
A04	Jogos de RPG: Uma proposta didática para aulas de Matemática	Souza; Azevedo; Alves (2020)
A05	O jogo na educação matemática: desenvolvimento de um RPG para trabalhar o conceito de moeda no ensino fundamental	Rosetti Jr et al. (2015)
A06	Um estudo sobre o uso do jogo de RPG na Educação Matemática em anos iniciais do ensino fundamental	Spinelli; Silva (2021)
A07	Um relato de experiência da utilização de RPG Pedagógico no Ensino de Matemática	Silva et al. (2022)
A08	Utilizando RPG (Role-Playing Game) no Ensino de Matemática para alunos do Ensino Médio	Machado et al. (2017)
A09	Vamos jogar matemática: Utilizando o RPG Maker para produzir um recurso educacional digital para o ensino de matemática	Moreira et al. (2019)

**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após delineado o protocolo adotado para a escolha dos trabalhos que compõem o material desta revisão sistemática de literatura, prossigamos para a análise dos dados.

## APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Nós objetivamos, além de identificar as pesquisas que discutem a utilização de jogos de RPG no ensino de Matemática, analisar como estas vêm sendo conduzidas e sua aplicabilidade no ensino.

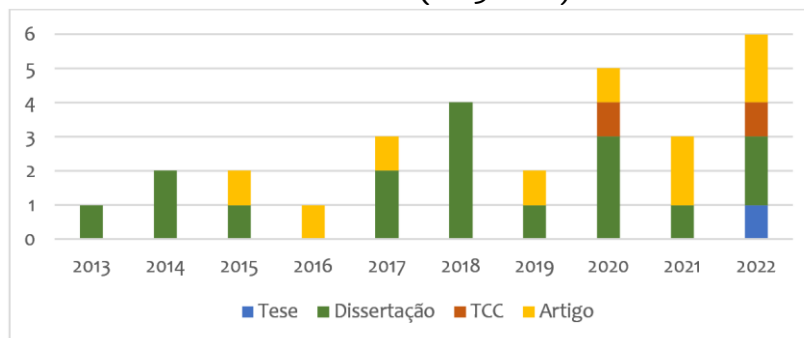
Para isso, foram lidos os resumos e discussões teóricas referentes ao tema nas publicações que compõe o *corpus* desta pesquisa. Durante a consulta, foram destacados os trechos das obras que apresentavam as definições de RPG e RPG Pedagógico, e através das análises das semelhanças e diferenças nessas definições, construímos as categorias listadas.

Em certas situações, as definições nos capítulos teóricos não eram explicitadas de forma clara, tornando necessária a consulta de outras seções do trabalho. A abordagem não foi sequencial e incluiu revisões múltiplas dos estudos já examinados, considerando novos aspectos identificados nas leituras posteriores.

## DISTRIBUIÇÃO TEMPORAL E GEOGRÁFICA

Iniciamos nossa análise pela observação da data de publicação dos trabalhos avaliados. Percebemos pela análise do Gráfico 1 que apesar das oscilações ao se avaliar ano a ano a produção, houve um aumento na média do número de trabalhos nos últimos cinco anos. Foi encontrado apenas um trabalho que discutisse aplicações de RPG no ensino de Matemática no ano de 2013. Além disso, observou-se maior variedade de produção nos últimos anos, sendo que em 2022 foram publicados os quatro tipos de trabalhos analisados (teses, dissertações, TCC e artigos).

**Gráfico 1** – Distribuição temporal da produção acadêmica sobre RPG no Ensino da Matemática (2013-2022)



Fonte: Elaborado pelos autores.

Outra informação importante para a análise de como foram realizadas as pesquisas acerca do tema são as informações referentes à localização geográfica e o tipo de instituição onde foram conduzidas as pesquisas a nível de mestrado e doutorado. Como pode ser observado na Tabela 1, mais da metade de toda a produção sobre tema ainda se concentra na região Sudeste, sendo que, se filtrado apenas pelas produções de teses e dissertações, esse quantitativo sobe para 65%.

**Tabela 1 – Distribuição por Região do Brasil**

Região do Brasil	Teses	Dissertações	TCC	Artigos	TOTAL
Centro-oeste	0	0	1	0	1
Nordeste	1	2	1	5	9
Norte	0	0	0	0	0
Sudeste	0	13	0	2	15
Sul	0	2	0	2	4

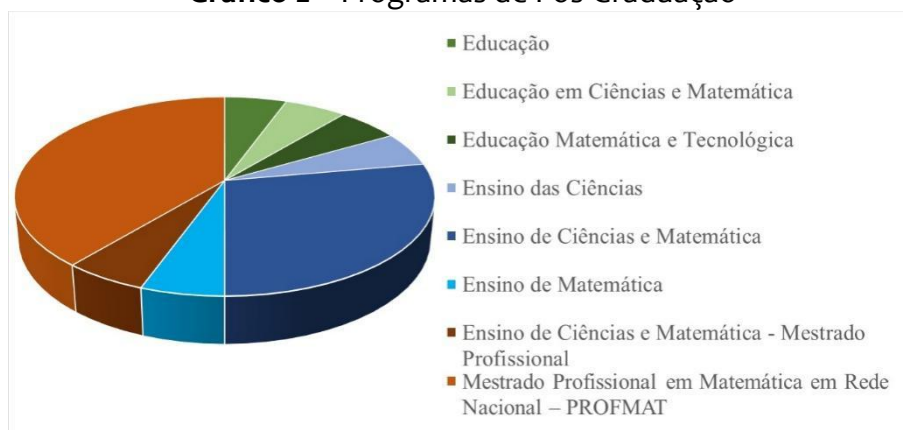
Fonte: Elaborado pelos autores.

Observando a tabela acima, percebe-se uma grande concentração de produção científica na região sudeste, o que revela uma limitação ainda existente nos trabalhos desenvolvidos no Brasil sobre uso de RPG no Ensino de Matemática, o que demonstra a necessidade de ampliar a diversidade geográfica na pesquisa, a fim de abranger e compreender as variadas dinâmicas educacionais em todo o país.

## PROGRAMAS E PALAVRAS-CHAVE

Dando prosseguimento à análise, foram elencados os programas de Pós-graduação onde foram desenvolvidas as pesquisas a nível de mestrado e doutorado. Justamente pelo critério de referir-se especificamente a aplicações pedagógicas de RPG no Ensino de Matemática, a quase totalidade das teses e dissertações estudadas foram desenvolvidas em programas de Pós-graduação em áreas de Educação, Ensino de Ciências e Matemática, ou correlatas. Entretanto, cabe destacar que destas, mais de 40% foram realizadas em programas de mestrado profissional, como observado no Gráfico 2.

Gráfico 2 – Programas de Pós-Graduação



Fonte: Elaborado pelos autores.

Este resultado indica uma forte tendência ao desenvolvimento de jogos de RPG como produto educacional, visto que este é o objeto de pesquisa desenvolvido no âmbito dos programas de mestrado profissional. Porém, o que se observa, e que será discutido mais a frente, é que, em alguns cursos de mestrado profissional, nem sempre o produto educacional é aplicado antes da defesa da dissertação, em consequência muitos destes produtos educacionais são publicados sem terem sido testados em sala de aula, sendo utilizados apenas após a publicação dos trabalhos, pelo próprio pesquisador ou por outros.

Outro ponto que reforça a diversidade de abordagens nas pesquisas que compõem nosso *corpus* são as palavras-chave, retiradas dos resumos das obras analisadas, que podem ser vistas distribuídas na nuvem de palavras apresentada na Figura 2.

A palavra-chave mais encontrada foi “RPG”, seguido por “Educação Matemática”, “Ensino da Matemática” e “Matemática”, o que já era esperado, considerando os descritores utilizados na busca. Na sequência, aparecem os termos “Jogos” e “RPG Maker”, demonstrando a grande quantidade de trabalhos sobre RPG Eletrônico que destacam o uso desse *software*.

**Figura 2 –** Nuvem de palavras de palavras-chave



Fonte: Elaborado pelos autores em [www.wordclouds.com](http://www.wordclouds.com).

Também é possível destacar, pela análise da Figura 2, a diversidade de possibilidades de aplicação do RPG Pedagógico, como no ensino de “Criptografia RSA”, na discussão do “Conceito de moeda” e “Administração Financeira”, “Probabilidade”, “Teorema de Pitágoras” e “Pequeno Teorema de Fermat”.

**AUTORES MAIS CITADOS**

Seguindo nossa análise, também foram listadas as publicações e autores mais citados entre as referências dos trabalhos analisados. Foram catalogadas 919 referências distintas, refletindo a variedade de abordagens citada anteriormente, porém, pudemos identificar algumas tendências ao examinar a lista dos 10 autores mais frequentemente citados (Tabela 2).

**Tabela 2 –**Autores mais citados

Posição	Autor (data)	Quant.
1º	ROSA (2004; 2008)	11
2º	GRANDO (2000)	9
2º	HUIZINGA (2000)	9
4º	AMARAL (2008; 2013)	8
4º	MARCATTO (1996)	8
4º	SILVA (2014)	8
7º	BRESSAN (2013)	7
7º	FEIJÓ (2014)	7
7º	VASQUES (2008)	7
10º	GIL (2008; 2010)	6

Fonte: Elaborado pelos autores.

Entre os dez autores mais citados, sete deles figuram nesta lista por conta de suas pesquisas de mestrado e doutorado sobre o tema. Das 11 citações de Maurício Rosa, nove delas são de sua dissertação de Mestrado sobre RPG Eletrônico (Rosa, 2004), as nove de Regina Célia Grando são de sua tese sobre uso de jogos em sala de aula (Grando, 2000), Ricardo Ribeiro do Amaral tem 5 citações da sua dissertação sobre RPG no Ensino de Física (Amaral, 2008), e 4 de seu livro que apresenta um sistema de regras e um compilado de aventuras pedagógicas para serem aplicadas em sala de aula (Amaral, 2013). Por fim, todas as citações de Felipe Queiroz da Silva, Rodrigo Orestes Feijó e Rafael Carneiro Vasques são referências a suas dissertações (Silva, 2014; Feijó, 2014; Vasques, 2008).

Johan Huizinga aparece exclusivamente por seu livro “Homo Ludens”, que teoriza sobre a importância do jogo e seu aspecto lúdico nas culturas humanas deste o passado até a contemporaneidade (Huizinga, 2000), assim como Marcatto que é citado por conta de seu livro “Saindo do Quadro”, de 1996, um dos primeiros livros a falar sobre aplicações de RPG em sala de aula com exemplos de criação de aventura para diversas disciplinas (Marcatto, 1996).

Vale ainda citar que três dos autores que aparecem na lista – Silva, Bressan e Feijó – possuem dissertações que fazem parte do *corpus* desta pesquisa, visto que foram produzidas no intervalo pesquisado, sendo respectivamente os trabalhos D17, D15 e D09, produzidos em 2013 e 2014, sendo cronologicamente os primeiros em nossas buscas.

Isto demonstra ainda a necessidade de pesquisa e desenvolvimento teórico acerca do tema desta revisão sistemática. Como dito, muito tem-se produzido acerca do tema na forma de produtos educacionais para serem aplicados em sala de aula, mas pouco ou nada se produz em termos de pesquisa teórica que apresente definições claras sobre RPG Pedagógico e Aventuras Pedagógicas.

## DEFINIÇÃO DE RPG

Pôde-se perceber na leitura dos trabalhos que não há um consenso sobre qual a definição de RPG Pedagógico entre os pesquisadores. Ferreira (2022), Silva (2014) e

Azevedo (2017), por exemplo, referem-se ao RPG como uma Estratégia Pedagógica. Outros, como Nascimento (2017) e Aiub (2020), referem-se a ele como uma Ferramenta ou Instrumento Pedagógico, outros ainda o discutem como uma Metodologia, e há alguns como Bressan (2013) que não o definem de uma única forma, hora se referindo ao RPG como Estratégia, ora como Ferramenta, em outros momentos como uma Metodologia, como pode ser observado no Quadro 2.

**Quadro 2 – Definição de RPG**

Definição de RPG	Trabalho						
Abordagem Pedagógica / de Ensino	A01						
Estratégia Pedagógica / de Ensino	T01 A09	D06	D08	D15	D17	TCC01	TCC02
Ferramenta / Instrumento Pedagógico / de Ensino	D01 D13	D02 D14	D03 D15	D04 D16	D05 A02	D10 A06	D11 A08
Metodologia	D07	D09	D15	TCC01	A05	A08	
Proposta / Instrumento Avaliativo	D14						
Recurso Didático / Pedagógico	D09	D12	A03	A04	A07	A09	

**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Essa diversidade de definições encontradas é também um reflexo da falta de discussão teórica acerca do uso de jogos de RPG no ensino. Como vimos na análise da bibliografia dos trabalhos, não há teóricos de RPG Pedagógico em que os autores possam se apoiar para justificar suas pesquisas, e em cada um dos trabalhos, os autores acabam adotando uma abordagem diversa sobre o tema.

## MODALIDADES DE APLICAÇÃO

Como visto, existem diferentes modalidades de RPG, cada qual com suas vantagens e desvantagens para a aplicação em diversos contextos escolares. Assim, procedendo à análise, os trabalhos foram separados de acordo com a modalidade de jogo que era utilizado em suas pesquisas, o resultado pode ser visto no Quadro 3.

**Quadro 3 – Modalidade de aplicação do RPG**

Modalidade de RPG	Trabalho						
Jogo com elementos de RPG	D04	D06	A03				
RPG de Mesa	T01 D14	D01 D15	D05 D17	D09 TCC01	D10 A04	D11 A07	D12 A08
RPG Eletrônico	D02 A01	D03 A02	D07 A05	D08 A09	D13	D16	TCC02
Revisão de Literatura	A06						

**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Entre os trabalhos que não desenvolvem jogos de RPG, temos o artigo A06, que trouxe uma Revisão de Literatura acerca da utilização de jogos de RPG na Educação Matemática em anos iniciais do Ensino Fundamental, encontrando apenas um TCC, um artigo (A09) e um resumo expandido sobre o tema. Já o artigo A03 apresentou a aplicação do jogo de tabuleiro com elementos de RPG desenvolvido em Do6, o jogo “Aventura de um livro mágico”, desenvolvido para trabalhar conceitos de adição e subtração nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (Azevedo; Carvalho, 2016). Por fim, a dissertação Do4 abordou jogos descritos pelo autor como “do tipo *Escape Room* e RPG” desenvolvidos por estudantes de Licenciatura em Matemática (Aiub, 2020).

Os outros 25 textos dividiram-se entre 14 trabalhos que discutiam aplicações de RPG de Mesa e 11 que traziam jogos de RPG Eletrônico. Entre os que abordavam jogos de RPG de mesa, destaca-se o artigo A04 pelo fato de ser o único a conceder o papel de narrador da história, o Mestre do Jogo, para os estudantes. Este trabalho trouxe uma proposta desenvolvida e aplicada em uma turma do 3º ano do Ensino Médio. No contexto desse estudo, os estudantes foram divididos em grupo e em cada grupo, um estudante assumiu o papel de narrador, preparando uma aventura pedagógica para ser narrada aos seus colegas.

Vale salientar também que a totalidade dos trabalhos sobre RPG Eletrônico referiam-se à jogos produzidos utilizando o programa *RPG Maker*<sup>9</sup>, um software que permite a construção de RPG eletrônicos sem a exigência de conhecimentos sobre programação, possibilitando que todos possam construir seus próprios jogos sem grandes dificuldades (Rosa, 2004). Apesar de ser uma possibilidade simples e intuitiva para a criação de jogos de RPG eletrônico, no momento da produção deste artigo não existiam versões oficiais disponíveis gratuitamente pela empresa desenvolvedora, tornando a sua utilização menos acessível, dado o alto preço de algumas de suas versões no mercado.

---

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.rpgmakerweb.com/>. Acesso em: 20 out. 2023.



## NÍVEIS DE ENSINO E DE APLICAÇÃO

Na sequência, analisamos os níveis de ensino para os quais os jogos de RPG desenvolvidos foram planejados. No Quadro 4, percebeu-se uma grande tendência ao desenvolvimento de jogos com aplicação na educação básica, com 15 trabalhos desenvolvidos voltados a estudantes do Ensino Fundamental, 13 do Ensino Médio e Técnico e apenas 4 no Ensino Superior.

**Quadro 4 – Nível de Ensino**

Níveis de Ensino da Atividade	Ensino Fundamental				Ensino Médio / Técnico				Ensino Superior	
Jogo com elementos de RPG	Do4	Do6	A03		Do4					
RPG de Mesa	Do1	D10	D11	D12	Do5	Do9	D14	A04	To1	TCCo1
RPG Eletrônico	Do2	Do8	A05	A09	Do3	Do7	Do8	D13	D16	A02
Revisão de Literatura	A06									

**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Importante destacar que o Quadro 4 mostra o nível de ensino para qual a atividade utilizando RPG Pedagógico foi desenvolvida, não necessariamente o público-alvo da pesquisa. Como exemplo temos o trabalho Do8 que acompanhou a construção por um professor e um estudante da licenciatura de um jogo de RPG eletrônico aplicável a estudantes da educação básica. No Quadro 5 destacamos o público-alvo de aplicação de cada um dos trabalhos investigados.

**Quadro 5 – Nível de Aplicação**

Níveis de Ensino da Atividade	Ensino Fundamental		Ensino Médio / Técnico		Ensino Superior		Professores		Não Aplicado	
Jogo com elementos de RPG	Do6				Do4		Do6		A03	
RPG de Mesa	D10	D11	Do9	D14	To1	D12	To1	A08	Do1	Do5
	D12	D15	A04	A08	TCCo1	A08			D17	
	A07									
RPG Eletrônico	Do2	A05	Do3	D13	Do8	A02	Do8	A05	Do7	D16
									TCCo2	A01
									A09	
Revisão de Literatura									A06	
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>		<b>6</b>		<b>7</b>		<b>5</b>		<b>10</b>	

**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Do Quadro 5 observamos que 8 trabalhos foram aplicados com estudantes do Ensino Fundamental, 6 no Ensino Médio e 7 no Ensino Superior. Ressaltamos ainda a grande quantidade de trabalhos que apresentava uma proposta sem necessariamente aplicá-la, 10 em um total de 29, sendo que um deles tratava-se de uma Revisão de Literatura.

Outro dado analisado diz respeito à pouca quantidade de trabalhos desenvolvidos na perspectiva dos professores. É muito importante o desenvolvimento de pesquisas que abordem a formação do professor para a correta utilização de jogos em sala de aula, visto que “não basta simplesmente introduzir jogos na sala de aula; é essencial planejar e contextualizar seu uso para garantir que sejam explorados de maneira significativa” (Ogata; Sousa; Vargas, 2023).

Dos 29 que compuseram nosso *corpus*, apenas cinco foram realizados contando com a sua participação. A tese T01 discutiu uma aplicação de um RPG de mesa desenvolvido pela autora e aplicado por dois professores do curso de Administração em suas respectivas turmas. A dissertação Do8 acompanhou o desenvolvimento de um jogo de RPG eletrônico por um professor de matemática em exercício e um estudante da Licenciatura em Matemática, e sua subsequente aplicação para cinco estudantes da educação básica que já tinham experiência com a construção de jogos digitais utilizando o software *RPG Maker*. Já o artigo A05 apresentou um jogo de RPG eletrônico sobre Matemática Financeira desenvolvido por estudantes da graduação em Ciência da Computação com assessoria de professores de matemática da Educação Básica. Por fim, o artigo A08 relatou uma experiência de aplicação de um grande projeto de RPG com duração de três anos e que contou com a participação de 131 estudantes, 11 professores de diversas disciplinas e 12 licenciandos em Matemática e Física.

De todos os trabalhos, Do6 é o único que realizou uma formação de professores, sendo esta, aplicada em um único encontro realizado em uma manhã por conta do processo de formação de professores do Programa Nacional pela Alfabetização na Idade Certa - PNAIC, contando com a presença de seis professores e oito estudantes da Licenciatura em Pedagogia, na qual é apresentado um jogo de

tabuleiro com elementos de RPG desenvolvido pela autora durante sua graduação, em Azevedo (2014).

## RESULTADOS OBTIDOS

Por fim, foram analisados os resultados das aplicações de RPG pedagógico relatados nos trabalhos componentes de nosso *corpus*. Como visto no Quadro 5, 10 dos trabalhos publicados não relataram aplicação de proposta de RPG pedagógico. Entre os trabalhos que apresentavam este resultado, observamos que os ganhos podiam ser elencados nas seguintes categorias: “Apreensão de Conteúdo”, “Aumento na Motivação”, “Habilidades Sociais”, “Ética” e “Interdisciplinaridade”. Os trabalhos que relataram ganhos em cada uma dessas categorias podem ser observados no Quadro 6.

**Quadro 6 – Resultados Obtidos**

Resultados Obtidos	Trabalho						
Apreensão de Conteúdo	T01 D10 A08	D02 D11	D03 D13	D04 D14	D06 D15	D08 TCC01	D09 A04
Aumento na Motivação	D02 D14	D04 D15	D06 TCC01	D09 A04	D10 A07	D11	D13
Habilidades Sociais	D04	D09	D11	TCC01	A05	A07	A08
Interdisciplinaridade	D06	D09	A08				
Ética	D09						

**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Entre os 19 trabalhos nos quais houve a aplicação do RPG Pedagógico, em 15 deles foi relatado pelos autores um ganho em apreensão de conteúdos, em 12 houve aumento na motivação, em 7 foram relatados ganhos em habilidades sociais, além de 3 trabalhos que destacaram os ganhos na utilização do RPG de forma interdisciplinar e 1 que apontou o RPG como “um bom recurso para explorar conceitos e produzir atitudes éticas entre os alunos” (Feijó, 2014, p. 150).

O trabalho D11 apresentou uma aplicação de RPG para o ensino do Teorema de Pitágoras com estudantes do Ensino Fundamental. Nele, concluiu-se que o RPG “mostrou-se eficaz tanto na melhoria acadêmica quanto no interesse pela matemática e sua história, fomentando a busca de mais conhecimento” (Roberto, 2018, p. 8).

Já Dog, ao analisar uma aplicação de RPG com turmas do Ensino Médio ressalta que

houve, em diversas situações o desenvolvimento do processo de assimilação e acomodação de novos conceitos ou de novas formas de conceber um conceito. (...) nas atividades que envolviam o jogo pôde-se perceber um grande envolvimento daqueles alunos que normalmente estavam desinteressados ou desmotivados pelas aulas clássicas de matemática, mas não deixando de atingir os alunos que já possuíam um interesse natural pela disciplina (Feijó, 2014, p. 150).

Porém, alguns dos autores também apontaram problemas e dificuldades na aplicação do RPG em sala de aula. Dentre eles, podemos destacar Auib (2020) que relatou ter encontrado dificuldade quanto à gestão do tempo para preparar e aplicar os jogos em sala de aula, o que poderia causar atrasos no planejamento; situações onde houve dificuldade em controlar a sala de aula, em alguns casos devido à euforia e discussões entre estudantes, e em outros casos devido à falta de interesse de alguns em participar das atividades; e por fim, o desafio de selecionar e adaptar as questões para atender ao nível das turmas e se integrar de maneira coerente à narrativa escolhida.

Azevedo (2017, p.117) apontou a dificuldade de alguns estudantes em “resolver problemas de Matemática em contexto de contação de histórias”, tornado necessário um cuidado maior do professor ao acompanhá-los na compreensão dos desafios. Feijó (2014) também relatou dificuldade em manter o foco dos estudantes no jogo, principalmente ao se lidar com número grande de participantes; situações de conflito entre jogadores e narradores auxiliares; e dificuldade de alguns dos participantes em entenderem a dinâmica e mecânica do jogo. Por fim, Oliveira (2022) ressaltou o desafio na aplicação do RPG em sala de aula, tanto pelo tempo necessário para a sua aplicação quanto pelo espaço físico demandado.

Assim, da leitura e análise dos trabalhos, destacamos pontos que merecem atenção, principalmente a prevalência de desenvolvimento de jogos de RPG como produtos educacionais em detrimento da pesquisa teórica. Essa escassez de pesquisa teórica sobre RPG Pedagógico e Aventuras Pedagógicas, evidenciada pela diversidade de definições sobre RPG encontradas, destaca uma lacuna crítica que impacta na

coesão conceitual e metodológica dos estudos, implicando a necessidade de desenvolvimento de um arcabouço teórico mais robusto para orientar as pesquisas.

O uso exclusivo de um único *software* para desenvolver todas as pesquisas de RPG Eletrônico levanta questões sobre a homogeneidade nas abordagens tecnológicas, e pode limitar a inovação e a diversidade nas estratégias de implementação destes no ensino de matemática. Observamos também que o fato de apenas cinco dos 29 trabalhos contarem com a participação ativa de professores indica uma possível desconexão ainda presente entre a pesquisa acadêmica e a prática no ambiente escolar. A colaboração mais estreita com os educadores pode ajudar a proporcionar uma perspectiva mais rica e relevante para a implementação do RPG no ensino.

Por fim, os desafios apontados pelos autores, como gestão do tempo, controle da sala de aula e adaptação de questões, sinalizam para a necessidade elaboração de outras estratégias capazes de integrar o RPG no contexto educacional. Estas devem abordar questões práticas enfrentadas pelos professores para garantir uma implementação mais suave e capaz de alcançar os resultados pretendidos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou analisar as pesquisas produzidas no Brasil entre 2013 e 2022 que discutem a utilização de jogos de RPG no Ensino de Matemática e a partir desta análise responder às perguntas: como foram as aplicações de jogos de RPG no Ensino da Matemática realizadas no período compreendido entre 2013 e 2022? A quais públicos estas se destinavam? Quais foram os resultados encontrados?

Ao analisar como foram as aplicações, percebe-se uma predominância de trabalhos que trazem aplicações de jogos de RPG de Mesa, quatorze trabalhos, em relação aos trabalhos que desenvolvem ou aplicam jogos de RPG Eletrônico, onze, ou que trazem apenas elementos de RPG inseridos em outros jogos, apenas três.

Em relação ao público-alvo, ao qual estes trabalhos se destinavam, observou-se uma diferença pequena na quantidade de pesquisas referentes ao Ensino Fundamental e ao Ensino Médio ou Técnico, quinze e treze trabalhos respectivamente. Em

compensação, os estudantes do Ensino Superior foram público-alvo em apenas quatro dos 29 trabalhos encontrados.

Por fim, analisando os resultados encontrados, ressalta-se a efetividade das aplicações descritas nestes trabalhos, apontando uma considerável eficácia do RPG em termos de facilitação da compreensão de conteúdos matemáticos e no estímulo à motivação e engajamento dos estudantes, além do potencial do RPG para contribuir não apenas para o aprendizado, mas também para o desenvolvimento de habilidades sociais.

Concluindo, esta revisão sistemática de literatura lança luz sobre a utilização de jogos de RPG no Ensino de Matemática no cenário nacional e, com isso, revela desafios e lacunas significativas que merecem atenção e podem ser temas para pesquisas futuras, como a necessidade de ampliação geográfica dos trabalhos sobre RPG no Ensino de Matemática, considerando as variadas nuances e desafios encontrados em diferentes partes do Brasil, a importância do desenvolvimento de pesquisas que abordem a formação de professores para o uso de RPG em sala de aula e principalmente a necessidade de um desenvolvimento e aprofundamento conciso de um arcabouço teórico sobre o tema.

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi realizado graças ao apoio e colaboração do Grupo de Estudos em Educação Matemática (GEEM). Agradecemos aos seus membros pela valiosa contribuição através de discussões, apontamentos e sugestões, que trouxeram ainda mais qualidade e profundidade a esta pesquisa.

## REFERÊNCIAS

AIUB, M. M. R. **Gamificação no ensino de matemática com jogos de Escape Room e RPG: percepções sobre suas contribuições e dificuldades.** 2020. 147 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Instituto de Física Gleb Wataghin, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1129353>. Acesso em: 11 mar. 2023.

ALBINO, H. H. **Gênios do Cálculo RPG: uma ferramenta para o ensino de Matemática.** 2020. 125 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional -

PROFMAT) - Universidade Federal de São Carlos, Sorocaba, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/13620>. Acesso em: 11 mar. 2023.

AMARAL, R. R. **Uso do RPG Pedagógico para o Ensino de Física**. 2008. 169 p. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em: [https://www.rpgnaescola.com.br/gallery/9e1a919d9c9aba0f384670d22ab1256d\\_ico-para-o-ensino-de-Fisica.pdf](https://www.rpgnaescola.com.br/gallery/9e1a919d9c9aba0f384670d22ab1256d_ico-para-o-ensino-de-Fisica.pdf). Acesso em: 11 mar. 2023

AMARAL, R. R. **RPG na escola: aventuras pedagógicas**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2013.

AZEVEDO, K. L. **Jogo de tabuleiro com elementos de RPG “aventura de um livro mágico”**: contribuições para a educação matemática. 2017. 130 p. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática e Tecnológica) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017. Disponível: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/25198>. Acesso em: 11 mar. 2023

AZEVEDO, K. L. **Desenvolvimento e análise de um jogo educacional na perspectiva da Pesquisa Baseada em Design**. 2014. 66 f. Trabalho de conclusão de curso (Monografia) - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns. 2014.

AZEVEDO, K. L.; CARVALHO, L. M. T. L. Jogo de tabuleiro com elementos de RPG: possibilidades e desafios para a educação matemática. In: III CONEDU, 2016, Campina Grande. **Anais [...]**, Campina Grande: Realize Editora, 2016. p. 1-12. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/21289>. Acesso em: 08 ago. 2023.

BARBOSA, L. F. **Entrevista com Vampiro: Uma reconstrução da Cultura a partir do Jogo de RPG**. 1998. 258p. (Dissertação de Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Jaboatão dos Guararapes, 1998.

BARRETO, A. F.; SANT'ANA, C. D. C.; SANT'ANA, I. P. A gamificação no processo de ensino e aprendizagem da Matemática por meio da Webquest e do Scratch. **Revista De Iniciação à Docência**, v. 4, n. 1, p. 44 – 59, jan 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rid/article/view/6144>. Acesso em: 08 ago. 2023.

BRASIL. Inep. **Brasil no Pisa 2018 [recurso eletrônico]** – Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2020. Disponível em: [https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/avaliacoes\\_e\\_exames\\_da\\_educacao\\_basica/relatorio\\_brasil\\_no\\_pisa\\_2018.pdf](https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/avaliacoes_e_exames_da_educacao_basica/relatorio_brasil_no_pisa_2018.pdf). Acesso em: 16 set. 2023.

BRASIL. Inep. **Apresentação da Coletiva de Imprensa | Saeb 2021 [recurso eletrônico]** – Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2022. Disponível em:

[https://download.inep.gov.br/saeb/resultados/apresentacao\\_saeb\\_2021.pdf](https://download.inep.gov.br/saeb/resultados/apresentacao_saeb_2021.pdf). Acesso em: 16 set. 2023.

BRESSAN, R. **RPG como estratégia no ensino das operações elementares em Matemática**. 2013. 68 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://ptdocz.com/doc/1339335/artigo-completo---universidade-cruzeiro-do-sul>. Acesso em: 12 mar. 2023.

BRITO, C. S.; SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P. Memes com viés matemático e suas potencialidades para o ensino de Matemática. **Revista Sergipana de Matemática e Educação Matemática**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 173–188, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/ReviSe/article/view/12019>. Acesso em: 26 dez. 2023.

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Tradução José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Cotovia, 1990.

COSTA, H. L. L. **Processo de recuperação matemática na educação básica utilizando jogos de RPG**. 2021. 93 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/31752>. Acesso em: 11 mar. 2023.

CRUZ, A. F.; RIBEIRO, E. S.; SANTANA, I. P.; SANT'ANA, C. de C. Rede social: potencialidades do Facebook para a educação presencial da Licenciatura em Pedagogia. **EDUCA - Revista Multidisciplinar em Educação**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 39–55, 2014. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/1110>. Acesso em: 26 dez. 2023.

ESCOBAR, K. M. B. **Um Jogo que Estimula o Aprendizado da Criptografia RSA**. 2019. 53 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2019. Disponível em: [https://sca.profmtat-sbm.org.br/profmtat\\_tcc.php?id1=5393&id2=160370285](https://sca.profmtat-sbm.org.br/profmtat_tcc.php?id1=5393&id2=160370285). Acesso em 24 ago. 2023.

FAIRCHILD, T. M. **O Discurso de Escolarização do RPG**. 2004. 165 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2004.

FEIJÓ, R. O. **O uso de Role Playing Games como recurso pedagógico nas aulas de matemática**. 2014. 215 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Matemática) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/108424/000948585.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2023.

FERREIRA, T. E. L. R. **Role Playing Game (RPG): ensino dos elementos da matemática em um curso de administração com base nos princípios da teoria da flexibilidade**



cognitiva. 2022. 268 p. Tese (Doutorado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2022. Disponível em: <http://www.tede2.ufrpe.br:8080/tede2/handle/tede2/8866>. Acesso em: 14 mar. 2023.

GODINHO, E. B. **ROLE-PLAYING GAME**: Um jogo de representação visual de gênero. 2002.155p. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.

GRANDO, R. C. **O conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 239 f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/210144>. Acesso em: 10 ago. 2023.

HEIN, W. H.; ZIMER, T. T. B. RPG como Ferramenta de Ensino de Matemática: uma análise de sistemas de RPG gratuitos. In: XII Workshop e II Escola de Verão do PPGECM/UFPR, 2022, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: UFPR, 2022. p 104-107. Disponível em: <https://eventos.ufpr.br/ppgecm/12ppgecm/paper/view/4768>. Acesso em: 9 ago. 2023.

HONORIO, B. G. **Observar com sentido**: um experimento com estudantes de licenciatura em matemática envolvendo a utilização do RPG. 2015. 125 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2015. Disponível em: <http://www.ppgecim.ulbra.br/teses/index.php/ppgecim/article/view/220/212>. Acesso em: 11 mar. 2023.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MACHADO, P. A. P.; SILVA, J. P. M.; SANTOS, L. M. A.; BARIN, C. S. Utilizando RPG (Role-Playing Game) no Ensino de Matemática para alunos do Ensino Médio. In: COMPARTILHANDO SABERES, 1, 2017, Santa Maria. **Anais [...]**. Santa Maria: UFSM, 2017. p. 1-12. Disponível em: <https://www.ufsm.br/pro-reitorias/prograd/wp-content/uploads/sites/342/2019/05/Pedro-Andre-Pires-Machado-Utilizando-RPG....pdf>. Acesso em: 10 ago. 2023.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro**. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços, 1996.

MOREIRA, J. M. V. **O Significar dos Jogos Digitais na Educação**: paisagens [auto]cartografadas de experimentações prévias. 2022. 197 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, 2022. Disponível em: <http://bdtd.uftm.edu.br/handle/123456789/1475>. Acesso em 17 ago. 2023.

MOREIRA, I. E. L.; LIRA, A. S.; LEITÃO, D. A.; RIOS, J. A.; NOBRE, R. G.; LIMA, S. N. C.; CASTRO, J. B. Vamos Jogar Matemática: Utilizando o RPG Maker para Produzir um

Recurso Educacional Digital para o Ensino de Matemática. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), 4., 2019, Recife. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 79-88. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/ctrl/article/view/8878>. Acesso em: 10 ago. 2023.

NASCIMENTO, T. S. X. **Critérios de decisão e games em sala de aula**. 2017. 100 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/Busca/Download?codigoArquivo=499136>. Acesso em: 11 mar. 2023.

OGATA, B. O.; SOUSA, S. O.; VARGAS, V. F. Impactos da formação continuada com jogos digitais para o ensino de música: Um estudo colaborativo. **Linguagens, Educação e Sociedade**, [S. l.], v. 28, n. 56, p. 1–30, 2024. DOI: 10.26694/rles.v28i56.4967. Disponível em: <https://periodicos.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/4967>. Acesso em: 24 set. 2024.

OKOLI, C. Guia para realizar uma revisão sistemática da literatura. Tradução de David Wesley Amado Duarte; Revisão técnica e introdução de João Mattar. **eaD em Foco**, 2019;9 (1): e748. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/748>. Acesso em: 11 ago. 2023.

OLIVEIRA, A. M. C. **Dungeons and math: Uma análise dos aspectos positivos e negativos do RPG (role playing game) para o ensino por meio da visão dos estudantes de licenciatura em matemática da UFPE-CAA**. 2022. 106 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/45044>. Acesso em: 28 abr. 2023.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita Entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.

REIS, T. S. **Criação de um Sistema de RPG como Ferramenta para o Ensino de Probabilidade**. 2022. 42 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) - Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022. Disponível em: [https://sca.profmatsbm.org.br/profmat\\_tcc.php?id1=6678&id2=171054481](https://sca.profmatsbm.org.br/profmat_tcc.php?id1=6678&id2=171054481). Acesso em: 11 mar. 2023.

RIBEIRO, E. S.; SANT'ANA, C. de C.; SANTANA, I. P.; DIAS PACHECO, A. G. Facebook, google drive e a matemática: uma rede interativa e reflexiva no ensino superior. **Revista Binacional Brasil-Argentina: Diálogo entre as ciências**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 53-75, 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rbba/article/view/1470>. Acesso em: 26 dez. 2023.

RIBEIRO, E.S.; SANT'ANA, I. P.; SANT'ANA, C. C. Desafios do ensino de matemática com tecnologias digitais nos anos iniciais. **Roteiro**, v. 46, p. e23740, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/roteiro/article/view/23740>. Acesso em: 30 mar. 2023.

RICARDO, R. **O Uso do Role-Playing Game (RPG) Como Ferramenta Motivacional no Ensino da Matemática**. 2020. 138 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2020. Disponível em: <https://tede.ufrjr.br/jspui/handle/jspui/6335>. Acesso em: 11 mar. 2023.

ROBERTO, R. R. **O uso do RPG (Role Playing Game) para o ensino do Teorema de Pitágoras em uma escola municipal do Rio de Janeiro**. 2018. 82 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2018. Disponível em: <https://tede.ufrjr.br/jspui/handle/jspui/4930>. Acesso em: 11 mar. 2023.

ROSA, M. **Role playing game eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar matemática**. 2004. 170 p. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2004. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/91089/rosa\\_m\\_me\\_rcla.pdf](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/91089/rosa_m_me_rcla.pdf). Acesso em: 11 mar. 2023.

ROSA, M. **A Construção de identidades online por meio do Role Playing Game: relações com o ensino e aprendizagem de matemática em curso à distância**. 2008. 263 p. Tese (Doutorado em Educação Matemática) - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2008. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/102134/rosa\\_m\\_dr\\_rcla.pdf](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/102134/rosa_m_dr_rcla.pdf). Acesso em: 11 mar. 2023.

ROSETTI JR, H.; AMARAL, G. P.; SCHIMIGUEL, J.; MARTINS, C. A.; ARAÚJO JR, C. F. O jogo na Educação Matemática: desenvolvimento de um RPG para trabalhar o conceito de moeda no ensino fundamental. **HOLOS**, v. 8, p. 113–121, 2015. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/3607>. Acesso em: 21 out. 2023.

SANT'ANA, C. C. Métodos pedagógicos na Bahia: aspectos da influência francesa nas últimas décadas do século XIX e início do século XX. **EM TEIA – Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana**, v. 8, n 3, p. 1-19, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/emteia/article/view/23487>. Acesso em: 26 dez. 2023.

SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P. Aspectos gerais do ensino de Matemática no estado da Bahia (1890-1970). **Com a Palavra, o Professor**, [S. l.], v. 4, n. 8, p. 93–105, 2019. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/CP/PP/article/view/430>. Acesso em: 26 dez. 2023.

SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA I. P. Elementary knowledge of mathematics in primary school in the state of Bahia. **Revista Internacional De Pesquisa Em Educação Matemática**, v.5 (2), p. 18-31, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/161032/148-467-1-PB.pdf>. Acesso em: 26 dez. 2023.

SANT'ANA, F. P.; SANT'ANA, I. P.; SANT'ANA, C. C. Uma utilização do Chat GPT no ensino. **Com a Palavra, o Professor**, v. 8, n. 20, p. 74-86, 2023. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PHP/article/view/951>. Acesso em: 04 mai. 2023.

SANT'ANA, I. P.; SANT'ANA, C. C. GEEM - Grupo de Estudos em Educação Matemática. **Com a Palavra, o Professor**, v. 8, n. 20, p. 116-134, 2023. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PHP/article/view/941>. Acesso em: 01 set. 2023

SANTOS, W. S.; CARVALHO FILHO, E. A.; BONIFÁCIO, F. T. Desenvolvimento de Jogos Digitais Educacionais com o RPG Maker: Um Estudo de Caso com Professores de Matemática. In: TRILHA DE EDUCAÇÃO – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21, 2022, Natal. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 683-692. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/23706](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23706). Acesso em: 24 ago. 2023.

SANTOS, R. P.; SANT'ANA, C. DE C.; SANT'ANA, I. P. O ChatGPT como recurso de apoio no ensino da Matemática. **Revemop**, v. 5, p. e202303, 2023a. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br/revemop/article/view/6837>. Acesso em: 20 jul. 2023.

SANTOS, Z.; SANT'ANA, C. C.; COSTA, L. C. Resolução de Problemas: explorando suas potencialidades a partir de um projeto de intervenção envolvendo a matemática financeira. **Revista de Educação Matemática**, [S. l.], v. 18, p. e021020, 2021. Disponível em: <https://www.revistasbemsp.com.br/index.php/REMat-SP/article/view/143>. Acesso em: 26 dez. 2023.

SILVA, C. R. V. **Alea Jacta Est: A prática docente do professor de História que faz uso do roleplaying game na sala de aula.** 2016. 206 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/25999>. Acesso em: 20 out. 2023.

SILVA, F. Q. **Usando RPG no Ensino da Matemática.** 2014. 76 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/746>. Acesso em: 31 out. 2022.

SILVA, F. Q.; EUGÊNIO, B. G.; SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P. Gamificação na Educação: revisão sistemática de teses e dissertações no período de 2013 a 2021. **Cenas Educacionais**, [S. l.], v. 6, p. e17090, 2023. Disponível em:

<https://revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/17090>. Acesso em: 20 dez. 2023.

SILVA, F. Q.; MAZORCHE, S. R.; SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P. Um relato de experiência da utilização de RPG Pedagógico no Ensino de Matemática. **Com a Palavra, o Professor**, v. 7, n. 19, p. 122–134, 2022. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PPP/article/view/897>. Acesso em: 8 mar. 2023.

SILVA, H. P. **Desenvolvimento de um jogo de computador educacional de Matemática – O Mestre de Trigonometria**. 2018. 93 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2018. Disponível em: <https://tede.ufrj.br/jspui/handle/jspui/2695>. Acesso em: 17 ago. 2023.

SOARES, C. N. **Um Jogo Digital do tipo RPG para Revisão de Conceitos da Matemática do Ensino Fundamental**. 2020. 103 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciência da Computação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/28298>. Acesso em: 28 abr. 2023.

SOBRAL, P. M. **Role Playing Game (RPG) como método avaliativo no processo de ensino e aprendizagem de saberes matemáticos de forma lúdica**. 2018. 372 p. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/38893>. Acesso em: 11 mar. 2023.

SOUSA, A. S.; SANT'ANA, C. C. Formação de professores e histórias em quadrinhos na Educação Matemática: possibilidades e desafios. **Revista Binacional Brasil-Argentina: Diálogo entre as ciências**, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 137-152, 2017. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rbba/article/view/1516>. Acesso em: 26 dez. 2023.

SOUSA, R. F. C. **O software RPG Maker e a construção do jogo Apolo: uma experiência com professores de matemática**. 2018. 108 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/20806>. Acesso em: 11 mar. 2023.

SOARES, C. N.; NÓBREGA, G. M. Ada e a Sociedade Perdida: um RPG digital para revisão de conceitos da matemática do ensino fundamental. In: TRILHA DE EDUCAÇÃO – ARTIGOS CURTOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 20, 2021, Online. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 659-662. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/19701](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19701). Acesso em: 28 abr. 2023.

SOUSA, R. T.; AZEVEDO, I. F.; ALVES, F. R. V. Jogos de RPG: Uma proposta didática para aulas de Matemática. **Indagatio Didactica**, v. 12, n. 5, p. 329-344, 2020. Disponível em: <https://proa.ua.pt/index.php/id/article/view/23484>. Acesso em: 11 ago. 2023.

SPINELLI, K. L. A.; SILVA, A. S. V.. Um estudo sobre o uso do jogo de RPG na Educação Matemática em anos iniciais do ensino fundamental. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**, v. 8, n. 23, p. 177-191, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/BOCEHM/article/view/4730>. Acesso em: 10 ago. 2023.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. 2008. 179 p. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) - Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/90316>. Acesso em: 11 ago. 2023.

#### HISTÓRICO

*Submetido:* 18 de Jan. de 2024.

*Aprovado:* 27 de Ago. de 2024.

*Publicado:* 03 de Set. de 2024.

#### COMO CITAR O ARTIGO - ABNT:

SILVA, Felipe Queiroz da; SANT'ANA, Irani Parolin; SANT'ANA, Claudinei de Camargo. RPG NO ENSINO DE MATEMÁTICA: revisão sistemática de literatura. **Revista Linguagem, Educação e Sociedade - LES**, V. x, N. x, 2024.