

ESTÁGIO GO! DESAFIOS, LIMITAÇÕES E POSSIBILIDADES DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS NAS LICENCIATURAS

Tiago Henrique Paixão da Costa ¹
Márcio Lima do Nascimento ²

RESUMO

O estágio obrigatório de uma licenciatura em ambiente escolar é um momento muito importante para o discente que almeja a carreira docente. É uma etapa em que o aluno de um curso de formação de professores é inserido em uma escola para aprender mediante a observação do trabalho de um professor que atua em rede pública ou privada, mas essa inserção não deve se limitar a observação e imitação de uma prática educativa. Pois, uma vez que assume a posição de estagiário, o estudante de curso superior deve fazer uma escolha: aprender a imitar os modelos preestabelecidos ou assumir uma postura crítica e reflexiva diante da realidade escolar (Pimenta; Lima, 2012). Sendo assim, as disciplinas de estágio devem servir como uma fonte rica de experiências e reflexões críticas, que possam contribuir significativamente para a formação acadêmica e profissional de um futuro professor. Diante disso, os objetivos da presente pesquisa são: propor uma discussão sobre o cenário brasileiro do estágio das licenciaturas e apresentar como alternativa metodológica a utilização de jogos baseados em *Roleplaying Game*, popularmente conhecidos como RPG. Para tal discussão, esta investigação busca analisar o Produto Educacional Estágio Go! De acordo com Costa (2024), o Estágio Go! é um jogo de tabuleiro baseado em RPG desenvolvido para promover o compartilhamento de saberes docentes entre estagiários do curso de Pedagogia. Dessa forma, o presente estudo aponta para as possibilidades da adaptação desse jogo para as demais licenciaturas, tendo em vista os resultados positivos alcançados pela pesquisa de Costa (2024).

Palavras-chave: Estágio, Licenciaturas, Roleplaying game, Jogos.

INTRODUÇÃO

Estágio Go! é um produto educacional, desenvolvido por Costa (2024), voltado para as disciplinas de estágio curricular supervisionado em ambiente escolar do curso de licenciatura em Pedagogia. É um jogo de mesa que une elementos de *board games* (jogos de tabuleiro), *card games* (jogos de cartas) e *roleplaying games* (RPG), cujo objetivo é possibilitar aos participantes uma experiência de compartilhar saberes docentes entre si, solucionando as situações-problema que surgem no decorrer de uma partida.

De acordo com o autor supramencionado, esse jogo simula situações reais e aleatórias da vivência em campo de estágio, de tal maneira que os jogadores precisam

¹ Mestre em Ensino, Universidade Federal do Pará - UFPA, tiagopaixaotk@hotmail.com;

² Professor orientador: Doutor em Matemática Aplicada, Universidade de São Paulo - USP, marcion@ufpa.br



pensar em soluções tendo como pressuposto o que fariam na vida real. Dessa forma, os participantes se utilizam de seus arca-bouços pessoais de experiências e saberes, conhecimentos adquiridos durante o curso e de um raciocínio rápido para interpretar e resolver as missões do jogo.

Considerando que o jogo Estágio Go! foi desenvolvido para o público específico da Pedagogia, o presente trabalho propõe a adaptação do jogo para que possa ser utilizado também para disciplinas de estágio de outras licenciaturas. Diante disso, a questão norteadora desta pesquisa é a seguinte: como é possível fazer e quais as possibilidades dessa adaptação para o estágio de licenciaturas?

Para responder a essa pergunta, realizou-se uma análise dos componentes do referido Produto Educacional e foi proposto um caminho de alternativas para que usuários possam entender como recriar e replicar o jogo adaptado para outras licenciaturas. Para compreender as possibilidades desse jogo para esse novo público, foram discutidos os objetivos e aspectos pedagógicos da versão original.

A adaptação, porém, não se restringe à recriação de regras e reescrita de conteúdos de componentes do jogo, mas também exige uma reflexão acerca da importância do estágio para os cursos de formação de professores e dos saberes docentes necessários a esses cursos.

Para tanto, o objetivo desta investigação, além de propor uma discussão sobre o cenário brasileiro do estágio das licenciaturas e apresentar como alternativa metodológica a utilização de jogos baseados em *Roleplaying Games* (jogos de interpretação de personagem), popularmente conhecidos como RPGs.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é bibliográfica, que, de acordo com Prodanov e Freitas (2013) é aquela realizada a partir de estudos anteriormente publicados sobre o assunto que se deseja investigar. Os passos do procedimento metodológico foram inspirados na sugestão dos referidos autores no que diz respeito a como devem ser as etapas de uma pesquisa bibliográfica, tendo-as adaptado da seguinte forma:

- Escolha do tema da pesquisa.
- Levantamento bibliográfico.
- Formulação da problemática, elaboração da justificativa do tema e definição dos objetivos da pesquisa.



- d) Leitura da bibliografia.
- e) Análise dos componentes do Produto Educacional de Costa (2024), intitulado Estágio Go!
- f) Organização lógica dos tópicos e redação do texto.

REFERENCIAL TEÓRICO

Para uma melhor organização do referencial teórico, dividiu-se em duas seções, uma vez que são assuntos diferentes, ambos necessários para uma boa compreensão da linha de raciocínio que segue o presente trabalho.

1) O estágio curricular supervisionado dos cursos de formação de professores

O estágio obrigatório de uma licenciatura em ambiente escolar é um momento muito importante para o estudante universitário que almeja a carreira docente. É uma etapa em que o aluno de um curso de formação de professores é inserido em uma escola, que será o seu campo de estágio, local em que poderá interagir com os atores do corpo escolar e também verá com os próprios olhos e de perto os desafios de ensinar. Mas é necessário considerar alguns pontos importantes sobre esse momento da formação.

De acordo com Pimenta (2019), o estágio não pode ser considerado a prática da teoria ou uma instrumentalização da prática, mas na verdade é um campo de estudo, com uma ciência própria, que é produzido a partir de uma interação complexa entre os cursos de formação docente com o campo de atuação. A partir disso, pode-se dizer que qualquer visão meramente instrumental do estágio é reducionista e simplista.

Essa concepção da instrumentalização da prática foi enraizada historicamente por uma lógica técnica do estágio, como se as disciplinas do curso de formação servissem para aprender os assuntos que um professor irá ensinar e o estágio fosse o momento oportuno para aprender como ensinar (Martins, 2018).

Um fator determinante durante a experiência de estágio é a postura do estagiário. Se este se detiver a observar e imitar a prática de ensino do professor em sala de aula, se for apenas um aprendiz passivo que recebe sem questionar as instruções técnicas de como ensinar, terá perdido uma grande oportunidade de refletir sobre a prática observada, dialogar pessoalmente com o campo de estágio, com uma postura crítica de



quem está diante de uma possibilidade de enriquecer significativamente a sua formação docente (Pimenta; Lima, 2012).

Essas reflexões são importantes, pois a formação de um professor é complexa, durante esse processo ele precisa refletir constantemente sobre o seu desenvolvimento profissional e assim constrói a sua identidade de professor ao longo de sua formação inicial, um processo que não acaba no final da graduação, mas permanece durante todo o exercício de sua profissão, pois a sociedade para a qual ele exerce a sua atividade docente se transforma, então o professor também precisa se manter atualizado (Silva et al., 2022).

2) Jogos de RPG como alternativa metodológica em sala de aula

Conforme Huizinga (2000), o jogo é uma atividade espontânea a qual gera um misto de sentimentos entre os participantes. É uma ocupação que acontece dentro de espaços e tempos determinados e obedece a regras estabelecidas de modo consensual. O jogo parece ocorrer como que fora da vida real, sendo assim, são as regras que dão sentido a esse mundo à parte e fazem com que certas ações e movimentos sejam ou não válidos.

Há muitos tipos de jogos para os mais diversos públicos e fins. Os jogos de tabuleiro, RPG ou de cartas são comumente chamados de jogos de mesa. Isso se refere basicamente ao lugar onde as pessoas se encontram para jogar. Os jogadores se reúnem em torno de uma mesa e neste local vivenciam a experiência voluntária e imersiva que é jogar e assim partilham diversos sentimentos e ideias (Neves, 2022).

Um jogo de RPG de mesa é um encontro de pessoas com o propósito de entrar em um mundo imaginário, que é o cenário onde o jogo acontece. Porém, as regras e descrições desse mundo se encontram descritas em um livro chamado de sistema. Para que o jogo aconteça é necessário alguém para ocupar a função de mestre, que contará a história e determinará os eventos que acontecem nela, também é necessário de um grupo de jogadores que com base nas regras do livro criarão personagens e terão de interpretá-los como personagens dessa história e desse mundo (Prietto, 2013).

De acordo com Grando e Tarouco (2008), o que torna o RPG com propósitos educacionais uma ferramenta excelente é a troca de ideias e informações por intermédio da socialização; a cooperação para resolução de problemas e enfrentamento de desafios; a criatividade que se faz presente desde a criação de personagens e permanece durante toda a partida; a interatividade, pois é um jogo que precisa de uma comunicação



constante; e a interdisciplinaridade, afinal é possível trabalhar temas de mais de uma disciplina durante uma sessão de jogo, os desafios podem exigir conhecimentos de várias áreas.

Os jogos de mesa desenvolvidos para a educação podem chamar a atenção pela maneira criativa de se ensinar e aprender em sala de aula. No entanto, é importante destacar que esses jogos possuem limitações.

Falkembach (2006) demonstra uma preocupação com todas as etapas de aplicação de um jogo em ambiente educacional, o que leva ao entendimento de que a utilização de um jogo deve ser muito bem planejada para que os objetivos não se percam durante o processo de execução. Segundo o autor, um professor que deseja aplicar essa metodologia em sua sala de aula deve se atentar ao fato de que há desvantagens e fatores limitantes e previsíveis, que podem ser contornados com uma boa organização, intervenção e avaliação, para que assim o jogo não perca a ludicidade e para que os alunos se sintam bem orientados. Assim, o jogo deverá fluir de maneira satisfatória.

Ainda segundo o autor supracitado, há um fator incontornável, o professor não pode obrigar um aluno a querer jogar ou a gostar do jogo em si. Essa é uma limitação difícil de contornar. Talvez uma boa alternativa seja dar ao aluno em questão uma função de observador para que assim não deixe de participar do momento e contribua de outra forma.

No entanto, quando um jogo é bem planejado e aplicado, pode ser um diferencial metodológico significativo para tornar as aulas mais dinâmicas e trazer bons resultados. Conforme Paiva e Tori (2017) há uma série de benefícios os quais os jogos educacionais são capazes de promover, tais como aumentar a motivação e despertar o interesse e a curiosidade por novas descobertas, facilitar o aprendizado, desenvolver habilidades intelectuais e aprender com a socialização que também é uma característica dos jogos educacionais ou jogos sérios.

Segundo Savi e Ulbricht (2008), os jogos não sérios com fins meramente lúdicos fazem parte da vida dos jovens da cultura digital, por isso é um desafio atraí-los para atividades educativas. Nesse contexto surge uma real necessidade de se produzir ferramentas metodológicas capazes de unir o lúdico e o ensino, tornando a aprendizagem do aluno mais ativa e interessante.

Lozza e Rinaldi (2017) afirmam que a utilização de jogos como alternativas metodológicas deve proporcionar um momento instrutivo e prazeroso, em que o



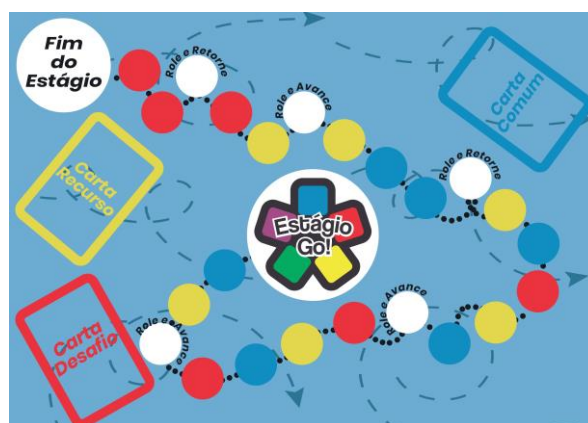
educador e os seus alunos constroem juntos o conhecimento. Não precisa mais existir uma barreira entre a diversão e o aprendizado. Por isso também é necessário o surgimento de mais pesquisas na área de jogos sérios ou jogos educacionais.

RESULTADOS

Após a análise da dissertação de mestrado de Costa (2024) acerca dos conteúdos e componentes do produto educacional Estágio Go! houve uma compreensão de que são dispensáveis quaisquer mudanças nas regras de funcionamento do jogo, sendo imprescindível apenas a atenção em relação aos conteúdos textuais de alguns componentes, a fim de julgá-los adequados ou não ao contexto de estágio de determinado curso de formação de professores, bem como a disciplina de estágio em ambiente escolar (Educação Infantil, ou Ensino Fundamental, ou Ensino Médio).

O primeiro componente analisado foi o tabuleiro. Trata-se de um espaço físico real pelo qual os jogadores realizam movimentos de outros componentes (peões e cartas). Não há necessidade de quaisquer alterações em seu desenho, tendo em vista que o seu propósito envolve uma parte mecânica acessível aos jogadores de board games convencionais ou mesmo aos iniciantes. Isso quer dizer que a mecânica do seu desenho, ou seja, as casas, cores e indicações textuais foram idealizadas para seguir uma regra matemática que proporciona um balanceamento de possibilidades de benefícios e prejuízos ao jogador durante uma partida.

Figura 1 – Representação do tabuleiro do jogo Estágio Go!



Fonte: Costa (2024)

Outros componentes também dispensam alterações. É o caso dos sinalizadores de pontuação, que têm o propósito mecânico de ajudar ou penalizar os jogadores e possuem um vínculo direto as quests ou missões do componente das cartas. Os peões

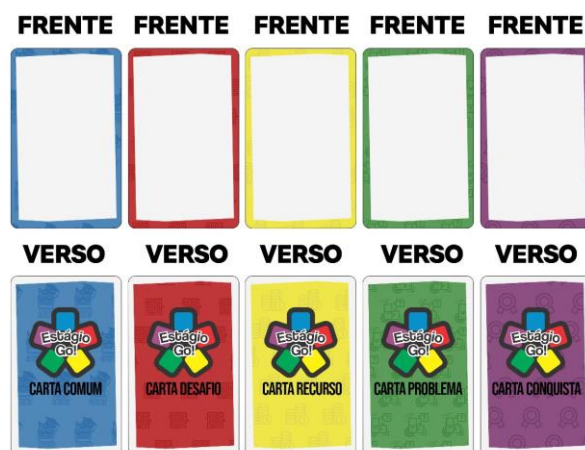


também não precisam de modificação alguma, tendo em vista a sua função específica de representar os jogadores no tabuleiro. Por fim, o dado de seis lados também não carece de adaptação, pois a sua utilidade é gerar eventos aleatórios, sendo então um elemento obrigatório para o bom andamento do jogo.

O próximo componente analisado foi as cartas geradoras. No Estágio Go! há um total de cinco tipos dessas cartas: carta comum (azul), carta desafio (vermelha), carta recurso (amarela), carta problema (verde) e carta conquista (roxo). O verso delas, no qual estão essas nomenclaturas e suas cores não necessitam de mudanças, pois são características fundamentais para o funcionamento da mecânica que está vinculado também as cores das casas do tabuleiro.

No entanto, o que demanda muita atenção é o conteúdo da parte da frente das cartas geradoras. Muitas dessas cartas contêm situações específicas do estágio de Pedagogia no contexto do Ensino Fundamental, que podem não ser aplicáveis ao contexto de estágio de outras licenciaturas, considerando também as situações que acontecem na realidade para a qual se objetiva adaptar, ou seja, a Educação Infantil, o Ensino Fundamental ou o Ensino Médio.

Figura 2 – Representação das cartas geradoras



Fonte: Costa (2024)

As cartas azuis contêm missões rotineiras, que costumam ser fáceis de resolver em sala de aula. As cartas vermelhas apresentam missões mais difíceis. O professor ou jogador que pretende utilizar o jogo na disciplina de estágio do seu curso de formação deve atentar a cada uma dessas cartas e verificar qual delas poderá manter igual, recriar ou adaptar o texto, considerando sempre a realidade do contexto do estágio da sua licenciatura.



As cartas amarelas são recursos que auxiliam os jogadores e as cartas verdes são penalidades que penalizam os participantes e dinamizam mais a partida, portanto podem permanecer intactas. As cartas conquista são troféus que os jogadores podem receber eventualmente em uma partida. A parte principal delas é os bônus para a ficha de personagem, sendo assim, alterações podem ser desnecessárias.

Em relação a ficha de personagem do jogador, a parte que corresponde a atributos únicos, parecem conter virtudes indispensáveis a todos que almejam a docência. Mas cabe a quem quiser adaptar algum dos atributos ou todos, considerando o contexto real da licenciatura para a qual se pretende direcionar essa adaptação. Mas vale ressaltar que uma vez criado um novo atributo, este deverá substituir o anterior não apenas na ficha de personagem, mas onde mais aparecer, como em alguns tipos de cartas, por exemplo. Também é de fundamental importância criar um parâmetro para a sua escala de crescimento, conforme consta no manual de regras.

Figura 3 – Representação da ficha de jogador



Nome:

Idade:

Instituição:

Turma:

Ficha de Jogador

Atributos Únicos

Criatividade ○○○○ Didática ○○○○ Raciocínio ○○○○ Carisma ○○○○

Conhecimentos

Artes ○○○

Língua Portuguesa ○○○

Matemática ○○○

História ○○○

Geografia ○○○

Ciências Naturais ○○○

Literatura ○○○

Educação Ambiental ○○○

Habilidades

Contação de Histórias ○○○

Jogos e Brincadeiras ○○○

Desenho ○○○

Oratória ○○○

Habilidades Manuais ○○○

Performance Artística ○○○

Tecnologias Educacionais ○○○

Metodologias Ativas ○○○

Cartas

CARTAS CONQUISTADAS

CARTAS TEMPORÁRIAS

Pontos

1

2

3

5

Fonte: Costa (2024)



A adaptação mais importante da ficha de personagem sem dúvida deverá ser a que contém os conhecimentos e as habilidades. Pois, o desenvolvedor do jogo buscou inspiração em Brasil (2018), refletindo sobre as áreas, eixos e competências apresentadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Quem deseja adaptar o jogo para outra licenciatura, certamente terá que ponderar sobre quais conhecimentos são essenciais para a sua área de formação e fazer as devidas adaptações na ficha de personagem e, por conseguinte no texto do manual de regras que mostra a escala de aprendizagem desses conhecimentos. O mesmo vale para as habilidades.

O último componente analisado foi o manual de regras do jogo. Este deverá conter todas as adaptações realizadas nos demais componentes, para que assim seu conteúdo adaptado possa ser consultado durante as partidas.

A partir dessa análise, pode-se dizer que adaptar o referido Produto Educacional para outras licenciaturas não é uma tarefa simples. De acordo com Costa (2024), esse jogo apresenta um grau de complexidade que pode variar do fácil ao médio, a depender do grau de experiência prévia do jogador com esses tipos de jogos. Mas o ato de jogar é diferente do ato de criar ou desenvolver um jogo. Portanto, recriar e reescrever conteúdos específicos de um jogo é provavelmente mais acessível a um público que possui experiência anterior em criação de *board games* e *RPGs* ou que já tenha realizado alguma adaptação desses tipos de jogos, de modo que o experimento tenha sido testado com sucesso.

No entanto, jogos de *RPGs* são adaptáveis de várias maneiras. É comum que a maioria dos livros de sistemas de *RPGs* apresente uma nota afirmando que aquelas regras do livro servem como referência, mas como o jogo é imaginativo, não são obrigatórias. É possível, até mesmo, que o usuário de um jogo como o Estágio Go! ignore completamente as fichas de personagens e o sistema de pontuação das cartas geradoras e se utilize apenas das regras essenciais do funcionamento das rodadas. Isso poderia ser uma forma simplificada de jogar.

Uma partida de Estágio Go! funciona em rodadas com o mecanismo de turnos. Ou seja, há uma rodada na qual todo jogador possui a sua vez de jogar. O narrador interage com cada jogador em todas as rodadas. Sendo assim, uma forma de adaptação possível seria levar em consideração apenas recriar as cartas geradoras de acordo com a necessidade, eliminar o sistema de pontuação e de fichas de personagem e utilizar normalmente os peões, dados e tabuleiro, pois todos esses interagem mecanicamente com as cartas.



Dessa maneira, é possível que essa seja uma forma funcional de jogar, a partir de uma adaptação mais objetiva e uma simplificação das regras, sem perder a essência de um jogo de RPG, pois a parte imaginativa e interpretativa permanecem presentes. Essa forma de jogar não foi testada na pesquisa de Costa (2024), então é imperioso que o usuário faça uma testagem para verificar a sua funcionalidade antes de aplicar em uma sala de aula.

Segundo Barros (2023), jogos de RPG de mesa não possuem regras rígidas e definitivas, elas são estabelecidas nos livros de sistemas, mas podem ser alteradas pelos mestres e jogadores facilmente. Partindo dessa afirmação, é interessante pensar que se um usuário compreender as regras do Estágio Go! também será capaz de alterá-las, pois o mais importante é entender como se joga e a partir disso o caminho para realizar adaptações se descortinará.

Tendo discutido acerca da adaptação dos conteúdos aos componentes do Estágio Go! é importante também destacar algo sobre seus objetivos educacionais, que se destinam originalmente para a Pedagogia. Sendo, então, importante levantar a seguinte questão: os objetivos educacionais desse jogo também são válidos para as demais licenciaturas ou deverão ser adaptados para cada público?

Pimenta (1996) declara que a identidade de um professor, independente de sua área de formação, não é algo imutável, mas é uma construção que entre os muitos aspectos do processo, perpassam pelo embate entre teorias e práticas. Sendo assim, a autora afirma que os saberes docentes incluem a experiência, pois antes da graduação foram alunos de outros níveis de ensino e se depararam com diversos professores, além disso, os saberes da experiência também são aqueles construídos ao longo da formação e após esta, mediante a prática educativa cotidiana; o conhecimento, em seus diversos papéis e significados; os saberes pedagógicos, que muitas vezes são chamados de didática ou do saber ensinar, mas na verdade são saberes que atuam conjuntamente, com a experiência e o conhecimento.

Sendo assim, pode-se afirmar que os saberes docentes de um curso de licenciatura para outro não são os mesmos, apesar de que a prática docente possa ter algo em comum no tocante aos saberes pedagógicos, mas certamente distintos em saberes experienciais e de conhecimentos.

Portanto, ao que indica essa compreensão, a adaptação do Produto Educacional Estágio Go! para outras licenciaturas, além da Pedagogia, é algo possível, sem perder de vista a essência do jogo e seus objetivos lúdicos e educacionais. Quanto a estes últimos,



cabe ao usuário uma adaptação dos conteúdos dos componentes que viabilizem o alcance desses objetivos, considerando sempre o contexto particular de determinado curso de licenciatura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa serviu para visualizar uma possibilidade de adaptação do Produto Educacional Estágio Go! foi possível perceber que há um caminho com desafios, possibilidades e também limitações para o uso desse jogo no contexto do estágio curricular supervisionado em ambiente escolar das diversas licenciaturas.

No entanto, é necessário verificar na prática o exercício dessas adaptações. Para isso, seria interessante o desenvolvimento de mais pesquisas de outras áreas de conhecimento que almejem a utilização de jogos do tipo RPG nas disciplinas de estágio dos cursos de formação de professores e que o referido Produto Educacional seja considerado uma alternativa metodológica para esses estudos e aplicações.

REFERÊNCIAS

BARROS, Mayara Fidalgo Pereira de et al. **Criatividade nos jogos de RPG de mesa: um estudo sobre processos criativos no jogar de D&D, FATE e Storytelling**. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

COSTA, Tiago Henrique Paixão da. **Estágio GO! Uma proposta de jogo de tabuleiro para a pedagogia**. Orientador: Márcio Lima do Nascimento. 2024. 160 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) - Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/16431>. Acesso em: 01/09/2025.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, v. 911, 2006.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. **O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação**. RENOTE, v. 6, n. 1, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LOZZA, Rodrigo; RINALDI, Giullia Paula. **O uso dos jogos para a aprendizagem no ensino superior**. Caderno PAIC, v. 18, n. 1, p. 575-592, 2017.

MARTINS, Lusinilda Carla Pinto. **Estágio supervisionado: prática simbólica e experiência inaugural da docência**. São Paulo, SP: Cultura Acadêmica, 2018.



NEVES, Leonardo Azevedo et al. **Jovens, RPG e redes de sociabilidade: muito prazer em conhecer!.** 2022.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios.** Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, n. 1, 2008.

PAIVA, Carlos A.; TORI, Romero. **Jogos Digitais no Ensino: processos cognitivos, benefícios e desafios.** XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, p. 1-4, 2017.

PIMENTA, Selma Garrido. **Formação docente: fundamento e práticas do estágio supervisionado.** Brasília: Cátedra UNESCO de Juventude, Educação e Sociedade, p. 19-50, 2019.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência—teoria e prática: diferentes concepções. A formação da pedagoga e do pedagogo: pressupostos e perspectivas,** p. 133-152, 2012.

PIMENTA, Selma Garrido. **Formação de professores: saberes da docência e identidade do professor.** Revista da Faculdade de Educação, v. 22, n. 2, p. 72-89, 1996.

PRIETTO, Thiago. **Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos.** Translatio, n. 6, p. 8-8, 2013.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico.** Novo Hamburgo. Feevale, 2013.

SILVA, Ana Paula de Paula da; NASCIMENTO, Elinásia de Souza; GOMES, Adevania da Silva; COSTA, Ademárcia Lopes de Oliveira. **A Formação de Professores – Saberes da Docência e a Identidade do Professor.** In: SANTOS, Marcos Pereira dos; LEAL, Ideilton Alves Freire (orgs.). Formação de professores e profissão docente no Brasil: aspectos históricos, tendências e inovações. Campina Grande: Editora Amplla, 2022. p. 10-17.

