O uso de role-playing game (RPG) como ferramenta didática para jovens com altas habilidade/superdotação: uma revisão sistemática

Autor(res)

Gabriela Cabral Chizzolini
Everton Camargo Francisco

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE SOROCABA

Resumo

O presente estudo busca compreender por meio de uma revisão sistemática a funcionalidade do role-playing game (RPG) como uma ferramenta didática de ensino para jovens com altas habilidades/superdotação (AH/SD). Utilizou-se como base estudos encontrados nos anais de três diferentes congressos, sendo dois destes voltados diretamente ao tema de AH/S. Foi encontrado um total de 156 estudos nos congressos utilizados como base de dados, destes estudos, 4 deles foram selecionados por meio de um critério de elegibilidade que buscou apenas as publicações que citassem diretamente o uso de RPG. O número escasso de estudos, mesmo em congressos cujo o tema AH/S seja o foco, mostra que o uso de RPG nesta área ainda demanda maiores análises, contudo, os resultados apresentados nas publicações elegidas se mostram favoráveis, pois demonstram eficácia dessa ferramenta em diferentes níveis.