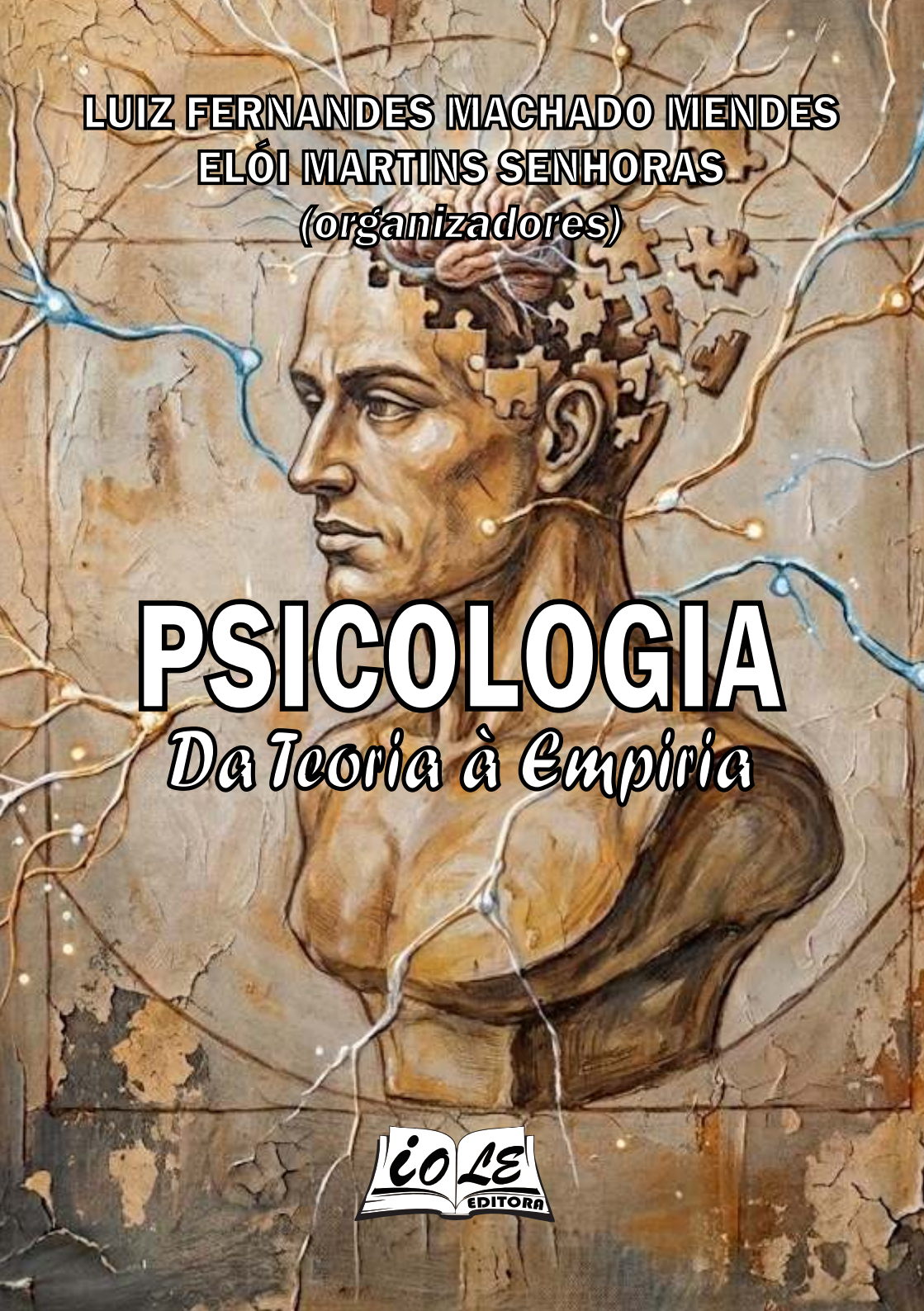
LUIZ FERNANDES MACHADO MENDES
ELÓI MARTINS SENHORAS
(organizadores)



PSICOLOGIA

Da Teoria à Empiria

EDITORA

PSICOLOGIA

Da Teoria à Empiria

PSICOLOGIA

Da Teoria à Empiria

LUIZ FERNANDES MACHADO MENDES
ELÓI MARTINS SENHORAS
(organizadores)

BOA VISTA/RR
2026

Editora IOLE

Todos os direitos reservados.
A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei n. 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.



EXPEDIENTE

Revisão
Elói Martins Senhoras
Geane Ribeiro Silva Monteiro

Capa
Alokike Gael Chloe Hounkonnou
Elói Martins Senhoras

Projeto Gráfico e Diagramação
Elói Martins Senhoras
Balbina Líbia de Souza Santos

Conselho Editorial
Abigail Pascoal dos Santos
Charles Pennaforte
Claudete de Castro Silva Vitte
Elói Martins Senhoras
Fabiano de Araújo Moreira
Julio Burdman
Marcos Antônio Fávaro Martins
Rozane Pereira Ignácio
Patrícia Nasser de Carvalho
Simone Rodrigues Batista Mendes
Vitor Stuart Gabriel de Pieri

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO (CIP)

Me5 MENDES, Luiz Fernandes Machado; SENHORAS, Elói Martins (organizadores).

Psicologia: Da Teoria à Empiria. Boa Vista: Editora IOLE, 2026.

Série: Psicologia. Editor: Elói Martins Senhoras.

ISBN: 978-65-977921-3-9

1 - Empiria. 2 - Estudos de Caso. 3 - Psicologia. 4 - Saúde. 5 - Teoria.
I - Título. II - Mendes, Luiz Fernandes Machado. III - Psicologia. IV - Série

CDD–150

A exatidão das informações, conceitos e opiniões é de exclusiva responsabilidade dos autores.
O presente livro contou com avaliação às cegas no sistema *double-blind-review*.



EDITORIAL

A editora IOLE tem o objetivo de divulgar a produção de trabalhos intelectuais que tenham qualidade e relevância social, científica ou didática em distintas áreas do conhecimento e direcionadas para um amplo público de leitores com diferentes interesses.

As publicações da editora IOLE têm o intuito de trazer contribuições para o avanço da reflexão e das práxis em diferentes áreas do pensamento e para a consolidação de uma comunidade de autores comprometida com a pluralidade do pensamento e com uma crescente institucionalização dos debates.

O conteúdo produzido e divulgado neste livro é de inteira responsabilidade dos autores em termos de forma, correção e confiabilidade, não representando discurso oficial da editora IOLE, a qual é responsável exclusivamente pela editoração, publicação e divulgação da obra.

Concebido para ser um material com alta capilarização para seu potencial público leitor, o presente livro da editora IOLE é publicado nos formatos impresso e eletrônico a fim de propiciar a democratização do conhecimento por meio do livre acesso e divulgação das obras.

Prof. Dr. Elói Martins Senhoras

(Editor Chefe)

Copyright © Editora IOLE
2026

CAPÍTULO 2

As Contribuições do Role-Playing Game (RPG) para a Psicoterapia no Desenvolvimento de Habilidades Sociais

AS CONTRIBUIÇÕES DO ROLE-PLAYING GAME (RPG) PARA A PSICOTERAPIA NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS

Everton Camargo Francisco[1]

Os jogos de interpretação de papéis, conhecidos como *role-playing games* (RPG), configuram-se como jogos colaborativos nos quais os participantes assumem a identidade de personagens fictícios em narrativas estruturadas por regras e conduzidas por um narrador. Desenvolvido em 1974 por Dave Arneson e Gary Gygax como uma evolução dos jogos de tabuleiro tradicionais, o RPG caracteriza-se pelo desenvolvimento coletivo de histórias mediante a interpretação de papéis em contextos imaginários (GUIMARÃES; SIMÃO, 2008; PRIETTO, 2013 *apud* PALUDO *et al*., 2018b).

Antes de aprofundar suas aplicações, é pertinente contextualizar as principais características do RPG. Trata-se de jogo colaborativo, comumente jogado em grupo, cujo objetivo é a construção conjunta de uma narrativa, sem a necessidade de competição entre os jogadores. Neste jogo, Um ou mais integrantes assumem o papel de "Mestre", sendo responsáveis por conduzir a narrativa, estabelecer desafios e reger as regras do jogo. Os demais participantes, denominados "Jogadores", criam e interpretam personagens que interagem com a trama e enfrentam os obstáculos propostos. Essa estrutura privilegia o desenvolvimento coletivo da história e afasta a necessidade de vencedores e perdedores (HENNING, 2021).

[1] Bacharel em Psicologia. Especialista pós-graduado em Psicopedagogia pela Faculdade Anhanguera de Sorocaba. E-mail para contato: psi.evertonfrancisco@gmail.com

No âmbito da Psicologia, em especial na terapia fundamentada na Análise do Comportamento, o enfoque recai sobre a compreensão e modificação dos comportamentos por meio da interação entre o indivíduo e seu ambiente (MOREIRA; MEDEIROS, 2019). Essa abordagem privilegia intervenções baseadas no reforçamento positivo e evita o emprego de práticas coercitivas, tais como punições ou controle aversivo, em virtude dos efeitos adversos que estas podem ocasionar, conforme evidenciado por Sidman (2009) em sua obra *Coerção e suas implicações*.

Sob a ótica da análise do comportamento, imagina-se que o RPG pode ser estruturado com base em contingências de reforçamento positivo e esquemas de reforçamento diferencial, favorecendo o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, tais como empatia, resolução de conflitos e cooperação (HENNING, 2021). A ausência de controle aversivo torna o processo terapêutico mais ético e eficaz, contribuindo para a construção de uma relação clínica acolhedora e respeitosa, como proposto por Sidman (2009).

Partindo do enfoque da análise do comportamento e as características do jogo de interpretação de papéis, o presente estudo se propôs analisar o RPG como uma ferramenta terapêutica potencialmente eficaz para a ampliação dos repertórios comportamentais e desenvolvimento de habilidades sociais. Dessa forma, o presente estudo configura-se como uma revisão narrativa de literatura com o objetivo de, em primeiro plano, apresentar as diferentes aplicações do RPG no âmbito psicoterapêutico, destacando sua utilização em contextos diversos. Como objetivo secundário, busca-se investigar o potencial do RPG enquanto recurso terapêutico pautado em práticas não coercitivas, alinhadas aos princípios da análise do comportamento. Tal escolha metodológica justifica-se pela necessidade de compilar e analisar produções acadêmicas que abordem o uso do RPG na prática

psicológica, buscando evidenciar seu potencial enquanto estratégia clínica inovadora.

METODOLOGIA

Para a elaboração desta revisão narrativa, foram utilizadas as seguintes bases de dados: Google Scholar e a Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). A busca abrangeu publicações dos últimos seis anos (2018 a 2024), utilizando como descritores: “RPG”, “Terapia comportamental” e “Habilidades sociais”. Foram excluídos os artigos que não apresentavam relação direta com o desenvolvimento de habilidades sociais ou que tratavam o termo RPG exclusivamente como gênero de jogos eletrônicos, em vez de como um modelo de jogo de interpretação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O RPG foi analisado enquanto potencial ferramenta psicoterapêutica, com ênfase em seu uso no desenvolvimento e na ampliação de repertórios comportamentais, bem como na promoção de habilidades sociais. Para tanto, foram selecionados artigos que abordaram o RPG como principal recurso de intervenção em distintas áreas, permitindo uma análise qualitativa de suas possibilidades e efetividade.

A relação de estudos selecionados, assim como suas propostas e resultados, estão dispostos de forma resumida no Quadro 1 que é apresentado na página seguinte.

Quadro 1 – Relação de estudos

Título	*Autores*	*Metodologia*	*Objetivos*	*Resultados*
O Role Playing Game Como Recurso Para Promoção de Habilidades Sociais em Alunos com Altas Habilidades/Superdotação	Andrade; Paludo; Medina (2018)	Pesquisa-ação realizada com 7 adolescentes com AH/SD.	Utilizar o RPG para o treinamento de habilidades sociais de alunos com AH/SD.	Foi observada progressão em diferentes habilidades sociais.
Desenvolvendo Soft Skills Através Do RPG: Uma Intervenção Da Psicologia Analítico-Comportamental	Andrade *et al.* (2021)	Descrição de estudos de caso de duas intervenções em grupo.	Descrever o uso do RPG como recurso para o desenvolvimento de *Soft Skills*.	Notou-se o RPG como efetivo auxiliar para o desenvolvimento proposto.
Role-playing game (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas	Bazarello e Badaró (2021)	Revisão narrativa de literatura.	Compreender a relação do RPG com o desenvolvimento das habilidades cognitivas.	Descreve-se que o RPG possui a capacidade de contribuir com o desenvolvimento de habilidades cognitivas.
Dungeons & Drogas: o uso de RPG de mesa como prática terapêutica	Donicht e Vendruscolo (2023)	Pesquisa-ação realizada em uma fazenda terapêutica com 6 sujeitos internados.	Verificar a eficácia do RPG como prática terapêutica com dependentes químicos.	Foi possível constatar que o RPG gerou melhora na qualidade de vida dos sujeitos.
Enriquecimento Intracurricular no Ensino de Língua Inglesa para Alunos com Altas Habilidades/Superdotação Utilizando *Role-Playing Games*	Ferreira e Paludo (2018)	Pesquisa bibliográfica.	Usar o RPG como recurso para o enriquecimento de aulas.	O RPG demonstrou ser uma possibilidade viável para o ensino de uma nova língua.
Treino De Habilidades Sociais E Generalização: Terapia De Grupo Fora Da Clínica Com Uso Do RPG E Gamificação.	Gallo *et al.* (2021)	Descrição de estudos de caso de duas intervenções em grupo com uso de RPG.	Apresentar intervenções terapêuticas realizadas fora do ambiente clínico.	Notou-se a generalização de habilidades para além do ambiente clínico.

A terapia analítico-comportamental das habilidades sociais em grupo para adolescentes com uso do RPG e da gamificação	Henning (2021)	Intervenção integrativa com 21 participantes, com idades entre 12 e 17 anos.	Avaliar os efeitos nos aspectos da habilidade e competência social.	Observou-se um aumento de comportamentos socialmente hábeis, engajamento e generalização.
O uso do Minecraft e do RPG como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados	Moraes (2017)	Pesquisa realizada com 9 alunos com características de superdotação.	Investigar o uso de jogos como recurso educacional.	Obteve resultados positivos ao trabalho de enriquecimento e observação da superdotação.
A Vinculação de Adolescentes com Altas Habilidades/Superdotados ao Programa de Atendimento com o Uso do RPG	Paludo *et al.* (2018a)	Pesquisa realizada com 5 adolescentes com AH/SD.	Usar o RPG como recurso para aumentar a vinculação entre aluno-escola.	Observou-se uma redução significativa na evasão escolar e na falta de interesse pelos temas acadêmicos.
Promoção de saúde socioemocional de adolescentes com altas habilidades/superdotação com o uso de RPG	Paludo *et al.* (2018b)	Pesquisa realizada com 5 adolescentes com AH/SD.	Usar o RPG como recurso para o desenvolvimento socioemocional.	Possibilitou o desenvolvimento socioemocional por meio da interpretação de personagens.
Galáxia do Futuro: Um contexto lúdico-narrativo para o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por Role-Playing Game (RPG)	Santana (2024)	Revisão narrativa e intervenção em grupo.	Formular um sistema de RPG projetado para auxiliar o desenvolvimento sociocomunicativo.	A jogabilidade do sistema formulado se mostrou benéfica para o desenvolvimento sociocomunicativo dos participantes.
Uso do *Role-Playing Game* no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas	Scattone e Tucci (2018)	Estudo exploratório e randomizado com dois grupos, sendo um experimental e outro controle.	Verificar a eficácia do RPG no tratamento de dependentes de substâncias psicoativas.	Os resultados indicaram que o uso do RPG pode provocar aumento da autoconfiança para resistir ao uso de drogas.

Fonte: Elaboração própria

A análise do quadro revela aspectos importantes sobre as características metodológicas dos estudos selecionados, evidenciando tanto similaridades quanto diferenças relevantes. Uma característica comum a todos os trabalhos é o uso do RPG de mesa em grupo, com amostras que abrangem uma faixa etária diversificada, desde jovens adolescentes até adultos. Por outro lado, destacam-se diferenças quanto aos contextos de aplicação do RPG, que incluem intervenções psicoterapêuticas focadas no desenvolvimento socioemocional e habilidades sociais, bem como ambientes educacionais direcionados ao enriquecimento curricular e ao desenvolvimento de habilidades cognitivas. Além disso, as abordagens metodológicas variam desde pesquisas-ação e estudos de caso até revisões narrativas e estudos randomizados, o que ressalta a necessidade de análises estatísticas mais robustas para avaliar a eficácia do RPG em diferentes contextos.

Os artigos selecionados para este estudo, apresentados no quadro anterior, também demonstram uma convergência significativa com os preceitos da análise do comportamento, evidenciando características comuns que apontam para o RPG como uma ferramenta potencialmente não aversiva para o desenvolvimento de novos repertórios comportamentais. Em todos os trabalhos analisados, observa-se que, ao entrarem em contato com novas contingências dentro do jogo, os jogadores são levados a adaptar seus comportamentos e aprender novas respostas, construindo e interpretando personagens a partir de seus repertórios atuais. Esses personagens funcionam como "personas" que estimulam a variabilidade comportamental, à medida que os desafios impostos pelo avanço da narrativa exigem a seleção e a modificação desses comportamentos conforme são superados.

Esse processo se assemelha a uma aplicação lúdica do esquema de reforçamento diferencial de comportamentos alternativos (DRA), que é uma variação do reforçamento diferencial

de outro comportamento (DRO). Neste contexto, o RPG permitiria a redução da frequência de comportamentos-alvo, uma vez que comportamentos de classes diferentes passariam a ser reforçados de forma mais consistente, aumentando sua taxa de emissão e criando novos repertórios comportamentais. Como destacado por Moreira e Medeiros (2019), "o DRO é preferível como forma de reduzir a frequência do comportamento em relação à punição e à extinção isoladamente, pois produz menos efeitos colaterais, como respostas emocionais e contracontrole" (MOREIRA; MEDEIROS, 2019, p. 172). Assim, todos os artigos analisados indicam que o RPG pode ser um ambiente fértil para a implementação desses conceitos da análise do comportamento, criando condições ideais para a modificação e fortalecimento de novos padrões de resposta.

Essas características narrativas e pautadas em reforçamento positivo, possibilitam diversas aplicações do RPG, como pode ser encontrado nos estudos selecionados nesta revisão, que descrevem a utilização do jogo de interpretação em âmbitos como educação, desenvolvimento de habilidades sociais, melhora na vinculação com a psicoterapia/escola e desenvolvimento de habilidades de enfrentamento.

No que tange a educação, Ferreira e Paludo (2018) apresentaram por meio de uma pesquisa bibliográfica, a aplicação do RPG no ensino da língua inglesa, como forma de promover o enriquecimento deste processo. Os pesquisadores elencam que o ensino de uma nova língua encontra dificuldades comuns, como baixo interesse dos educandos e disparidade do nível de conhecimento dos alunos, algo que se notou possível de melhora com a utilização do jogo de interpretação, uma vez que suas características lúdicas e reforçadoras criem ambiente de maior interesse e motivação para os estudantes, além do jogo colaborativo em grupo promover um espaço de trocas entre os diferentes níveis de conhecimento dos alunos.

> Observa-se que o uso do RPG para ensino da língua inglesa promove a absorção do conteúdo teórico, a prática da língua, a autoconfiança para comunicação em outro idioma, a interação entre pares e o desenvolvimento de habilidades sociais, perfazendo-se como um processo de construção individual e coletiva (FERREIRA; PALUDO, 2018, n.p.).

Já no que tange o desenvolvimento socioemocional, Paludo *et al.* (2018b) demonstram o uso do RPG em grupos de adolescentes com altas habilidades/superdotação, observando que a aplicação dessa ferramenta possibilitou um ambiente de trocas de experiências vividas, gerando fortalecimento da autoestima dos jovens. Esse efeito também pode ser visto nos estudos de Andrade *et al.* (2021) e Gallo *et al.* (2021), que destacam a criação e o fortalecimento de vínculos entre os participantes do grupo de jogo, os quais, mesmo fora do contexto terapêutico, acabam por realizar atividades de lazer em conjunto sem a intervenção ou presença dos psicoterapeutas, desenvolvendo amizade entre os participantes e, consequentemente, gerando benefícios para a socialização e generalização daquilo desenvolvido no ambiente terapêutico.

> Outros fenômenos são importantes e podem sugerir um guia para a intervenção. Grande parte dos clientes relata que eles fizeram amigos dentro dos grupos de RPG. Muitas vezes, por exemplo, quando há festas de aniversários, o grupo passa a ir sistematicamente a cada ano. Além dessas festas, se encontram em eventos sociais ou, algumas vezes, criam suas próprias mesas de RPG com pessoas externas ao nosso serviço, como colegas de escola ou de seus prédios (ANDRADE *et al.*, 2021, p. 112).

Além do fortalecimento de vínculos interpessoais, o RPG demonstrou efetividade na vinculação dos participantes com as atividades. Paludo *et al.* (2018a), relataram que a aplicação do RPG no ambiente escolar contribuiu para a redução da evasão escolar, ao promover maior engajamento dos alunos. Da mesma forma, Henning (2021) discorre que os grupos de jogos apresentam maior adesão dos participantes, uma vez que estes se sentem motivados pela progressão narrativa e sistemas de recompensa que o RPG possui, o que é corroborado por Moraes (2017) que aponta o RPG como uma ferramenta promotora de ações criativas e do comprometimento com tarefas.

As pesquisas supracitadas evidenciam que a incorporação de elementos lúdicos, aliados a características não aversivas, contribui para que o jogo se constitua como um ambiente seguro para a expressão subjetiva do indivíduo, mesmo que por meio da mediação de um personagem fictício. Tal ambiente favorece não apenas a livre manifestação do comportamento, como também o engajamento nas atividades propostas, promovendo maior motivação e adesão. Henning (2021) exemplifica essa dinâmica ao abordar os sistemas de progressão dos personagens, característicos dos jogos de RPG, nos quais o avanço ocorre por meio da superação de desafios, do acúmulo de recompensas e do desenvolvimento de habilidades. Sob a ótica da Análise do Comportamento, esse processo pode ser compreendido como um mecanismo de modelagem comportamental sustentado por contingências reforçadoras, que direcionam e mantêm determinados comportamentos ao longo da experiência lúdica.

Moreira e Medeiros (2019) complementam essa perspectiva ao destacar que os desafios narrativos estimulam a variabilidade comportamental e a criatividade, enquanto as recompensas obtidas funcionam como reforçadores que modelam e selecionam comportamentos-alvo, promovendo a ampliação dos repertórios

comportamentais e o desenvolvimento de novas habilidades. Esse sistema, por sua vez, apresenta maior potencial de adesão quando comparado a métodos tradicionais, sobretudo por proporcionar um ambiente interacional seguro e motivador, conforme observado por Henning (2021). Além disso, o uso de esquemas de reforçamento positivo, intrínsecos ao RPG, está alinhado aos princípios da Análise do Comportamento, uma vez que esses esquemas aumentam a frequência de emissão dos comportamentos desejados. Dessa forma, o RPG pode ser utilizado como ferramenta terapêutica eficaz para estimular a participação ativa dos indivíduos nas atividades propostas.

> Conclui-se então que em utilizar o RPG como ferramenta para aprimoração de jovens com superdotação e altas habilidades, podemos ensinar diversos conteúdo dentro de um ambiente seguro onde a aprendizagem flui de maneira natural através da exploração e da tentativa e erro (PALUDO *et al.*, 2018, p. 248-249).

Nesse sentido, o jogo insere os participantes em contextos diversos através da narrativa e da descrição de ambientes e situações que demandam adaptação comportamental, enquanto os jogadores devem se adaptar às adversidades e desafios propostos por meio de seu personagem, o que, sob a perspectiva analítico-comportamental, pode ser interpretado como uma forma de apresentar novos estímulos mediante representações imaginativas de antecedentes diversos, promovendo a ampliação de repertórios com base na variabilidade e seleção comportamental. Contudo, por conta do contexto lúdico, isso é realizado em um ambiente seguro e controlado de jogo, onde o sujeito pode expandir seus repertórios por intermédio de uma persona (personagem interpretada), que será seu

mediador entre as contingências presentes no jogar e seus comportamentos para além desse ambiente. Conforme demonstra Gallo *et al.* (2021), que cita a importância da generalização daquilo desenvolvido nos contextos de terapia, onde é essencial que o sujeito entre em contato com novos comportamentos e entenda suas funções e necessidades, podendo expandir esses para diferentes contextos além do terapêutico.

> O fator do acolhimento é notável em todos os grupos. Independentemente do quadro clínico, é perceptível o ambiente acolhedor que o RPG fornece. Muitas vezes, para os meninos, a intenção é ter alguém para jogar junto, resultando em pouco espaço para surgir algum comportamento-problema (ANDRADE *et al.*, 2021, p. 112).

O RPG possui, ainda, um aspecto modular, no qual cada narrativa e sistema de regras pode ser adaptado ao contexto e ao objetivo do grupo que irá jogar. Assim, seus aspectos principais se mantêm, mas suas especificidades podem ser ajustadas a diferentes grupos, permitindo um processo individualizado (HENNING, 2019). Isso ocorre porque sua principal característica é a narração colaborativa de uma história, a qual pode ser pensada para uma única finalidade ou ter seus desafios planejados para o treino e aprimoramento de diferentes habilidades, o que possibilita a aplicação dessa ferramenta nos mais diversos contextos.

> Quanto ao superdotado, aprender por intermédio do jogo representa um desafio. E sua chance de exercitar mais potenciais do que o faria em qualquer método de aprendizado, tais como: fantasia, intuição, espontaneidade, humor, emoção e, naturalmente,

> conhecimentos (LANDAU, 2002, p. 99 *apud* PALUDO *et al.*, 2018, p. 249).

Essa característica pode ser exemplificada nos estudos de Donicht e Vendruscolo (2023), assim como de Scattone e Tucci (2018), que buscaram compreender as aplicações do RPG no contexto de risco de uso de drogas. Nestas pesquisas, ficou explicitado que o jogo proporciona um ambiente seguro para enfrentamento de situações-problemas análogas ou metafóricas a situações reais do cotidiano dos jogadores, permitindo o desenvolvimento de repertórios comportamentais de modo social, onde o grupo de jogadores pode desenvolver de forma coletiva um determinado conjunto de habilidades (DONICHT; VENDRUSCOLO, 2023).

> Assim, a possibilidade do uso da interpretação de papéis no treinamento de habilidades, auxiliando os pacientes no controle ou abstinência do uso de drogas; e o seu caráter lúdico, podem permitir a criação de situações análogas ou metafóricas para se trabalhar em diversas esferas da vida do usuário (SCATTONE; TUCCI, 2018, p. 650).

Com base nos diferentes contextos de aplicação do RPG que foram supracitadas, destaca-se como ponto de convergência o desenvolvimento de habilidades sociais. Algo que pode ser compreendido ao analisar os estudos de Bazarello e Badaró (2021) e Santana (2024) que ressaltam como principais contribuições do RPG o desenvolvimento e aprimoramento de habilidades sociocognitivas, promovidas pelas características interpretativas, narrativas e colaborativas do jogo, que favorecem o aumento da interação social e a construção de vínculos.

> Este ambiente lúdico e controlado não apenas facilitou a melhoria das habilidades socio comunicacionais, mas também promoveu a atenção compartilhada, essencial para o desenvolvimento social. Durante as sessões do jogo, as crianças puderam não só resolver problemas, trabalhar em equipe e comunicar-se eficazmente, mas também aprenderam a importância do cumprimento de regras respeitando limites e compreendendo a importância da estrutura e da ordem, aspectos cruciais para sua adaptação social através de narrativas que estimulavam a criatividade e a imaginação (SANTANA, 2024, p. 96).

Em síntese, a convergência dessas características aponta o RPG como uma ferramenta não aversiva com alto potencial para o desenvolvimento de habilidades sociais. Sua natureza colaborativa e adaptável, aliada à modelagem de comportamentos por meio de contingências de reforço positivo, coaduna-se com as proposições de Sidman (2009), que enfatiza a relevância do reforçamento positivo no trabalho do analista do comportamento, em detrimento de contingências aversivas, as quais tendem a produzir elevado custo emocional, contra controle e baixa adesão ao processo terapêutico.

CONCLUSÃO

Com base nas aplicações apresentadas pelos pesquisadores supracitados, observa-se que o RPG já é uma ferramenta amplamente utilizada em diversas áreas da psicologia e da educação, com diferentes premissas e objetivos em cada contexto. No entanto, todas as descrições de suas práticas compartilham características comuns: são realizadas em grupos, nos quais os participantes buscam

alcançar ou desenvolver um objetivo por meio do progresso de uma narrativa proposta e da superação dos desafios por intermédio lúdico.

Essas características estão alinhadas com a proposta central desta revisão, que consiste em contextualizar as contribuições do RPG sob a ótica da psicologia analítico-comportamental, ressaltando seu potencial como ferramenta para o desenvolvimento e aprimoramento de habilidades de forma colaborativa e fundamentada em sistemas de recompensas baseados no reforço positivo. Diferentemente da lógica tradicional dos jogos, marcada pela distinção entre vencedores e perdedores, o RPG prioriza o avanço coletivo da narrativa, configurando-se como uma poderosa ferramenta terapêutica alicerçada em métodos não aversivos. Essa abordagem permite que a narrativa se molde às necessidades e dificuldades específicas do grupo, ao mesmo tempo em que oferece um espaço seguro e lúdico, onde os participantes podem vivenciar situações diversas por meio de personagens ficcionais, sem o enfrentamento direto de eventos potencialmente aversivos.

Por fim, entende-se que a presente revisão propôs interligações entre diferentes aplicações e teorias, com base em uma revisão narrativa de literatura. São necessários maiores estudos dessa proposta, que ainda carece de aplicações práticas para melhor avaliação de seus resultados. Assim como exposto pelos pesquisadores supracitados, os estudos sobre RPG nos contextos psicoterapêuticos e educacionais, mesmo com resultados inicialmente promissores, ainda são escassos e carentes de pesquisas quantitativos que permitam maiores avaliações de sua eficácia.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, A. M.; PALUDO, K. I.; MEDINA, G. B. K. “O Role Playing Game Como Recurso Para Promoção de Habilidades Sociais

em Alunos com Altas Habilidades/Superdotação". **Anais do Congresso de Educação para Altas Habilidades/Superdotação**. Londrina: UEL, 2018.

ANDRADE, T. *et al*. "Desenvolvendo Soft Skills Através Do RPG: Uma Intervenção Da Psicologia Analítico-Comportamental". *In*: PANHOCA, F.; ZUCOLOTTO, M.; SILVA, P. P. **Role-Playing Game**: práticas, ressignificações e potencialidades. São Paulo: Editora Diálogos, 2021.

BAZARELLO, R. D.; BADARÓ, A. C. "Role-playing game (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas". **Cadernos de Psicologia**, vol. 3, n. 5, 2021.

DONICHT, R. S.; VENDRUSCOLO, G. B. B. "Dungeons e drogas: o uso de RPG de mesa como prática terapêutica". **Revista Missioneira**, vol. 25, n. 1, 2023.

FERREIRA, M. F.; PALUDO, K. I. "Enriquecimento Intracurricular no Ensino de Língua Inglesa para Alunos com Altas Habilidades/Superdotação Utilizando Role-Playing Games". **Anais do Congresso de Educação para Altas Habilidades/Superdotação**. Londrina: UEL, 2018.

GALLO, R. V. *et al*. "Treino De Habilidades Sociais E Generalização: Terapia De Grupo Fora Da Clínica Com Uso Do RPG E Gamificação". *In*: PANHOCA, F.; ZUCOLOTTO, M.; SILVA, P. P. **Role-Playing Game**: práticas, ressignificações e potencialidades. São Paulo: Editora Diálogos, 2021.

GUIMARÃES, D. S.; SIMÃO, L. M. "A Negociação Intersubjetiva De Significados Em Jogos De Interpretação De Papéis". **Psicologia: Teoria E Pesquisa**, vol. 24, n. 4, 2008.

HENNING, G. **A terapia analítico-comportamental das habilidades sociais em grupo para adolescentes com uso do RPG e da gamificação** (Dissertação de Mestrado em Psicologia Clínica). São Paulo: USP, 2021.

LANDAU, E. **A coragem de ser superdotado**. São Paulo: Editora. Arte e Ciencia, 2002.

MORAES, L. A. P. **O uso do Minecraft e do RPG como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados** (Dissertação de Mestrado em Educação). São Paulo: Unesp, 2017.

MOREIRA, M. B.; MEDEIROS, C. A. **Princípios Básicos de Análise do Comportamento**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2019.

PALUDO, K. I. *et al*. "A Vinculação de Adolescentes com Altas Habilidades/Superdotados ao Programa de Atendimento com o Uso do RPG". **Anais do VIII Encontro Nacional do ConBraSD**. Campo Grande: ConBraSD, 2018a.

PALUDO, K. I. *et al*. "Promoção de saúde socioemocional de adolescentes com altas habilidades/superdotação com o uso de RPG". **Anais do I Congresso Brasileiro de Psicologia Jurídica e Forense**. Curitiba: FAE, 2018b.

PRIETTO, T. G. "Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos". **Translatio**, n. 6, 2013.

SANTANA, P. A. N. **Galáxia do Futuro**: Um contexto lúdico-narrativo para o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por Role-Playing Game (RPG) (Dissertação de Mestrado em Neurociências). Belo Horizonte: UFMG, 2024.

SCATTONE, V. V.; TUCCI, A. M. “Uso do Role-Playing Game no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas”. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, vol. 18, n. 2, 2018.

SIDMAN, M. **Coerção e suas Implicações**. São Paulo: Editora Livro Pleno, 2009.