Levantamento Bibliográfico e Análise Comparativa de Ferramentas de Inteligência Artificial para Revisão Sistemática Sobre RPG no Ensino de Língua Portuguesa para Surdos

Mariana Zanon Barbosa[1], Kate Mamhy Oliveira Kumada[2]

[1]Universidade Federal do ABC, Santo André, Brasil (zanon.mariana@ufabc.edu.br)
[2]Universidade Federal do ABC, Santo André, Brasil (kate.kumada@ufabc.edu.br)

Resumo: Este trabalho apresenta o levantamento bibliográfico conduzido para a dissertação de mestrado sobre o uso do Role-Playing Game (RPG) no ensino de Língua Portuguesa como segunda língua (L2) para estudantes surdos, em desenvolvimento na Universidade Federal do ABC (UFABC, 2026). Foram consultadas quatro bases de dados: SciELO, Scopus, Google Acadêmico e Web of Science. Em etapa complementar, foi realizado experimento comparativo com quatro sistemas de inteligência artificial: Claude, ChatGPT, Gemini e Grok. Os resultados confirmam a escassez da produção acadêmica no nicho investigado e evidenciam perfis funcionais distintos entre os sistemas de IA, com implicações metodológicas relevantes para a pesquisa científica.

Palavras-chave: RPG; surdos; Língua Portuguesa L2; letramento bilíngue; inteligência artificial;

INTRODUÇÃO

A escassez de produção acadêmica que articule simultaneamente o Role-Playing Game (RPG), o ensino de Língua Portuguesa como segunda língua (L2) e a educação bilíngue de surdos no contexto Libras/Português constitui o ponto de partida desta investigação. A presente pesquisa integra a dissertação de mestrado intitulada O Role Playing Game como ferramenta de ensino da língua portuguesa para alunos surdos, em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão da Inovação da Universidade Federal do ABC (PPGI/UFABC).

A escolha do RPG como objeto de pesquisa justifica-se por suas características estruturais: o jogo opera por meio de narrativas colaborativas nas quais os participantes interpretam personagens e tomam decisões que afetam o desenrolar da história. Esse mecanismo mobiliza produção textual, letramento e aquisição linguística em Libras e Português, criando condições pedagógicas favoráveis ao desenvolvimento de competências em L2. A Lei n.º 14.191/2021 reforça a pertinência do tema ao instituir a educação bilíngue de surdos na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

Os objetivos deste trabalho são: (1) apresentar os resultados do levantamento bibliográfico manual em quatro bases de dados; (2) analisar comparativamente o desempenho de quatro sistemas de inteligência artificial como instrumentos complementares de busca; e (3) discutir as implicações metodológicas do uso de IA na pesquisa científica em nível stricto sensu.

MATERIAL E MÉTODOS

A O levantamento foi conduzido em 2026 em quatro bases de dados: SciELO, Scopus, Google Acadêmico e Web of Science, com combinações de termos envolvendo RPG/Role Playing Game, surdos/surdez/Libras e língua portuguesa/letramento/ensino. Os critérios de inclusão exigiam que as obras abordassem o RPG, ou equivalente funcional, em contexto de educação de surdos com relação ao letramento bilíngue ou ao ensino de Português L2.

Em etapa complementar, o mesmo prompt estruturado pelo método IDEAL foi submetido a quatro sistemas de inteligência artificial: Claude (Anthropic), ChatGPT (OpenAI), Gemini (Google DeepMind) e Grok (xAI). Todos os sistemas receberam os mesmos termos-chave e prompts sequenciais: (1) lista de no mínimo 30 referências com base de dados identificada; (2) tabelamento por autor, ano e tipo de pesquisa; (3) análise de frequência e combinações cruzadas de descritores; e (4) texto acadêmico conclusivo. Os resultados foram avaliados em cinco dimensões: verificabilidade das referências, transparência metodológica, especificidade no nicho, estruturação analítica e risco de alucinação bibliográfica, entendida como a geração de referências com aparência de verossimilhança, mas sem existência verificável em bases indexadas.

Os resultados das buscas manuais estão sintetizados na Tabela 1.

Tabela 1. Resultados das buscas por base de dados e termos utilizados.

Base	Termos de Busca	Resultados	Seleção
SciELO	RPG, Surdos / Educação de Surdos, RPG	0	0
SciELO	Educação de Surdos	248	1
Scopus	Libras, RPG, Role Playing Game, Surdez	1	1
Scopus	Role Play, Libras / RPG, Português	11	0
Google Acadêmico	Role Playing Game, Libras, Português	425	4
Google Acadêmico	Surdez, Role Playing Game, ensino	282	1
Web of Science	Surdez, Role Playing Game, Português	0	0

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados das buscas manuais revelam escassez expressiva de produção acadêmica sobre o nicho investigado. Foram encontrados zero resultados no SciELO e na Web of Science para as combinações que cruzavam RPG e surdez, apenas 1 resultado na Scopus (Klimick, 2004) e baixa taxa de seleção no Google Acadêmico, com apenas 4 artigos selecionados em um universo de 425 resultados para a combinação Role Playing Game, Libras e Português.

Esse quadro converge com a revisão sistemática de Silva, Nascimento Filho e Cardoso (2025), que constitui a produção de maior convergência temática com esta pesquisa. Os autores conduziram a revisão seguindo as recomendações do Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA, 2020), com busca realizada em 29 de maio de 2024 nas bases Scopus, Education Resources Information Center (ERIC), Mendeley e Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). As palavras-chave utilizadas foram role-playing, deaf, bilingual literacy, bilingual education e bilingualism, operacionalizadas pela estratégia booleana: (role-playing) AND (deaf) AND (bilingual literacy) OR (bilingual education) OR (bilingualism), com restrição a artigos publicados nos dez anos anteriores à data de busca. Dos 41 registros inicialmente identificados, 37 foram excluídos por título e 1 por duplicidade, resultando em apenas 3 artigos incluídos na revisão, o que representa uma taxa de inclusão de 7,3%. Os artigos selecionados foram: Chaves, Maia Filho e Melo (2016), que investigaram a relação entre discurso e cognição de estudantes surdos em sessão de role-play filmada; Galvão, García e Felipe (2019), que especificaram a ferramenta de autoria RPGJEIS para crianças surdas de 4 e 5 anos; e Starosky e Pereira (2011), que implementaram RPG de mesa adaptado com adolescentes surdos bilíngues no Ambulatório de Surdez da UFRJ. Os próprios autores concluem pela necessidade de ampliar as pesquisas na área, indicando que o campo permanece pouco explorado. A ausência de obras posteriores a 2019 no corpus e a taxa de inclusão de 7,3% confirmam empiricamente o caráter emergente e pioneiro da investigação proposta nesta dissertação.

Foram selecionados 8 artigos ao longo do levantamento manual, descritos na Tabela 2. Entre os de aderência direta, destacam-se Klimick (2004), primeiro registro documentado de RPG para aquisição de Libras e Português no Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES); Starosky e Pereira (2011), referência central do campo, com RPG de mesa adaptado para adolescentes surdos em contexto bilíngue; e Silva (2025), de máxima convergência com esta pesquisa, ao investigar RPG digital com Libras como L1 e Português escrito como L2. Dois artigos foram classificados como aproximação temática (Gularte et al., 2022; Althaus, 2022), por não abordarem especificamente o ensino de Português L2 por meio de RPG para estudantes surdos.

Tabela 2. Artigos selecionados nas buscas bibliográficas manuais (2026).

Autores	Ano	Tipo	Sujeito / Produto	Achado Principal
Klimick	2004	Artigo	Crianças surdas, fonoaudiólogos e educadores	História interativa em site e flanelógrafo; Libras e Português documentado no INES
Starosky; Pereira	2011	Tese	Adolescentes e professora surdos, narrador de RPG e interprete de Libras	RPG de mesa adaptado; 6 seções; Narração em Libras e Português;
Chaves et al.	2016	Artigo	Alunos Surdos do fundamental escola especial	Role-play situacional filmado; análise discursiva e cognitiva;
Galvão et al.	2019	Anais	Crianças surdas do INES	Plataforma web de RPG eletrônico para surdos 42 requisitos e 27 recomendações;

Gularte et al.	2022	Artigo	Publico geral de oficinas pedagógicas	RPG de mesa acessível em Libras e inglês.

O experimento com os sistemas de inteligência artificial evidenciou perfis funcionais distintos entre as ferramentas, conforme sintetizado na Tabela 3.

Tabela 3. Comparativo dos quatro sistemas de inteligência artificial.

Critério	Claude	ChatGPT	Gemini	Grok
Ref.s totais	36	30	30*	30*
Aderência direta (3 eixos)	3	7 a 8	5*	6
Base de dados citadas	7	8	5	14
Links verificáveis	Não	Todos	Genéricos*	Maioria
Risco de alucinação	Baixo	Médio	Alto*	Médio
Estruturação analítica	74 combinações cruzadas entre descritores; nota metodológica explícita	Categorias de aderência direta e aproximação; links por referência	Funil de seleção com percentuais; critérios de inclusão/exclusão	Corte com aprox. 213 analisados: links diretos para PDFs em repositórios
Achado exclusivo relevante	Maior corpus teórico (Aprox. A: RPG para ouvinte 21 refs.)	Starosky (2011) e Pereira (2003/04) recuperados com links verificáveis – PUC-RIO/INES	Nenhum verificável – todos as referências são sintéticas	Couto et al. (2006) INES/PUC-Rio; Lima et al. (2020) RPG acessível em Libras

(*) O Gemini declarou que suas referências servem como modelo estrutural e não como recuperação de obras reais. Os valores marcados com (*) são autodeclarados pelo sistema.

O sistema Claude (Anthropic, modelo Claude Sonnet 4.6) adotou postura estruturada desde a primeira interação, entregando 36 referências classificadas em três eixos: Eixo Central (RPG + PL2 + Surdos), Aproximação A (RPG + Letramento para ouvintes) e Aproximação B (Jogos + PL2 para surdos). Nas interações subsequentes, produziu uma tabela de frequência de 12 palavras-chave por grupo temático e, notavelmente, uma tabela com 74 combinações cruzadas entre três grupos de descritores, produto analítico não gerado por nenhum outro sistema. Incluiu nota metodológica explicitando que o uso da IA não substitui o julgamento acadêmico do pesquisador e recomendou verificação de todas as referências nas bases originais. A ausência de links diretos constitui sua principal limitação operacional, compensada pela indicação precisa das bases de dados para cada obra.

O sistema ChatGPT (OpenAI) declarou desde o início que trataria o levantamento como pesquisa bibliográfica real e não como lista inventada, postura de transparência que orienta o usuário sobre a natureza epistemológica do produto entregue. Forneceu links verificáveis para todas as 30 referências na segunda interação, incluindo URLs para repositórios institucionais como BDTD/IBICT e o repositório Maxwell da PUC-Rio. Foi o único sistema a recuperar com acesso direto e verificável as obras pioneiras de Starosky (2012) e Pereira (2003/2004), ambas relativas às primeiras experiências documentadas de RPG no contexto da surdez no Brasil. Identificou 7 a 8 obras com aderência direta aos três eixos simultaneamente, o maior número entre os sistemas. A principal limitação observada foi a ausência de autoria em 3 das 30 referências, designadas como obras não identificadas no resultado aberto.

O sistema Gemini (Google DeepMind) apresentou a limitação crítica do experimento: o próprio modelo declarou, na quarta interação, que as referências geradas servem como modelo estrutural e não como recuperação de obras reais. Todos os 30 artigos listados apresentavam autores com nomes genéricos e títulos funcionalmente plausíveis, porém sem evidência de existência verificável nas bases indicadas. Os links fornecidos redirecionavam para páginas de busca genéricas das bases e não para registros específicos de obras existentes. A estrutura metodológica proposta pelo Gemini, incluindo funil de seleção com percentuais e tabela de critérios de inclusão e exclusão, apresenta alta qualidade pedagógica como modelo para revisões sistemáticas, mas a geração de referências sintéticas configura risco de alucinação bibliográfica inadmissível em produção acadêmica stricto sensu sem verificação integral posterior.

O sistema Grok (xAI) demonstrou comportamento híbrido e transparente: reconheceu desde o primeiro prompt que o nicho pesquisado é emergente com poucos trabalhos publicados, alinhamento com o cenário identificado nas buscas manuais. Forneceu links diretos para PDFs e registros específicos em repositórios institucionais com nível de especificidade superior ao dos demais sistemas e foi o único a recuperar Couto et al. (2006), pesquisa pioneira da parceria INES/PUC-Rio sobre RPG na alfabetização de surdos, e Lima et al. (2020), jogo RPG acessível em Libras publicado nos anais do CBIE/SBC. O sistema declarou que estimava 213 trabalhos analisados antes do corte final de 6 referências. Apresentou a maior cobertura de bases (14 fontes distintas), incluindo fontes como FAPERJ, SBC/CBIE e repositórios de diversas universidades federais.

A Tabela 4 mapeia os artigos identificados por dois ou mais sistemas, revelando o grau de convergência do corpus gerado. S indica referência identificada com verificação direta; N indica ausência; ~ indica identificação indireta por título equivalente ou referência anônima.

Tabela 4. Artigos identificados por dois ou mais sistemas de IA.

Título do Artigo	Ano	Claude	ChatGPT	Gemini	Grok
O uso do RPG para o letramento bilíngue dos surdos: uma revisão sistemática	2025	S	S	~	S
Análise sobre Jogos Digitais Bilíngues para Surdos	2020/23	S	S	N	S
O role-playing game como proposta pedagógica de co-construção de histórias no contexto da surdez	2011	N	S	N	S
Construção de personagem e aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES	2003/04	N	S	N	~
RPGJEIS: Ferramenta de Autoria de RPG para Letramento de Crianças Surdas	2019	N	S	N	S
Tecnologia e design a serviço da alfabetização de surdos — parceria INES/PUC-Rio	2006	N	N	N	S

A única referência compartilhada verificável por três sistemas (Claude, ChatGPT e Grok) foi Silva et al. (2025), confirmando sua posição como obra nuclear do nicho investigado.

A triangulação de ao menos dois sistemas, preferencialmente Claude e ChatGPT ou Claude e Grok, seguida de verificação manual nas bases originais, constitui a estratégia mais robusta para o uso de inteligência artificial em levantamentos bibliográficos acadêmicos. A IA atua como instrumento de varredura e sistematização; o julgamento acadêmico do pesquisador permanece como instância soberana de seleção e verificação.

CONCLUSÃO

Este levantamento confirma quatro conclusões centrais. Primeira: a produção acadêmica que articula RPG, ensino de Português L2 e educação bilíngue de surdos é praticamente inexistente; em mais de duas décadas desde o trabalho pioneiro de Klimick (2004), apenas 6 produções com aderência direta foram localizadas. Segunda: os subcampos isolados, a saber, o RPG na educação e os jogos para letramento de surdos, possuem literatura consolidada suficiente para fundamentar teoricamente a interface proposta. Terceira: a concentração de produções em 2025 sinaliza tendência emergente no campo, conferindo caráter de contribuição pioneira à presente dissertação. Quarta: as ferramentas de inteligência artificial são instrumentos úteis de varredura complementar, mas não substituem o protocolo sistemático em bases indexadas; a triangulação entre sistemas e a verificação manual são procedimentos metodologicamente incontornáveis.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

REFERÊNCIAS

Althaus, D. Jogos digitais para estudantes surdos: um framework na perspectiva do Desenho Universal para a Aprendizagem. Dissertação de mestrado, PPGE/UFSC, 2022.

Chaves, H. V.; Maia Filho, O. N.; Melo, A. S. E. O Role-Playing Entre Surdos: Discurso e Cognição. Interação Psicol., v. 20, n. 1, p. 81-90, 2016.

Galvão, L. F. O.; García, L. S.; Felipe, T. A. RPGJEIS: Uma Ferramenta de Autoria de Jogos Educativos do Gênero RPG para o Letramento de Crianças Surdas. In: Anais do WCBIE 2019. DOI: 10.5753/cbie.wcbie.2019.1482.

Gularte, J. et al. RPG Ação V Reação: Um Sistema Acessível para Oficinas Pedagógicas. REFAQI, v. 12, n. 1, 2022.

Klimick, C. E. Construção de Personagem e Aquisição de Linguagem: o Desafio do RPG no INES. Revista Fórum INES, n. 10, 2004.

Leite, D. M. O Jogo Educativo Digital como Proposta de Desenho Universal e Letramento Multimodal. Dissertação de mestrado, PPGI/UFABC, 2024.

Silva, A. C. P. Deaf lives/Vidas surdas: RPG digital como perspectiva de letramento bilíngue para

estudantes surdos. Tese de doutorado, PPGDC/IFBA, 2025.

Silva, A. C. P.; Nascimento Filho, A. S.; Cardoso, H. S. P. O uso Role Playing Game (RPG) para o letramento bilíngue dos surdos: uma revisão sistemática. REMICI, v. 4, n. 20, 2025. DOI: 10.56166/remici.v4n201125.

Starosky, P.; Pereira, M. G. D. O role-playing game como proposta pedagógica de co-construção de histórias no contexto da surdez. Tese de doutorado, PUC-Rio, 2011..