

# **O JOGO RPG DIGITAL E A EDUCAÇÃO: POSSIBILIDADE DE APLICAÇÃO NO ENSINO PRESENCIAL E NA EAD.**

(mm/aaaa)

Sueli da Silva Xavier Cabalero – UNEB  
[sueli.ssx@bol.com.br](mailto:sueli.ssx@bol.com.br)

Alfredo Eurico Rodrigues Matta – UNEB  
[alfredomatta@gmail.com](mailto:alfredomatta@gmail.com)

Categoria F

Setor Educacional 1

Natureza do Trabalho B

Classe 1

## Resumo

*O presente artigo busca analisar as possíveis potencialidades dos jogos de RPG na mediação da aprendizagem no âmbito do ensino presencial e no contexto da educação à distância, principalmente no que se refere à formação de produtores de escrita. Os estudiosos desta modalidade de jogo identificam características que o apontam como excelente ferramenta pedagógica sejam elas: a colaboração, a criatividade, a socialização, a interdisciplinaridade. Assume-se o posicionamento sócio-construtivista do processo de ensino e aprendizagem. Nesta perspectiva, acredita-se que o jogo Role Playing game (RPG) pode se constituir numa comunidade de aprendizagem, onde os sujeitos interagem entre si e constroem o conhecimento por meio da colaboração. Concorda-se com Vygotsky quando afirma que o jogo pode funcionar como excelente ferramenta para o desenvolvimento intelectual do sujeito, assim como, pode potencializar o surgimento da ZDP - "Zona de Desenvolvimento Proximal". Entende-se que o jogo é um instrumento que medeia as relações sociais de construção e potencializa a interação entre os sujeitos que, num processo coletivo, constroem a sua existência.*

*Palavras-chave: RPG – Mediação – Aprendizagem*

## Introdução

O objetivo deste artigo é apresentar uma metodologia capaz de sistematizar e descrever os jogos RPG digitais como sendo comunidades de aprendizagem e ambiente propício para a prática da produção da escrita, numa perspectiva sócio-construtivista. Esta metodologia pode ser aplicada para estudar grupos de sujeitos engajados na prática do jogo RPG, servindo para que se descrevam, sob perspectiva sócio-construtivista, as características da aprendizagem construída na prática coletiva.

Esta sistematização constitui um dos desenvolvimentos basilares do projeto de pesquisa em andamento intitulado *O RPG Digital na Mediação Pedagógica*, que se encontra em andamento no Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia - UNEB.

Seguindo uma “abordagem praxiológica” (GUIMARÃES, 1999), parte-se para a construção de um diálogo com Vygotsky, Freire, Piaget, dentre outros, com o intuito de apresentar uma perspectiva de interpretação sócio-construtivista acerca do jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da criança, mas precisamente, em seu processo de produção da escrita.

Assim sendo, o texto faz parte da construção de fundamentos para uma aplicação com RPG digital no contexto escolar, a fim de evidenciar sua potencial atuação na aprendizagem da escrita das crianças.

### 1. Uma breve contextualização sobre os jogos de RPG

RPG é a sigla inglesa de Role Playing Game, “jogo de interpretação”, de “contar”<sup>1</sup> história. Para Ricon (2004), o RPG, é uma mistura de jogo, brincadeira e teatro. O estudioso prefere caracterizar o RPG como “uma brincadeira de criar e contar histórias coletivamente” (p. 15). Encontram-se envolvidos neste tipo de jogo, o mestre e os jogadores, chamados de players.

Durante uma partida, o mestre apresenta a história inicial, rica em desafios. Os desafios propostos pelo mestre constituem o chamado para a criação coletiva da história. O personagem se constitui de acordo com a imaginação do mestre e dos jogadores. Para Lourenço (2004), o jogo RPG inicia quando os jogadores/personagens saem do cotidiano e são colocados diante de uma situação-problema, ou então, tem início com um objetivo, uma busca, uma *quest*, um desafio.

Existem vários tipos de RPG, tais como: RPG de mesa, Aventura-Solo, *Live Action*, RPG digital, PbEM (Play by E-Mail), PbF (Play by Fórum), MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), RPG Eletrônico, *Storyteller*, D&D. Entretanto, este estudo se detém na análise do RPG de mesa e na modalidade digital do jogo.

O RPG de mesa é reconhecido neste universo como a modalidade tradicional em que se joga com livros, dados multifacetados, tabuleiro, lápis e papel, e as pessoas se reúnem em volta de uma mesa, para construir uma aventura coletivamente. É um jogo que oferece bastante interatividade. É importante perceber que a simulação das ações e contextos que o jogo RPG de mesa leva os participantes a desenvolverem e compartilharem mentalmente é ainda mais forte que aquela produzida em meio digital, o que significa dizer que a interatividade tão divulgada como característica exclusiva do trabalho com computadores, parece estar presente mais fortemente no RPG de mesa, e isso muito antes dos ambientes digitais serem capazes de produzir tais situações.

Quanto ao RPG digital, joga-se por meio de computadores conectados em rede. Dentro deste universo existem os MMORPGs que são jogos de RPG digital para múltiplos jogadores, que utilizam o chat como interface de comunicação. Através de um mundo virtual pode-se interagir com milhares de *players*, em tempo real. Esse estilo de jogo tem tido uma grande aceitação no mundo todo e, no Brasil, é um dos mais procurados em *lan houses*. O Ragnarok é um exemplo de MMORPG que vem conquistando muitos jogadores no Brasil. No *Play by E-Mail*, a comunicação entre os jogadores ocorre através de e-mail. E no *Play by Fórum*, joga-se com a mediação do fórum. Este estudo analisa especificamente, o uso do RPG digital em *Play by Fórum* na mediação da aprendizagem da escrita pela criança, no âmbito do ensino presencial e na educação a distância. O que será discutido posteriormente com mais precisão.

O fascínio que este tipo de jogo passou a exercer sobre milhares de jovens brasileiros, atraiu a atenção de educadores e pesquisadores que passaram a estudar sobre a temática. Assim, a referida pesquisa prossegue com uma análise sobre a relação do RPG e a Educação Escolar, antes mesmo de apresentar o modelo de aplicação a ser adotado como procedimento pedagógico no contexto da sala de aula de uma escola da Rede Municipal de Ensino na cidade do Salvador.

## **2. O Jogo RPG e a Educação Escolar**

Antes de apresentar uma análise mais específica sobre a relação do jogo RPG e a Educação escolar, este estudo considera pertinente explicitar o entendimento que se tem sobre o jogo e o processo de ensino e aprendizagem.

Parte-se do princípio de que o jogo oferece importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo da criança. Acredita-se que a visão vygotskyana sócio-construtivista do jogo contribui significativamente para o estudo da relação do jogo e a educação.

Os estudos de Vygotsky (1998) e Elkonin (1998) em relação ao jogo e o desenvolvimento intelectual infantil constituem a base de análise desta pesquisa<sup>ii</sup>, considerando-se que os autores abordam o tema no contexto das interações sociais.

Vygotsky (1998, p. 126) atribui grande importância ao jogo, reconhecendo neste uma estreita relação com a aprendizagem. Para o autor “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva [...]”, considerando-se que o jogo é um potencializador de “Zona de Desenvolvimento Proximal”, aspecto que o torna favorável ao processo de ensino e aprendizagem no âmbito da escola. Ao mesmo tempo em que reforça o posicionamento de que a aprendizagem ocorre primeiramente na relação social e só depois é interiorizada por aquele que aprende, conforme Vygotsky (1998). Nessa perspectiva, o desenvolvimento cognitivo resulta da interação social com os outros, assumindo importante papel, na medida em que se estabelece num contexto de trocas entre os envolvidos. Para Vygotsky, a zona proximal caracteriza-se pela

[...] distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes [...] Assim, a zona de desenvolvimento proximal permite-nos delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também àquilo que está em processo de maturação [...] aquilo que é a zona de desenvolvimento proximal hoje, será nível de desenvolvimento real amanhã (1998, p. 112-113).

Oliveira (1995) enfatiza que o desenvolvimento proximal só se transforma em possibilidade de tornar-se desenvolvimento real em uma situação de interação, na qual sujeitos com diferentes níveis de conhecimento colaborem entre si. Em mediação com o jogo, educandos mais experientes podem auxiliar os menos experientes, e podem construir conhecimento coletivamente. Cabe, portanto, ao educador, lançar mão de estratégias que favoreça esta forma de interação social.

Vygotsky analisa especialmente o jogo de papéis ou o faz-de-conta. Jogos que envolvem situação social e imaginária e aqui têm o mesmo sentido do jogo protagonizado, conforme definido por Elkonin (1998). Ao refletir sobre o jogo infantil, Vygotsky (2003) argumenta que a atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e diversidade da experiência anterior do sujeito, já que esta presenteia o material com o qual se estrutura a fantasia. Quanto mais

rica a vivência do sujeito, maior será a bagagem com que contará sua imaginação. Para esta concepção, o jogo simula a realidade e é imitação, imaginação, criação, recriação. “[...] Esta habilidad para organizar los elementos, combinar lo viejo con lo nuevo constituye la base de la creación” (VYGOTSKY, 2003, p.17). Característica fortemente presente nos jogos de RPG.

Elkonin (1998) concorda com Vygotsky (2003) quanto à importância das experiências pessoais neste processo de criação e imaginação. Ambos concebem o jogo enquanto situação imaginária, que se constitui a partir das relações interpessoais. Ao interpretar o jogo como fazendo parte das condições concretas do sujeito, Elkonin reencontra o conceito de “Zona Proximal”, o que reforça o uso das duas visões conjuntamente. Com base nestas duas visões, interpreta-se que os sujeitos constroem e vivenciam a história coletiva no jogo RPG, em situação de vivência em Zona Proximal deste coletivo e em condições concretas comuns às suas existências.

Para a concepção sócio-construtivista do processo de ensino e aprendizagem, a construção e reconstrução de significados e representações acontecem através da mediação, que se caracteriza pela relação do homem com o mundo e com os outros homens através de signos e instrumentos. Estes elementos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito, a exemplo da escrita, do sistema numérico, do jogo, etc. Neste sentido, o *Role Playing Game* com as suas regras próprias, pode se constituir em um instrumento de mediação do homem com o mundo e com o outro social. Com base nesta concepção, parte-se para analisar a relação do jogo RPG e a Educação.

Algumas experiências de aplicação do RPG na sala de aula foram explicitadas durante o 1º Simpósio RPG e Educação, em 2002. Na ocasião, estiveram reunidos pesquisadores, educadores e aficionados de RPG, para discutir e refletir sobre uma brincadeira de faz-de-conta, com grande potencial como ferramenta pedagógica. O evento tinha como objetivo, possibilitar que os professores aprendessem a criar algumas histórias envolvendo a sua disciplina, e descobrissem possibilidades de aplicação do jogo no processo de ensino e aprendizagem.

Algumas características podem ser apontadas no *Role Playing Game*, quando se pensa na sua relação com a educação. Com alguns acréscimos, a tabela abaixo sistematiza as características que são intrínsecas à prática de RPG e que a tornam saudável e aplicável no contexto escolar, conforme apontadas por Klimick (2004), que estuda a relação RPG e educação.

**Tabela 1 - Características dos jogos de RPG**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Socialização:</b> Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando idéias e expondo as ações de seus personagens, todos têm participação ativa no processo. Todos se encontram em interação social.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Colaboração:</b> Partindo da relação interpessoal é possível que os praticantes desenvolvam</li> </ul>

<p>habilidades para resolver problemas individualmente sempre que for necessário, inclusive em outros espaços. A aprendizagem se constitui em “zona de desenvolvimento proximal”.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Criatividade e imaginação:</b> Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interatividade:</b> Acompanha a socialização ou a interação social. Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre, seja <i>in loco</i> ou via Internet. Mas, conforme dito anteriormente, no RPG de mesa, esta é uma característica fortemente presente, em relação ao RPG digital.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interdisciplinaridade:</b> Uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente. A aventura pode abordar elementos de História (a época em que se passa a aventura), Geografia (o local da aventura, atividades humanas) e Biologia (conhecimentos de botânica, Ecologia).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cooperação:</b> Numa história de RPG, os desafios são vencidos pela cooperação do grupo, e não individualmente. Não há competição, o mestre não compete com os jogadores em nenhum momento. Educacionalmente, o mestre pode ter como objetivo conduzir o processo de maneira que os jogadores/educandos construam novos conhecimentos a partir da sua estrutura cognitiva.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hábito de leitura e escrita:</b> Além do próprio hábito de ler o livro de RPG, o jogador pode sentir interesse em algo relacionado ao assunto tratado na história e também a produzir textos sobre a aventura, a manter um diário do personagem ou algo assim.</li> </ul>

Tais características sugerem que este jogo pode ser recomendável para o trabalho pedagógico. Ao refletir sobre esta relação, Klimick (2004) chama a atenção para o fato de não existir RPG educacional, e sim paradidático. É um jogo que vem sendo utilizado com fins educacionais e terapêuticos. Os sistemas de regras de RPG como prática cultural, podem ser utilizados em sala de aula, mas necessitam de adaptação, uma vez que nenhum foi criado para atender a objetivos pedagógicos, até agora. O autor preconiza que,

[...] Uma coisa é o RPG para fins lúdicos, uma coisa é o RPG para fins educacionais, uma coisa é o RPG para fins terapêuticos e uma coisa é o RPG para fins de treinamento em empresa. No RPG com finalidade lúdica, os objetivos são determinados em conjunto pelo narrador e pelo grupo de jogadores [...] Trata-se de uma parceria, uma troca. No caso do RPG com fins educacionais, a definição de objetivos, que podem ser amplos, já passa diretamente pelo educador e pela escola [...] (2004, p. 190).

Ao se refletir sobre relação entre o RPG e a Educação pensa-se na possibilidade do professor ser o mestre do jogo enquanto os aprendizes são os jogadores. Mas, ao levá-lo para a escola é preciso estar certo da concepção que se tem de aprendizagem, pois, caso seja a prática “bancária”, que foi profundamente criticada por Freire (1996), a tendência será repetir a postura de

depositar conteúdos nos aprendizes, através do jogo. Numa perspectiva sócio-construtivista, é provável que os educandos também estejam envolvidos e participem da definição dos objetivos, em diálogo constante, pois é preciso estabelecer uma relação de troca. Inclusive alguns princípios sócio-construtivistas podem ser evidenciados nos jogos de RPG conforme consta na tabela 1, o que remete à idéia de que este tipo de jogo pode ser utilizado com finalidade educativa, principalmente por conter tais características e por favorecer o hábito da leitura e da escrita.

**Tabela 1 – RPG e o Sócio-construtivismo**

<b>R P G</b>	<b>Interação social</b>	A interação social é um dos fundamentos básicos do jogo de RPG. Os jogadores constroem uma história de forma coletiva e colaborativa. Ajudam-se mutuamente para resolver os desafios colocados pelo mestre.
	<b>ZDP</b>	O jogo potencializa o surgimento da ZPD. Os jogadores cooperam entre si neste processo de construção. Jogadores mais experientes podem auxiliar os menos experientes.
	<b>Mediação</b>	O RPG é visto neste estudo como um instrumento mediador de aprendizagem.
	<b>Criação – imaginação</b>	Assim como a brincadeira de faz-de-conta e o jogo de papéis, o jogo RPG também envolve situação imaginária.

Seguindo uma abordagem antropológica, Pavão (2000), realizou um estudo sobre o hábito da leitura e da escrita entre os mestres de *Role Playing Game* na modalidade de mesa, fora dos muros escolares, no âmbito do entretenimento. A partir desta leitura observou-se uma insuficiência de conhecimento sobre o jogo RPG digital sendo utilizado nesta mediação, dentro da escola. Assim, o estudo que ora se desenvolve, está focado na prática da escrita através da mediação com o jogo RPG digital. A pesquisa propõe uma aplicação com o RPG *Digital Play by Fórum* no contexto de uma escola da rede pública, com um grupo de estudantes das séries iniciais, com a finalidade de apresentar uma descrição do processo de aprendizagem da escrita, na prática do RPG Digital.

Acredita-se na importância da escola proporcionar a formação de comunidades de escritores, fazendo com que os estudantes sejam produtores de escrita em vez de “copistas”, e envolvê-los na prática do RPG Digital pode ser um caminho neste sentido. Em pesquisa desenvolvida juntamente com Ferreiro, sobre o processo de produção de escrita “em colaboração”, Teberosky (1987) afirma que



o que caracteriza essa situação é a grande possibilidade de intercâmbios entre os sujeitos do grupo. Os educandos indagam-se mutuamente, e este processo gera, potencialmente, conflitos, que podem ser evidenciados na interação social. No momento em que se encontram envolvidos na atividade de produção escrita em colaboração, os sujeitos trocam conhecimentos, inclusive entre os que trabalham com hipóteses mais avançadas, ou seja, esta construção ocorre na mediação das “zonas de desenvolvimento proximal”.

O jogo RPG Digital favorece a formação de comunidades de aprendizagem seja no ensino presencial ou na EAD, uma vez que apresenta em sua estrutura, os “ambientes mínimos” que são indicados por Matta (2003) como sendo necessários para que um sistema EAD possa funcionar enquanto uma comunidade de aprendizagem. A tabela abaixo sistematiza a presença destes ambientes neste tipo de jogo.

**Tabela 2 - Presença dos ambientes mínimos nos jogos de RPG digital**

<p><b>1. Ambiente de apoio à interação dos sujeitos participantes</b></p>	<p>Os ambientes de apoio são os que servem para desenvolver as aventuras e para estruturá-las para cada partida de RPG. Os ambientes mínimos de apoio no RPG digital são os ambientes que permitem preparar o jogo. Enfim, estes ambientes são os que levam cada jogador até o jogo, são as partes que compõem o jogo, tais como a criação do personagem em que se obtém atributos, sejam eles: armas, roupas, armaduras, etc. A parte que permite conversar, trocar idéias, formar sub-grupos, como é o caso do ragnarök.</p>
<p><b>2. Ambiente de mediação dos processos de ensino-aprendizagem colaborativa</b></p>	<p>Em jogos do tipo MMORPG como o ragnarök, o ambiente de construção é o próprio ambiente onde os personagens estão interagindo, enfrentando batalhas, matando monstros e conseguindo pontos para tornarem-se mais forte no jogo. Ou seja, é o jogo propriamente dito. Já no RPG por fórum é o momento em que os jogadores estão “vivendo” as aventuras, enfrentando os desafios, propondo ações no jogo.</p>
<p><b>3. Ambiente de construção e Autoria coletiva</b></p>	<p>É o próprio RPG que impulsiona processos de autoria coletiva. É a vida em paralelo vivida pelo grupo que está no universo do jogo.</p>

### 3. O RPG Digital *Play by Fórum*: uma possibilidade de aplicação no Ensino Presencial e na EAD

Também conhecido como *Role Playing Game* eletrônico ou RPG de computador, o jogo RPG digital originou-se na década de 80. Segundo Higuchi apud Rosa (2004),

Após o surgimento do RPG são criadas, no início dos anos 80, as primeiras versões para o computador com os jogos *Wizardry* (Magia) e *Ultima*, cujas continuações são lançadas até hoje. Aqui, o mestre é o computador e o número de opções já vem restrito tanto pelos programadores quanto pelos limites do próprio computador, como capacidade de memória, velocidade e recursos, não deixando espaço para improvisação. [...] O RPG de computador ajuda a difundir o RPG convencional, ampliando o número de jogadores e dando àqueles que não conhecem o jogo ou não tem um grupo a possibilidade de jogarem sozinhos (p. 46).

No âmbito do ensino presencial encontra-se os estudos de Rosa (2004) que realiza uma aplicação com o *RPG Maker*<sup>iv</sup> (editor de jogos de RPG eletrônico), com um grupo de estudantes da 6ª série do ensino fundamental, na aprendizagem da matemática, no que se refere a números inteiros. Neste estudo, o autor define o RPG Maker enquanto tecnologia lúdica.

Bolzan (2003) é outra estudiosa do tema que realizou uma pesquisa sobre o aprendizado na Internet utilizando as estratégias de *Role Playing Game* no ensino da disciplina “Teorias Contemporâneas de Aprendizagem aplicadas a Tecnologia”, ministrada a distância, desenvolvida no ano de 2000 e 2001, em 5 turmas de pós-graduação na área de mídia e conhecimento da UFSC. O referido estudo constatou que a metodologia RPG motivou bastante os estudantes e potencializou o inter-relacionamento dos sujeitos, aspecto que indica a possibilidade do RPG ser utilizado para a formação de comunidades de aprendizagem, tanto no ensino presencial como na educação a distância. Quando questionados sobre as vantagens do curso, os estudantes argumentaram que foi um curso integrador, dinâmico, facilitou a aprendizagem, induziu trabalhar em grupo, dentre outros. A autora analisa que,

[...] O ensino tradicional privilegia a memória e a repetição do conhecimento socialmente acumulado, enquanto que o RPG privilegia a intervenção no conhecimento socialmente acumulado (2003, p. 225).

Alves e outros (2004, p. 6), também relatam uma experiência com a utilização do RPG digital *Play by E-mail*, no ensino On-line, que foi vivenciada pelos estudantes do Curso Comunidades de Aprendizagem e Ensino On-line,

realizado pela UNEB/UFBA, no período de abril e maio de 2003, onde os sujeitos interagiram com o jogo “Salto em Altura”, ministrado por Gabriel Almeida.

A partir deste ponto, o presente estudo prossegue explicitando o modelo de aplicação com o RPG digital *Play by Fórum*, como procedimento pedagógico que está sendo adotado com um grupo de 16 estudantes da 4ª série do ensino fundamental, no âmbito de uma escola da rede pública de ensino. Escola esta que a pesquisadora atua enquanto professora. Os resultados desta aplicação que se encontra em andamento serão apresentados por esta pesquisa em breve. É importante dizer que o referido modelo poderá ser utilizado por qualquer pessoa envolvida com o processo de ensino e aprendizagem para abordar diversas temáticas. No caso desta pesquisa, as histórias construídas coletivamente abordam o tema educação ambiental. O mestre/professor/pesquisador utiliza o projeto Tom da Amazônia<sup>v</sup> como base para a construção das aventuras do jogo, tendo em vista o fato de não ter tido qualquer experiência enquanto mestre de RPG, mas sim como jogadora.

A opção desta pesquisa pelo *Play by Fórum* se justifica pelo fato da interface fórum de comunicação permitir a produção de textos mais elaborados, além de possibilitar que a história construída coletivamente fique registrada e disponível para todos. Diferentemente do Chat em que se produz uma escrita mais dinâmica e muito próxima de uma conversação. Além disso, o fórum atende aos diferentes ritmos de aprendizagem dos sujeitos.

Como já se sabe, o jogo RPG por fórum é jogado pela Internet e o fórum é a interface de comunicação entre os jogadores. Inicialmente, os sujeitos fazem a sua inscrição no fórum que para a pesquisa passa a constituir o ambiente de mediação dos processos de ensino e aprendizagem colaborativa. O jogo inicia a partir do momento em que o mestre do jogo registra o começo da aventura no fórum que deve prosseguir sendo construída coletivamente. Assim, o fórum torna-se o ambiente de apoio à interação dos sujeitos participantes. Durante esta aplicação, espera-se que os sujeitos participantes da pesquisa, desenvolvam a prática de produção de histórias em colaboração através da mediação com o RPG digital *Play by Fórum*, tornando-se verdadeiros produtores de escrita, em lugar de “copistas”.

A referida aplicação acontece no Moodle<sup>vi</sup> (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), um software livre e gratuito que pode ser modificado por qualquer sujeito, e oferece recursos que não seriam encontrados em outros softwares criadores de fórum. É um ambiente de aprendizagem virtual que oferece soluções que podem ser adaptadas como recursos para o jogo RPG, a exemplo do quadro de avisos, do perfil, e da possibilidade de postar as imagens dos personagens, produzidas pelos próprios aprendizes. Para ter acesso ao jogo os estudantes utilizam o laboratório de tecnologia da escola, ou acessam de suas próprias casas e de lan houses.

Assim como o jogo RPG, o Moodle também favorece a formação de comunidade de aprendizagem por apresentar em sua estrutura, a presença dos ambientes mínimos suscitados anteriormente. Um dos aspectos a ser observado pela pesquisa é se o ambiente *Play by Fórum* é favorável à produção colaborativa da escrita pela criança, no contexto da educação escolar, seja presencialmente ou a distância.

## **Considerações Finais**

Observa-se que os estudiosos são unânimes em apontar o jogo como uma importante ferramenta para o contexto educacional que pode contribuir efetivamente para o processo de aprendizagem escolar. Dentre os jogos existentes, o RPG se destaca pela sua potencialidade para o contexto escolar, no sentido de possibilitar o desenvolvimento de habilidades dos educandos, especialmente as habilidades de leitura e escrita.

A importância de compreender os jogos de RPG digital como comunidade de aprendizagem na contemporaneidade está na possibilidade de perceber as reais potencialidades que estes jogos podem oferecer para o processo de ensino e aprendizagem, seja no âmbito presencial ou à distância.

Reconhecer a relação entre os jogos de RPG digital, comunidades de aprendizagem e formação de produtores de escrita exige reconhecer a necessidade de intervenção e aplicações que possam ser efetivadas na mediação pedagógica; para tanto, propõe-se a aplicação explicitada ao longo deste artigo.

O uso da modalidade *RPG Play by Fórum* acompanhado do processo de observação participante durante a aplicação do jogo com um grupo de estudantes constituirá a base de informações e registro descritivo de um processo de aprendizagem que acontece em uma proposta pedagógica ao mesmo tempo lúdica e complexa, como esta que as tecnologias da comunicação e informação hoje nos propiciam.

## Referências

ALVES, Lynn *et al.* **Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas.** 2004. Disponível em: <[www.comunidadesvirtuais.pro.br/ead/artigo.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/ead/artigo.pdf)>. Acesso em: 11 ago. 2006.

BOLZAN, Regina F. F. A. **O aprendizado na Internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG).** 2003. 303 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GUIMARÃES, Juarez. **Democracia e marxismo, crítica à razão liberal.** São Paulo: Xamã, 1999, p. 141 – 167.

JACKSON, Steve; REIS, D. Q. **Mini Gurps: regras básicas para jogar RPG.** São Paulo: Devir, 1999.

LOURENÇO, Carlos E. Anatomia de uma aventura de RPG: o processo de criação passo a passo. In: ZANINI, Maria C. (org.). Simpósio RPG & Educação, 1., 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação.** São Paulo: Devir, 2004. p. 20-60.

MATTA, Alfredo E. R. **Comunidades em rede de computadores: abordagem para a Educação a Distância – EAD acessível a todos.** Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, 2003. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=1por&infoid=724&sid=69>>. Acesso em: 12 set. 2005.

OLIVEIRA, Marta K. Pensar a Educação – Contribuições de Vygotsky. In: CASTORINA, José A. *et al.* **Piaget – Vygotsky. Novas contribuições para o debate.** São Paulo, SP: Editora Ática, 1995.

PAVÃO, Andréa. **Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG).** São Paulo: Devir, 2000.

PEREIRA, C. E. Klimick. RPG nas aulas de História e Geografia. In: ZANINI, Maria C. (org.). Simpósio RPG & Educação, 1., 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 180-216.

RICON, Luis Eduardo. O que é RPG? In: ZANINI, Maria C. (org.). Simpósio RPG & Educação, 1., 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 12-18.

ROSA, Maurício. **Role Playing Game Eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar Matemática**. 2004. 184 f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) – UNESP – Universidade Estadual Paulista. Instituto de Geociências e Ciências Exatas. Rio Claro, SP.

TEBEROSKY, Ana. **Psicopedagogia da Linguagem Escrita**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_. **Imaginación y creación em La edad infantil**. Buenos Aires: Nuestra América, 2003.

---

<sup>i</sup> Contar aqui aparece entre aspas, pois não se trata apenas de contar histórias, mas sim de contar e vivenciar uma história paralela durante o jogo.

<sup>ii</sup> Intitulada: O RPG Digital na Mediação Pedagógica, que vem sendo desenvolvida no PPGEduC – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade na UNEB – Universidade do Estado da Bahia, Campus I, com orientação do Prof. Alfredo Matta.

<sup>iii</sup> “[...] Esta habilidade para organizar os elementos, combinar o velho com o novo constitui a base da criação” (tradução nossa).

<sup>iv</sup> Este software foi criado por uma empresa japonesa chamada ASCII, tem versões para o inglês e para o português. Encontra-se disponível para download na Internet através do site: <<http://superdownloads.ubbi.com.br>>. Acesso em: 21 jan. 2006.

<sup>v</sup> É possível ter acesso ao Projeto, através do site: <[www.tomdaamazonia.org.br](http://www.tomdaamazonia.org.br)>. Acesso em: 25 fev. 2007.

<sup>vi</sup> É um ambiente de aprendizagem virtual que foi desenvolvido pelo australiano Martin Dougiamas, em 1999. Encontra-se disponível no site: <[www.moodle.org](http://www.moodle.org)>. Acesso em: 23 mar. 2007.

Nome do arquivo: 524200732253PM.doc  
Pasta: C:\ABED\Trabalhos\_13CIED  
Modelo: C:\Documents and Settings\Marcelo\Dados de aplicativos\Microsoft\Modelos\Normal.dot  
Título: 1  
Assunto:  
Autor: Emerson Cabalero  
Palavras-chave:  
Comentários:  
Data de criação: 24/5/2007 15:17:00  
Número de alterações:2  
Última gravação: 24/5/2007 15:17:00  
Salvo por: Sergio  
Tempo total de edição: 2 Minutos  
Última impressão: 24/8/2007 17:34:00  
Como a última impressão  
Número de páginas: 15  
Número de palavras: 4.567 (aprox.)  
Número de caracteres: 24.667 (aprox.)