

# O JOGO RPG DIGITAL NA MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM DA ESCRITA NAS SÉRIES INICIAIS

**(05/2008)**

Sueli da Silva Xavier Cabalero  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB  
[suelicabalero@gmail.com](mailto:suelicabalero@gmail.com)

Alfredo Eurico Rodrigues Matta  
SENAI-BA-CIMATEC  
[Alfredo@matta.pro.br](mailto:Alfredo@matta.pro.br)

Categoria – C - Métodos e Tecnologias

Setor Educacional – 1- Educação Fundamental

Natureza – A – Relatório de Pesquisa

Classe – 1 – Investigação Científica

## Resumo

*Este estudo analisa as potencialidades dos jogos de RPG (Role Playing Game) digital com interface fórum de comunicação, na mediação da aprendizagem na escola, sobretudo no que se refere à formação de produtores de escrita. Tal discussão ancorou-se na abordagem sócio-construtivista da educação. O jogo RPG é visto como uma comunidade de aprendizagem, onde os sujeitos interagem entre si e constroem o conhecimento por meio da colaboração. O jogo RPG digital foi aplicado com um grupo de seis estudantes do ensino fundamental, numa escola da rede pública de ensino, da cidade do Salvador. Nesta mediação características como “leitor vigilante”, “escritor vigilante”, “autoria colaborativa” foram evidenciadas. O jogo RPG digital by Fórum mostrou-se um instrumento mediador de aprendizagem altamente interativo, com potencial para formação de comunidade de leitores e escritores, e impulsionador de ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal). Conclui-se que o referido jogo constitui uma ferramenta pedagógica que pode ser utilizada para trabalhar diversas áreas do conhecimento, assim como nos diferentes níveis de escolaridade. Revelou-se, ainda, um espaço onde os sujeitos expressaram as suas idéias espontaneamente, ao invés de copiarem modelos previamente estabelecidos.*

**Palavras-chave:** RPG; Mediação; ZDP; Aprendizagem.

## 1. Introdução

Este trabalho analisa o uso do *Role Playing Game* - RPG digital na mediação pedagógica da aprendizagem da leitura e escrita. Foi desenvolvido um modelo de aplicação de jogo digital em sala de aula a partir do diálogo com vários autores, de base principalmente sócio-construtivista. Pronto o modelo foi conduzido um procedimento de pesquisa participante com a aplicação do modelo de jogo em uma escola municipal de Salvador, Bahia, Brasil, visando levantamento das características didáticas do modelo.

Os inter-títulos 2 e 3 deste estudo, faz parte portanto da pesquisa, já que foram as discussões que levaram à construção do modelo.

Por meio da leitura dos estudos de Pavão (2000), Ricon (2004), Marcatto (2004), Pereira (2004), Silva (2000), Rosa (2004), Riyis (2004), pôde-se perceber certa insuficiência de conhecimento sobre as características dos jogos de RPG digital, em particular no que se refere ao seu uso pedagógico. Os estudos de Pavão (2000), por sua vez, são reveladores de uma prática viva de leitura e escrita entre os mestres de RPG.

Foi este aspecto que conduziu ao problema da pesquisa: **São desconhecidas às características dos jogos RPG digitais como instrumento mediador de aprendizagem da escrita nas séries iniciais.** A pesquisa foi realizada em 2 anos, entre o início de 2006 e o final de 2007, na UNEB.

A fim de investigar tais características a partir da interação dos sujeitos com o jogo realizou-se a aplicação do jogo RPG digital *Play by Fórum* via Moodle, com um grupo de estudantes do ensino fundamental com faixa etária entre 9 e 13 anos.

## **2. Contextualizando a experiência: a aprendizagem escolar em perspectiva sócio-construtivista**

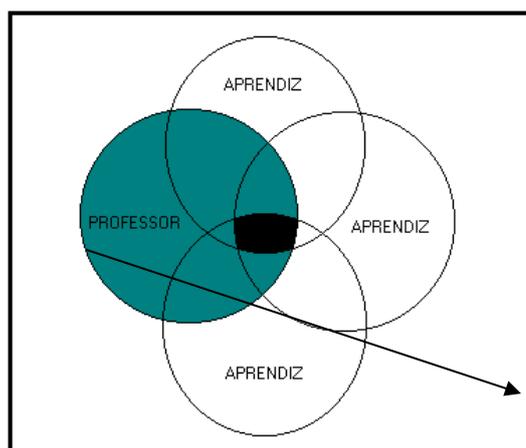
Constituiu importante base de pesquisa caracterizar o processo de ensino-aprendizagem da escrita através da mediação do jogo RPG digital (em rede de computadores), em perspectiva sócio-construtivista. Necessitava-se compreender como a criança exercita processos de autoria por meio deste recurso digital.

A partir do diálogo com concepções de estudiosos tais como Freire (1996; 2005), Piaget (1964), Vygotsky (1998), Matta (2006), entre outros, construiu-se um posicionamento basilar acerca da complexidade do processo de ensino-aprendizagem no contexto da educação escolar. O construtivismo, visto como concepção sócio-interacionista, explica o conhecimento como resultado de uma contínua construção, ou seja, o conhecimento nem é inato, nem está dado apenas pelo objeto, mas se constitui pela interação entre ambos (ARANHA, 1996a).

Considera-se que o ato de aprender envolve sempre um fazer, uma ação do sujeito, e neste sentido está relacionada também com os princípios da concepção construtivista piagetiana, pois se postula que, aprender é construir, é criar, é descobrir. Os interacionistas constataam que o educando é sujeito da sua própria aprendizagem.

Vygotsky (1998) foi o principal interlocutor para a construção do modelo proposto. Para o autor, o homem se forma a partir da constante interação dialética com o meio social. Assim como Piaget (1964), o autor também se apresenta radicalmente contrário às teses que dicotomizam o inato e o que é adquirido durante o processo de produção da existência de cada sujeito. Conclui-se que a aprendizagem é social e se dá em construção progressiva e interativa.

A aprendizagem surge, então, mediante construção social e é interiorizada por aquele que aprende, tanto sujeito individual, como coletivo. Vygotsky (1998) indica que esta interação ocorre através da mediação com sistemas simbólicos – instrumentos e signos - tais como: a linguagem, a escrita, o sistema numérico. Portanto, os sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem (educandos e educador) interagem, mediatizados pelos instrumentos e signos construídos culturalmente. Com base na abordagem vygotskiana a figura 1 foi construída com o intuito de evidenciar o que se compreende por “Interação Social”, “Mediação”, “ZDP” e “Interatividade”.



### MEDIAÇÃO – ZDP – INTERATIVIDADE

**Figura 1 – Interação Social**

O quadro que segue traz uma sistematização do nosso entendimento acerca de determinados princípios sócio-construtivistas que norteiam a nossa concepção acerca do processo de aprendizagem da escrita, assim como do modelo de jogo digital pedagógico sugerido.

<b>Interação Social</b>	Intercâmbios existentes na zona proximal entre as diversas estruturas cognitivas dos sujeitos, que favorecem a construção do conhecimento de todos os envolvidos, inclusive professores. É um dos principais pressupostos da abordagem construtivista e interacionista. Focaliza as relações entre objeto do conhecimento, aprendizes e professores.
<b>Mediação</b>	Caracteriza-se 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. Brinquedos, jogos, ferramentas podem estar mediando esta relação. A construção e reconstrução de significados e representações acontecem através da mediação.
<b>Zona Proximal</b>	É a distância entre o nível real e potencial de desenvolvimento. Ou seja, existe um espaço entre o que se consegue realizar de forma independente e o que está fora do alcance de resolução independente, caracterizando-se como desenvolvimento potencial, que é o momento em que se consegue resolver um problema em colaboração com outro companheiro mais experiente.
<b>Interatividade</b>	Intersecção entre o sujeito conhecedor e o objeto do conhecimento, ou entre os sujeitos envolvidos no compartilhamento de experiências.

### **Quadro 1 – Conceitos Fundamentais para a Caracterização do Processo de Ensino e Aprendizagem**

**Fonte:** Este quadro foi construído a partir do diálogo com Freire (2005), Matta (2006), Piaget (1964) e Vygotsky (1998).

Considera-se então, fundamental, mediar o processo de produção da escrita (texto), a partir do envolvimento em atividades, de forma interativa e contextual, a fim de que o aprendiz perceba o uso funcional da escrita. Em estudos desenvolvidos sobre a linguagem escrita, Vygotsky (1988) ressaltou a necessidade de um espaço maior para a aprendizagem desta linguagem na escola, enfatizando que comumente as práticas privilegiam o ato mecânico de desenhar letras e/ou palavras.

### **3.O RPG Digital *by Fórum* na Mediação da Aprendizagem da Escrita**

A partir deste ponto o estudo centra-se na análise das características do RPG do tipo *Play by Fórum* uma vez que constitui o modelo utilizado pela pesquisa. A opção pela modalidade *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. Considera-se que o RPG por fórum é um ambiente digital recomendável para ser aplicado na escola, pois contempla processos de aprendizagem colaborativa, e está de acordo com os princípios sócio-construtivistas.

A utilização do jogo RPG digital *by Fórum* na mediação da prática da escrita, na escola, auxilia no processo de aprendizagem significativa e colaborativa. Parte-se da leitura de mundo (experiência do sujeito) para a escrita da palavra contextualizada e refletida.

Para Freire (2005), só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta com o mundo e com os outros. E de acordo com o sócio-construtivismo a produção do conhecimento se dá pela construção de novos significados, modificando a estrutura cognitiva já consolidada, o que a torna dinâmica.

Segundo Silva (2000), o jogador de RPG escreve seu próprio texto em uma constante autoria coletiva. O jogador condensa os diversos suportes de leitura para produzir uma obra inédita que só é possível através da harmonia das diversas vozes que perpassam o grupo. Isto reforçou o entendimento de que a utilização do RPG *by Fórum* na escola pode contribuir para uma construção significativa da escrita e contribuiu para a escolha deste modelo.

### **4.Abordagem Metodológica**

Neste tópico, desenvolve-se a perspectiva metodológica da aplicação do modelo de jogo RPG digital *by fórum* no campo empírico de uma unidade escolar municipal, na qual o jogo foi estudado quanto à sua função mediadora para processos de produção escrita no ensino fundamental.

A participação ativa dos pesquisadores e dos pesquisados na produção do conhecimento (VEIGA, 1985), constitui um dos princípios básicos da pesquisa participante. Outro princípio observado nesta abordagem metodológica é a relação dialética entre sujeito e objeto do conhecimento. Estas características, presentes na pesquisa realizada no campo empírico, nos fizeram optar pelo desenho metodológico de pesquisa participante.

Durante o desenvolvimento da pesquisa participante, todos os envolvidos são sujeitos da pesquisa (BRANDÃO, 1986, p. 20). Como participante, o pesquisador é parte integrante da situação, ao mesmo tempo em que é a pessoa responsável pela construção e condução do processo de interação social. Enfim, o pesquisador participante também é parte dos eventos que são pesquisados.

Na prática partimos para a aplicação em uma turma de estudantes da 4ª série do ensino fundamental. A aplicação, ou seja, o jogo RPG durou 11 sessões de 4 horas, tendo um mestre de RPG voluntário como orientador da

aventura, e a pesquisadora e professora supervisionando e registrando o processo.

Para a efetivação desta prática, a pesquisa utilizou a plataforma *Moodle* (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), como ambiente virtual de aprendizagem para hospedar o *Play by Fórum*, por se tratar de um software livre e gratuito que pode ser modificado por qualquer sujeito, e por oferecer recursos que não seriam encontrados em outros softwares criadores de fórum (moodle, 2008). O ambiente dispõe de espaço destinado à construção de perfil (onde se pôde registrar as características dos personagens do jogo), e permite postar imagens (o que possibilitou que os estudantes desenhassem os seus personagens para serem identificados durante o jogo). Além disso, é um ambiente potencializador da interação social, da aprendizagem em colaboração, e fácil de usar, considerando-se que a pesquisa foi desenvolvida com crianças.

Os 6 estudantes cadastrados no Moodle construíram e passaram a controlar seus respectivos personagens durante a produção coletiva da aventura. Cada estudante participou a partir de um computador conectado a internet.

A aventura deve ter sempre uma temática. Neste estudo foi construído o início de uma aventura sobre a Guerra de Canudos, movimento de revolta popular ocorrido no interior da Bahia, Brasil, no final do século XIX. Os jogadores reviveram e participaram deste evento histórico tendo a oportunidade de compartilhar conhecimentos sobre leitura e escrita.

Durante a aplicação do jogo RPG digital por fórum, o grupo de estudantes foi convocado a dar continuidade à produção da aventura envolvendo o tema “Guerra de Canudos”, de forma coletiva.

Toda produção desenvolvida pelos sujeitos, neste processo, representou fonte de dados. A análise das aventuras construídas e registradas no fórum durante cada partida possibilitou identificar questões relacionadas ao processo de aprendizagem da escrita de base sócio-construtivista, sendo que a técnica de observação participante foi o principal instrumento utilizado no trabalho de campo.

## **5. Jogo de Aprender – A Aplicação do Jogo e Resultados obtidos**

O experimento aconteceu em 11 encontros, administrados numa carga horária de 44h, sendo 3 encontros destinados para o processo de criação e caracterização dos personagens do jogo, e os demais encontros para a interação, tendo ao final oito dias de aventura. Todos os encontros do experimento aconteceram no laboratório de tecnologia da escola.

Além dos fóruns das aventuras, a gravação de áudio e o diário de bordo também constituíram fonte de dados da pesquisa. Sendo que foi atribuído maior enfoque de análise aos fóruns das aventuras, ou seja, às produções escritas dos sujeitos nos fóruns, pois permitiriam visualizar as características da mediação da aprendizagem da escrita com o jogo RPG digital. A escrita dos sujeitos foi preservada no estudo, tendo em vista o propósito de analisar o nível real de aprendizagem e possíveis avanços ocorridos durante a interação com o jogo.

Vale ressaltar que os nomes utilizados na apresentação dos dados são verdadeiros, com a devida autorização dos responsáveis pelos sujeitos participantes da pesquisa.

Os eventos analisados aparecerão identificados pela letra inicial da fonte a qual se origina a observação dos resultados (sendo F para fórum, T para transcrição e DB para o que for proveniente do diário de bordo), seguida da ordem do dia em que aconteceu cada “aventura”, além das suas respectivas datas, conforme exemplo, **F - 1º dia de aventura (28/08/2007)**. A seguir, os resultados da pesquisa serão apresentados parcialmente.

Durante a aplicação com o jogo RPG digital notou-se que os sujeitos, em relação interpessoal, ajudaram-se mutuamente e, como mostraram as observações, compartilharam viver no tempo e no mundo da velha povoação de Canudos, confirmando o processo de produção de Zona Proximal do grupo.

Dificuldades relacionadas à escrita ortográfica, bem como às relacionadas ao uso do computador e da internet, durante a aventura construída coletivamente, constituíram problemas comuns, em que os sujeitos estiveram engajados em solucionar, na maioria das vezes, de forma colaborativa. Por exemplo:

**DB – 1º dia de aventura (28/08/2007)**

**Juliana:** levantou-se para ajudar o colega **Cleisson** na correção da escrita de determinada palavra, no computador em que ele estava.

**lanca:** aproximou-se e também ajudou na correção

**Todos:** ficaram em volta de Cleisson para ajudá-lo na correção

**DB – 1º dia de aventura (28/08/2007)**

**Cleisson:** deparou-se com uma situação em que tinha que tomar uma decisão importante.

**Todos:** manifestam as suas opiniões sobre a ação de Cleisson naquele momento.

**DB – 7º dia de aventura (14/09/2007)**

**lanca:** sentou-se ao lado de Cleisson para ajudá-lo a escrever a sua ação no fórum.

Situação como esta mostra que o jogo estimulou a ajuda dos “mais experientes”, aspecto que evidenciou o potencial de ativação da ZDP na mediação pedagógica com o RPG.

No momento em que os sujeitos estiveram reunidos em torno de um objetivo comum (ajudar Cleisson a resolver alguns problemas) houve o compartilhamento de praxis e intervenções nas ZDPs. Atitude possibilitada pelo RPG digital em várias situações, além da citada.

A interação social foi confirmada como fundamento básico do jogo RPG *by Fórum*, considerando-se que os personagens/jogadores estiveram unidos na resolução de problemas, especialmente os que se referiam à escrita. O Jogo RPG digital *by Fórum* se mostrou instrumento mediador não somente da aprendizagem da escrita, mas da aprendizagem em geral. O diálogo seguinte entre a professora e Reginaldo evidencia uma prática de colaboração e interação social estimulada.

**T – 5º dia de aventura (12/09/2007)**

**Reginaldo:** *“por enquanto pró que... a gente pode ficar olhando lá o jogo deles?”*

**Sueli:** *“vocês podem olhar daqui mesmo, daqui vocês vêem o jogo”.*

**Reginaldo:** *“Ah, dá pra ver é?”*

**Sueli:** *“é vai aparecer aqui... as informações vão ficando uma embaixo da outra, encadeadas entendeu? Isso que a gente chama de fórum”.*

**Reginaldo:** *“se eu soubesse não tinha faltado nenhum dia”.*

**Sueli:** *“achou interessante agora? Mas você já tinha visto no dia que construiu o personagem”.*

**Reginaldo:** *“mas agora tá bem melhor”.*

Em relação ao ensino da escrita, foi constatado que os estudantes não utilizaram e não foram provocados a utilizar auxiliares desejados tais como um dicionário. Talvez isso se deva à velocidade e engajamento do jogo. Pode também indicar um ponto a ser trabalhado e melhorado pelo professor que utilize este tipo de mediação. Um avanço verificado foi a voluntariedade dos sujeitos em convidar os colegas mais experientes no grupo, para lhes auxiliar na escrita.

Foi importante identificar a ação de revisão da própria escrita pelos estudantes. A revisão da escrita ocorreu em vários momentos. Pode-se dizer que o jogo RPG *by fórum* favoreceu a manifestação de conflitos sócio-cognitivos e discussão sobre a escrita de determinadas palavras. A ênfase das correções se deu em relação à ortografia, pois quase não houve curiosidade por parte dos sujeitos sobre os aspectos gramaticais. A aprendizagem da ortografia foi um processo ativo de uma construção coletiva, onde a intermediação do professor ocorreu no sentido de estimular os sujeitos a fazerem as suas suposições de como se escrevia e a colaborarem entre si.

Durante o jogo, os sujeitos fizeram a autocorreção e corrigiram os escritos dos colegas permanentemente, prática que não ocorre em sala de aula sem que o professor solicite. Esta foi uma das características que surgiu neste estudo, aqui denominada “escritor vigilante”, pois os sujeitos escrevem e têm uma preocupação em revisar os registros. O comportamento de “escritor vigilante” surge desde o primeiro dia de envolvimento com o jogo. Como no exemplo:

**T – 1º dia de Aventura (28/08/2007)**

**lanca:** *“professora o nome dele tá Joaquim”.*

**Sueli:** *“Se a gente percebe o erro o que é que a gente pode fazer?”*

Os alunos deram ênfase e demandaram por correções de aspectos ortográficos. Conforme pode ser visto na situação abaixo.

**F – 7º dia de aventura (14/09/2007)**

**Rebeca:** *“eu pego a minha lança e meto no lobizomi”.*

**T – 7º dia de aventura (14/09/2007)**

**Rebeca:** *“Pró, tem alguma coisa escrita errado aí?”*

Na ocasião, a professora provocou a discussão no grupo sobre o registro da palavra “lobizomi”, escrita por Rebeca. Todos se concentraram no trabalho de auxiliá-la na correção.

Após reescreverem a ação e reenviarem para o fórum, observou-se que a falha continuou a existir no registro da palavra, que passou a ser escrita “lobizomen”, agora mais próxima da sua escrita convencional. Tal situação assinala a ocorrência do comportamento “escritor vigilante”. O comentário abaixo, feito por um dos sujeitos ilustra mais uma vez tal comportamento.

**T – 1º dia de aventura (28/08/2007)**

**Juliana:** *“pró, mas o nome Maria está no meio da frase, escreve com letra maiúscula?”*

Outra situação evidencia a presença do comportamento “leitor vigilante”. Durante interação com o jogo no 1º dia de aventura, duas estudantes riram da escrita do colega quando este escreveu a palavra “*mia*” em lugar de *minha*, realizando a correção da escrita. Em seguida, uma das estudantes soletrou a palavra pra que ele a corrigisse. Momentos antes, os sujeitos haviam descoberto que ao clicar em editar poderiam reescrever as suas ações no fórum.

Vale ressaltar que os sujeitos não se sentiram constrangidos em escrever nos fóruns. Por outro lado, a consciência da existência de um leitor real os levou a ter maior cuidado com o que escreviam. O escritor e o leitor vigilantes não estão presentes no contexto da sala de aula convencional, possivelmente pelo fato de os sujeitos produzirem os seus textos para, na maioria das vezes, serem guardados para si. Ou seja, não são socializados com o outro, ao passo que, o processo de produção textual, no fórum, conta com um leitor de fato.

A cada encontro, os sujeitos se engajaram em uma construção coletiva, pois todos participaram ativamente e realizaram a produção, no momento mesmo em que passaram a viver a aventura. O diálogo que segue é exemplo disso.

#### **F – 3º dia de aventura (31/08/2007)**

**Mestre:** *“Chegando em Euclides da Cunha vocês escutam da população muitos boatos das vitórias dos conselheritas sobre as tropas. Há na cidade uma igreja, músicos e repentistas. Vocês podem obter mais informações com a população local”.*

**Ianca (Joana Florisbela):** *“Todos nós iremos obter informações com a população local”.*

**Mestre:** *“Conversando com um velho repentista, ele fala que constantemente tropas passam por ali em direção a canudos. Inclusive que neste momento há tropas na cidade descansando e esperando orden de seus superiores”.*

**Eduardo:** *“emtão vamos segui o nosso carminho”.*

**Mestre:** *“OK, vocês continuam a jornada seguindo a trilha mais recomendada. Depois de algumas horas de caminhada, no meio da tarde vocês avistam bem a frente uma movimentação intensa. Prece ser uma pequena tropa de 4 a 6 homens fazendo vigia. Por sorte eles ainda não viram vocês, mas estão vindo em direção”.*

**Cleisson (Joaquim):** *“Todos nós vamos nos esconder em algum lugar antes que as tropas nos vejam”.*

**Mestre:** *“Florisbela se esconde mal. Um dos homens avista a florisbela tentando se esconder atrás de uma pedra e alerta os outros homens. Neste momento vocês conseguem identificar que são 4 homens”.*

**Juliana (Maria):** *“Todos nós vamos proteje Floribela”.*

**Mestre:** *“Maria recebe um tiro no pé”.*

**Ianca (Joana Florisbela):** *“Eu vou chamar o meu cavalo para usa um dos meus poderes que é luta e habilidade a cavalo com as minhas defesas”.*

**Mestre:** *“Joana não consegue chamar seu cavalo, ele está muito distante para atender seu pedido. Mesmo com o pé machucado Maria consegue se manter em pé pra lutar contra a tropa”.*

**Eduardo (João):** *“Eu pegor meu fuzil mator os quatos”.*

Como se pode ver, no RPG *by fórum*, os educandos são todos protagonistas e co-autores de uma história. Ao final do experimento, se tem uma única aventura, um único texto produzido.

## 6. Conclusão

O RPG se mostrou adequado a uma abordagem sócio-construtivista que levou à formação de uma comunidade de escritores e leitores. Isto foi possível porque o jogo constituiu um espaço onde os sujeitos estiveram reunidos em torno de um objetivo comum, além de ter sido um instrumento que favoreceu o intercâmbio de experiências durante o processo de criação coletiva.

Dentre as características que foram evidenciadas com a mediação do RPG digital *by Fórum* no processo de aprendizagem destacam-se aquelas que são pertinentes à prática de produção escrita pela criança, sejam elas: “escritor vigilante”, “leitor vigilante”, “reescrita”, “escrita colaborativa”, “escrita espontânea”, “construção coletiva”, “co-autoria”, “textualização”, “revisão” e “planejamento”.

Durante a aplicação do jogo os sujeitos escreviam frases curtas e em resposta às situações de conflito apresentadas pelo mestre, ou seja, produziram pouco textualmente. Por outro lado, houve aprendizagem da escrita, na medida em que os sujeitos passaram a colaborar entre si para resolver dúvidas sobre a ortografia das palavras, e concordância nominal e verbal. O histórico de poucas leituras pode ter contribuído para que os sujeitos tivessem este comportamento em relação à escrita, tendo em vista que a leitura enriquece a imaginação.

Nesta comunidade de leitores e escritores, os sujeitos tornaram-se praticantes da leitura e da escrita, pois tiveram oportunidade de produzir seus textos espontaneamente, assim como de fazer a autocorreção dos seus escritos, revisando sempre que necessário, a fim de modificar aquilo que fosse pertinente. Todos participaram ativamente do processo de correção, que não ficou a cargo exclusivamente do professor.

Por fim, resta ressaltar a intenção de que este estudo não seja encarado apenas como um instrumento para reflexão teórica, mas, sobretudo como um recurso que favoreça e proporcione processos de aprendizagens mais construtivos, colaborativos e capazes de aflorar a criatividade e criticidade dos sujeitos. Assim, o estudo finaliza com a sugestão de que sejam criados cursos sobre a utilização de jogos de RPG digitais na educação escolar para professores que atuam na educação básica, com o objetivo de que possam identificar as potencialidades que este tipo de jogo pode oferecer para o processo de ensino e aprendizagem.

## Referências

- ARANHA, Maria L. A. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Moderna, 1996a.
- AZENHA, M. G. **Construtivismo: de Piaget a Emilia Ferreiro**. São Paulo: Editora Ática, 1994.
- BRANDÃO, C. R. (org.). **Pesquisa Participante**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2001.
- FRAWLEY, Willian. **Vygotsky e a ciência cognitiva: linguagem e integração das mentes social e computacional**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- \_\_\_\_\_. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2005.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.
- LERNER, Delia. **Ler e escrever na escola: o real, o possível e o necessário**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MARCATTO, Alfeu. RPG como instrumento de ensino e aprendizagem: uma abordagem psicológica. In: ZANINI, Maria C. (org.). **Simpósio RPG & Educação**, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 152-179.
- MATTA, A. E. R. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição**. Brasília: Liber Livro Editora, 2006.
- Moodle: Moodle. [on line] Disponível na URL: <http://moodle.org/>, versão 15/05/2008, Capturado em 22/05/2008.
- NORONHA, Olinda Maria. Pesquisa participante: repondo questões teórico-metodológicas. In: FAZENDA, Ivani (org.). **Metodologia da Pesquisa Educacional**. São Paulo: Cortez, 2004. p. 137-143.
- PAVÃO, Andréa. **Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.
- \_\_\_\_\_. ; SPERBER, Suzi Frankl. A leitura na escola: problemas e soluções. In: ZANINI, Maria C. (org.). **Simpósio RPG & Educação**, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 62-90.
- 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.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança – Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1964.
- 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.
- RIYIS, Marcos Tanaka. **Simples – Manual para Uso do RPG na Educação**. São Paulo: Editora do Autor, 2004.
- 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. São Paulo, Rio Claro, 2004.

SILVA, Jane M. B. **Aventurando pelos caminhos da leitura e da escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)**. Resumo da Dissertação de Mestrado defendida em 07/04/2000. Disponível em: <168.96.200.17/ar/libros/anped/1604T.PDF>. Acesso em: 20 ago. 2006.

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

VEIGA, Laura da. Educação, Movimentos Populares e Pesquisa Participante. In: MELLO, Guiomar e MADEIRA, Felícia (coord.). **Educação na América Latina**. São Paulo: Autores Associados, 1985, p. 187-201.

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