

POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO DO JOGO RPG¹ BY MOODLE NA MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM EM REDE²

Salvador – BA, Abril 2013

Sueli da Silva Xavier Cabalero – UFBA – suelicabalero@gmail.com

Categoria: C

Setor Educacional: 3

Classificação das áreas de pesquisa em EAD

Macro: E/ Meso: H/ Micro : N

Natureza: B

Casse: 1

INTRODUÇÃO

A contemporaneidade encontra-se fortemente marcada pela emergência das tecnologias digitais. As Tecnologias da Informação (TI) constituem recursos midiáticos que potencializam processos de comunicação e interação social. Dentre as diversas possibilidades existentes, faz-se destaque para os jogos digitais que se encontram disponíveis na rede *Web*, bem como podem ser acessados por meio de outros suportes tecnológicos, a exemplo dos consoles³ (videogames), celulares, notebooks, tablets. Além da variedade de suportes, por meio dos quais os sujeitos podem jogar, há também diferentes

¹ O Jogo RPG digital foi objeto de estudo, da autora deste artigo, durante o Mestrado em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Uma das conclusões do estudo foi 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 instrumento mediador de aprendizagens da leitura e da escrita, e um espaço onde os sujeitos expressaram as suas ideias espontaneamente, ao invés de copiarem modelos previamente estabelecidos.

² O presente artigo é parte da pesquisa de Doutorado, que se encontra em desenvolvimento, orientada pelo Prof^o Dr. Alfredo Matta.

³ De acordo com os estudos de Lynn Alves (2005), a concepção de console ou plataformas de videogames só surgiu em 1966, quando Ralph Baer desenhou o primeiro protótipo para ser conectado a uma televisão doméstica.

tipos de jogos digitais. Alguns possibilitam apenas a interação homem X máquina, outros possuem caráter multiusuário (que proporcionam interação entre vários jogadores), a exemplo do *CityVille*, *Ragnarök*, *Digimon Pets*, entre outros. Contudo, ao pensar na inserção destes recursos no contexto da educação escolar torna-se necessário criar alternativas que viabilizem não somente a popularização das tecnologias digitais, mas uma utilização de forma crítica e criativa.

Neste contexto convivem ideias controversas sobre os benefícios que a interação com os jogos digitais podem proporcionar, se por um lado podemos encontrar pais e professores que apresentam resistências quanto à utilização dos jogos digitais, por parte de crianças e jovens, por outro lado identificamos um número significativo de estudiosos, inclusive educadores, que se debruçam em pesquisas sobre este objeto, a fim de identificar as suas reais potencialidades. E é nesse processo de busca que este estudo se situa, na medida em que investiga as relações entre os jogos e a aprendizagem escolar, pesquisa que vem sendo desdobrada desde a graduação em Pedagogia. Dentre as mais variadas hipóteses que têm sido levantadas sobre a importância da utilização desse recurso em processos educacionais, a tese a qual este artigo se vincula pretende analisar os processos cognitivos demonstrados a partir da interação entre educador e educandos com o Jogo RPG by Moodle no contexto da aprendizagem em rede.

O QUE É O RPG BY MOODLE⁴

Este artigo busca definir e suscitar as potencialidades do jogo RPG by Moodle para o contexto da educação escolar. Mas, antes de caracterizar este sistema que foi desenvolvido para jogar RPG, é importante conceituar o Jogo RPG (Role Playing Game) que surgiu nos Estados Unidos na década de 70 e

⁴ Este sistema é resultado de um processo criativo, e foi desenvolvido por uma equipe multidisciplinar composta por pedagogos, Web designer, desenvolvedor Web, mestres de RPG, sobre a coordenação da autora deste artigo. O sistema foi desenvolvido como parte do projeto a "Física e o Cotidiano" sob a coordenação do Professor Alfredo Matta, financiado pelo MEC e FNDE. Os conteúdos digitais produzidos neste projeto encontram-se disponibilizados no site Portal do Professor do MEC.

posteriormente chegou ao Brasil. Ao identificar a forte aproximação com as brincadeiras de imaginação, o tradicional faz de conta, é possível afirmar que alguns elementos dos jogos de RPG já faziam parte das brincadeiras infantis desde tempos primórdios. É comumente definido como um jogo de interpretação em que um grupo de jogadores e um mestre de jogos se encontram em uma história-aventura⁵ e participam como personagens, vivenciando e ampliando a mesma, portanto, trata-se de uma criação coletiva. O desenho animado *Caverna do dragão*, possui muitas referências do universo do jogo de role playing game *Dungeons & Dragons*, e pode ser um bom exemplo.

Durante as sessões do jogo, os jogadores-personagens são convidados a entrar na história-aventura a partir de uma situação apresentada pelo Mestre que é o responsável por apresentar o contexto e o universo imaginário em que se encontram os participantes. Todo o grupo passa a tomar decisões em função de um objetivo comum, aspecto que promove a colaboração entre os sujeitos, que, sempre se deparam com muitas situações conflituosas e inusitadas que requerem habilidade e raciocínio estratégico para tomar decisões que estejam coerentes com os seus atributos descritos (no início do jogo) na ficha do personagem.

Outro componente que faz parte do jogo é o rolamento de dados⁶, que dá o caráter de aleatoriedade nos resultados das jogadas dos participantes. Após o resultado do rolamento de dados, o Mestre faz a leitura da situação e a análise dos atributos do jogador-personagem para, em seguida, emitir um veredicto final e esse comportamento se repete sempre que ocorre a jogada dos dados.

O jogo RPG existe em diversas modalidades e, no caso do RPG by Moodle, trata-se de um sistema através do qual se tem uma convergência de

⁵Utilizo esta terminologia por acreditar que assim é possível definir melhor as aventuras de RPG, pois, durante a sua criação, conteúdos de ficção (que são próprios deste tipo de jogo) podem ser mesclados com elementos do contexto real da história.

⁶ O Mestre (conductor do jogo), é o único sujeito que tem a permissão para jogar os dados quantas vezes considerar necessário, é a pessoa que dita os resultados a partir da jogada de cada jogador-personagem a partir do resultado obtido na rolagem de dados.

elementos próprios dos RPGs de Mesa (os jogadores reúnem-se em torno de uma mesa para jogar e seguem interpretando os seus personagens, é como se fosse um teatro improvisado) com outros característicos dos RPGs online, especificamente o RPG jogado através de fóruns na Web, já que a maioria dos jogos de RPG digital apresenta um mundo pré-definido, e o mestre do jogo é o computador, aspectos que limitam o potencial criador do sujeito que interage com o jogo.

Desta forma, o RPG by Moodle é um sistema genérico que permite jogar RPG através da comunicação via chat e fórum, ou seja, é possível jogar em tempo real ou não. Trata-se de um recurso desenvolvido de acordo com os princípios sistêmicos do Moodle (ambiente virtual de aprendizagem). Então, o professor poderá montar o seu curso e contar com mais um recurso a ser adicionado à sua sala de aula virtual, que é o RPG by Moodle. A observação de características como colaboração, formação de comunidades, interação online levou a perceber que o Moodle seria um ambiente favorável para realizar partidas de RPG online, e assim, durante a pesquisa de Mestrado surgiu a ideia de desenvolver este recurso de forma mais apropriada ao contexto e aspectos característicos do jogo de RPG.

Existem sites criadores de fóruns de RPG na internet, mas um dos grandes diferenciais do RPG by Moodle é a possibilidade de interação síncrona e assíncrona dentro do próprio sistema, em que os jogadores podem acessar o jogo mesmo quando o Mestre ou outros jogadores-personagens não se encontram online. Além disso, é possível fazer upload de mídias em diversos formatos (vídeos, áudios, imagens, textos) para o contexto da aventura, aspecto que enriquece bastante o desenvolvimento das aventuras. É um sistema genérico através do qual é possível jogar campanhas e aventuras futurísticas, históricas, medievais, enfim em diversas possibilidades temáticas. E este é um dos principais aspectos que abrem infinitas possibilidades de uso do RPG by Moodle na Educação Escolar, considerando que o professor pode criar uma campanha composta por aventuras cuja temática abordada faça parte do currículo escolar.

Através da figura que segue, é possível visualizar os ícones Criar fórum (espaço onde o Mestre realiza as postagens das situações que levam os jogadores-personagens a imergirem na história que se desenvolve ao longo do jogo); Cadastrar Recursos (que se refere ao espaço onde o Mestre cadastra o título da aventura, a que categoria pertence, e uma breve descrição da aventura). Essa é uma das principais telas do sistema na visão do Mestre, e a finalidade maior aqui é demonstrar que o referido sistema funciona como um recurso dentro do Moodle que ao ser acionado abre em uma nova janela. Ou seja, daí a denominação de RPG by Moodle, pois se trata de um sistema que foi desenvolvido a partir da base de dados do Moodle e funciona de forma integrada a esta base de dados e, como um recurso do Moodle, pode ser adicionado a qualquer curso.

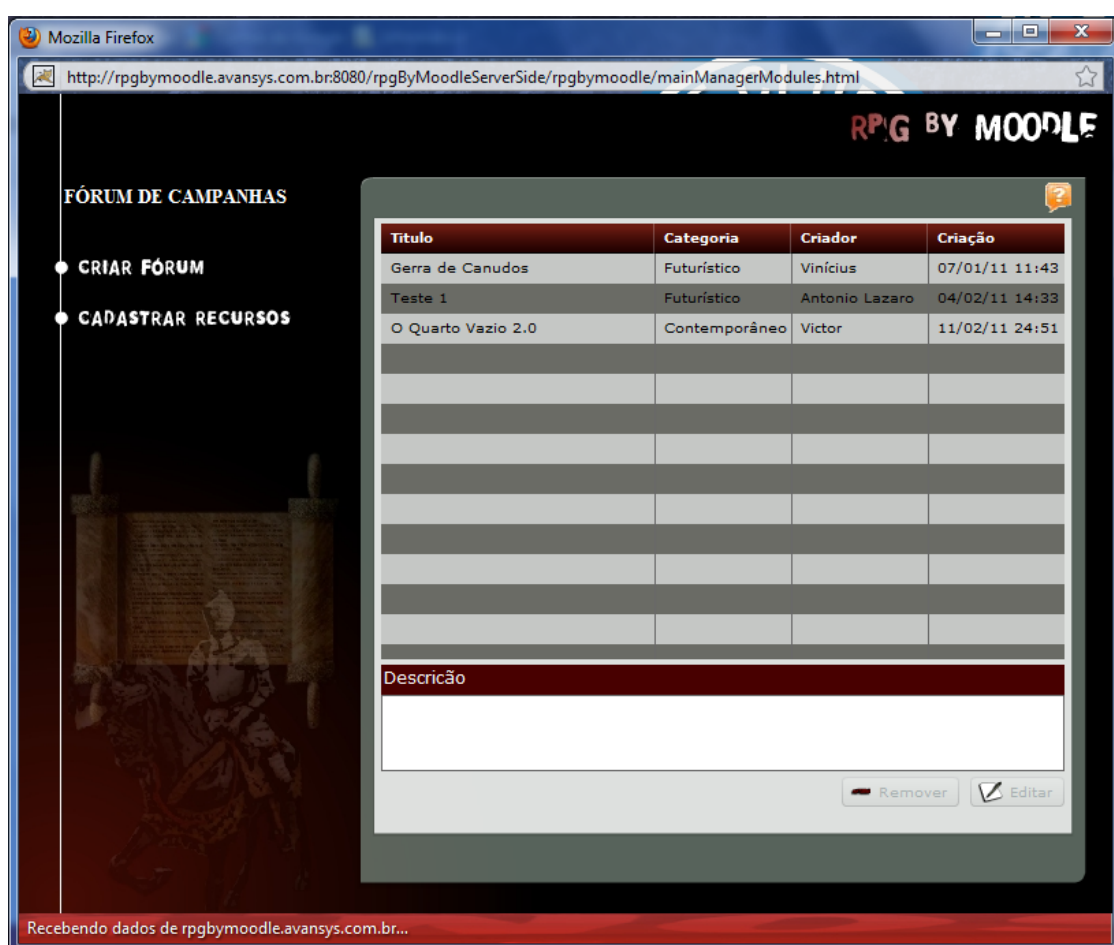


Figura 1 – Tela do sistema que aparece na visão do Mestre do Jogo para a criação de campanhas e aventuras de RPG.

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE CAMPANHA E HISTÓRIAS-AVENTURAS DE ROLE PLAYING GAME

O mestre responsável pela condução do jogo produz a aventura (uma narrativa ficcional que pode conter elementos de determinados fatos históricos reais, uma linguagem que é muito peculiar ao universo da sétima arte), e utiliza a imaginação criativa para criar a atmosfera da aventura. Nesse sentido, pode-se dizer que é um exercício de criação similar ao de um cineasta ou de um roteirista de peça teatral. A primeira etapa da criação de uma Campanha de RPG é a construção de uma ambientação, e assim como faz o cineasta e o roteirista de teatro, o mestre de jogo também precisa imaginar os acontecimentos e definir os personagens da história. Comumente apoiado em um sistema de regras, o mestre atua como se fosse um “Deus” do universo, na medida em que julga se as ações de um grupo foram bem sucedidas, ou não, durante a vivência da aventura pelos jogadores-personagens. No desenrolar da história, o mestre deve ter a habilidade de criar as situações e envolver os jogadores-personagens no enredo da aventura. Estes possuem o livre-arbítrio, entretanto, o resultado das suas escolhas dependerá exclusivamente da vontade do mestre, em algumas situações o resultado fica por conta da aleatoriedade (que é quando ocorre o rolamento de dados que funciona como um instrumento de decisão), ainda assim, poderá haver manipulação dos resultados por parte do mestre, que pode decidir por fim a uma aventura dizendo que um grupo de jogadores que estava sendo perseguido por um monstro foi capturado, mas isso não é tão verdadeiro assim, pois a maioria dos mestres de jogos torce pelo sucesso e crescimento de seus protagonistas, tal como o faz um diretor de cinema. Outros aspectos merecem atenção durante esse processo de criação.

De acordo com Rocha (2012), a premissa é um elemento bastante importante a ser considerado durante a criação de uma história-aventura de RPG. “Uma premissa boa cria uma história boa”. Nesse sentido, Newton cita Robert Anthony Salvatore (que escreve sob o nome de RA Salvatore) – produziu *The DemonWars Saga*, é escritor dos romances *Forgotten Realms*, criou o *Vector Prime*, primeiro romance da série *Gerra nas Estrelas: A Nova Ordem Jedi*, e também escreveu para jogos de vídeo game. Newton observa que, ao criar a premissa da história *The DemonWars Saga* que é a seguinte: “Grandes atos de heroísmos demandam grandes sacrifícios”, Salvatore garante uma boa história e, apesar de inicialmente apresentar uma narrativa tradicional, que tem o vilão, os heróis, mostrar o crescimento dos heróis, posteriormente o autor começa a quebrar essas estruturas básicas e dá uma variada, aspecto que remete para o conceito de “economia criativa de resistência” problematizado por Magnavita, na medida em que Salvatore parece criar resistindo a modelos pré-estabelecidos e que atendam aos princípios de uma prática criativa pautada por uma perspectiva hegemônica.

A definição do contexto cultural do jogo é outro aspecto a ser levado em conta durante a criação da história-aventura de RPG. No lugar de impor modelos da cultura dominante, o mestre de jogos tem a possibilidade de elaborar o universo cultural com os sujeitos envolvidos, assim tem-se a oportunidade de criar novas alternativas, enquanto superação aos modelos dominantes e hegemônicos, instituindo uma arte interativa, de criação coletiva e com caráter de emancipação social. Ao elaborar uma história-aventura ambientada na época da colonização do Brasil, por exemplo, o mestre de jogos pode conduzir de maneira que a história seja contada sob o ponto de vista do colonizado e não do colonizador como costumeiramente tratam os livros didáticos. Em seus estudos sobre ideologia e currículo Apple (2006) afirma que:

...os tipos de recurso cultural e símbolos que as escolas escolhem e organizam estão dialeticamente relacionados aos tipos de consciência normativa e conceitual “exigidos” por uma sociedade estratificada. (APPLE, 2006)

Como diz Freire (2003) é importante saber a serviço de quem a escola está. É importante dizer que o sistema RPG by moodle foi desenvolvido com base em princípios sócio-construtivistas que se distanciam de uma metodologia behaviorista conforme mencionada por Guimarães em diálogo com Freire (2003), princípios que continuam sendo aplicados agora em outra etapa de modelagem que vem sendo sugerida de acordo com os propósitos atuais em relação ao referido sistema. Embora o sistema de regras (recurso que orienta o mestre durante o desenvolvimento da história-aventura e durante a evolução do jogo) do clássico role playing game *Dungeons & Dragons* tenha servido de inspiração para a construção de alguns elementos do sistema RPG by Moodle na época do seu desenvolvimento, atualmente vem-se percebendo a necessidade de uma modelagem que o torne mais flexível no sentido de possibilitar uma adesão ainda mais genérica em relação às ambientações das aventuras, não se restringindo às aventuras de fantasia medieval, mas abrindo espaço para o tratamento de aventuras ambientadas em assuntos do cotidiano, e, além disso, possibilitando maior interdisciplinaridade.

Considerando as características predominantes neste gênero de role playing game, ao trazê-lo para o âmbito pedagógico, torna-se necessário uma adaptação - desse tipo de jogo - da forma como ocorre no âmbito do entretenimento para o contexto da aprendizagem escolar em rede, e acima de tudo é preciso fazê-lo por meio de uma apropriação crítica, de uma práxis criadora. Desta forma, sendo um dos objetivos da tese, desenvolver um jogo de RPG com finalidades pedagógicas, a pesquisa vem caminhando na direção de definir alguns critérios e procedimentos metodológicos que escapem de modelos pré-estabelecidos. Sobre a práxis criadora é importante ressaltar que:

O homem é o ser que tem de estar inventando ou criando constantemente novas soluções. Uma vez encontrada uma solução, não lhe basta repetir ou imitar o resolvido... A repetição se justifica enquanto a própria vida não reclama uma nova criação. O homem não vive em um constante estado criador. Ele só cria por necessidade... Porém, criar é para ele a primeira e mais vital necessidade humana, porque só criando, transforma o mundo... faz um mundo humano e se faz a si próprio (VÁZQUEZ, 2007, p. 267)

O JOGO RPG BY MOODLE NA MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM EM REDE: POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS

O jogo de RPG, pela sua característica de construção de enredo, apresenta grandes alternativas de trabalho didático com o ensino de História, Geografia, Literatura, entre outras áreas. Através do sistema do jogo RPG *by Moodle* é possível criar Campanhas e/ou Aventuras que abordem conteúdos curriculares de diversas áreas do conhecimento e, de forma interdisciplinar. Além disso, é possível utilizá-lo na EAD, na Educação Profissional e em ambiente não escolar. Ao tratar-se de uma aplicação em contexto escolar, é preciso construir estratégias de utilização de forma articulada à organização do trabalho pedagógico do professor. Além disso, o Jogo RPG by Moodle é um sistema que favorece a integração de diversas artes. É possível produzir mini-games e outros conteúdos digitais para serem inseridos ao longo do desenvolvimento da história-aventura.

Uma aplicação feita anteriormente (durante pesquisa de mestrado) de uma aventura de RPG criada coletivamente, com os sujeitos da pesquisa, ambientando a “Guerra de Canudos”, conteúdo dificilmente trabalhado nos anos iniciais do ensino fundamental na rede pública de ensino pode ser bastante ilustrativa nesse sentido. De forma interdisciplinar, foram explorados diversos conteúdos tais como: contexto histórico; meio ambiente; sertão nordestino; lendas da região, entre outros.

O jogo é um recurso favorável ao desenvolvimento cognitivo. Muitos teóricos e pesquisadores da área de Educação são unânimes em afirmar que é possível aprender por meio do jogo, mesmo quando este tem a intenção maior de entreter. O jogo de tabuleiro, que se encontra disponível à sociedade, seja em formato convencional ou através da web, como o xadrez, o bingo, entre outros, auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, na criação de estratégias, no cálculo matemático, da mesma forma que existem jogos que foram desenvolvidos com propósitos didáticos e que também têm o uso

recomendável ao processo de ensino e aprendizagem na escola e podem auxiliar no desenvolvimento de diversas habilidades. Por esses motivos, o projeto de tese o qual este artigo vincula-se, busca investigar a efetividade pedagógica do Jogo RPG by Moodle analisando os processos cognitivos demonstrados a partir da aplicação do Jogo RPG by Moodle na mediação da aprendizagem em rede.

Teorias de abordagem sociológica, filosófica e psicológica suscitam diversas características dos jogos que podem repercutir no desenvolvimento intelectual do sujeito. Mas, aqui neste caso específico, faz-se destaque ao essencial papel da motivação, que é provocada pelo jogo, conforme destacou Vygotsky (1998). Aspecto que torna o jogo um importante recurso para a educação escolar na medida em que promove engajamento dos sujeitos que apresentam interesse interior em participar. Este é um aspecto importante a ser considerado quando se pensa na relação entre o jogo RPG e a aprendizagem escolar, por se constituir em uma via possível de atrair, principalmente as crianças, para a sua própria aprendizagem de forma interessada e engajada.

Durante a trajetória dessa pesquisa sobre jogos de RPG, houve a oportunidade de conhecer e conversar com jogadores que fizeram relatos sobre as suas experiências com jogos de RPG principalmente no âmbito do entretenimento.

Eles afirmam que o RPG é muito interessante e que dedicam bastante tempo ao jogo. Alguns se destacam durante as partidas e passam a ser reconhecidos e legitimados, pelo grupo, como o Mestre de jogos. Muitos revelam, também, terem desenvolvido o hábito da leitura a partir do jogo, pois precisam ler os livros do jogador e do Mestre para compreenderem as suas regras, além de outros textos que servem de inspiração para as jogadas e os deixam mais experientes. A pesquisa também é uma prática recorrente entre os jogadores que buscam inteirar-se e apropriar-se de conhecimentos sobre o contexto abordado pela aventura. Assim, é possível perceber alguns princípios que tornam o RPG um excelente potencial para o processo de ensino e aprendizagem na escola. Além destas potencialidades, outras características

podem ser discutidas no intuito de evidenciar a importância da inserção deste tipo de jogo na prática pedagógica.

As características mencionadas anteriormente podem ser percebidas em diversas modalidades de RPG (de mesa, em formato livro, by fórum, entre outros), agora se referindo especificamente ao RPG by Moodle, outras características que o tornam bastante apropriado para o contexto pedagógico podem ser observadas, haja vista ter sido desenvolvido a partir da plataforma de um ambiente virtual de aprendizagem que tem sido muito utilizado por instituições educacionais que trabalham com a aprendizagem on-line. Este estudo trabalha com a premissa de que a vivência de histórias-aventuras através da mediação com o sistema RPG by moodle estimula a “imaginação criadora”. De acordo com Vygotsky (2009)

...a imaginação constitui um processo de composição extremamente complexo. E é precisamente esta complexidade que se torna dificuldade principal no estudo do processo criador e habitualmente conduz a conclusões falsas sobre a própria natureza do processo e o seu caráter... os primeiros pontos de apoio que a criança encontra para o que será a sua criação futura são aquilo que vê e ouve, acumulando materiais que mais tarde serão usados nas construções da sua fantasia. (VYGOTSKY, 2009, p. 29)

Ao criar um curso no Moodle, é possível ter participantes de diversas localidades que se encontram em um ambiente virtual para vivenciar uma experiência comum, estudar, formar-se, e compartilhar conhecimentos. Estes ambientes são favoráveis à formação de comunidades de aprendizagem por apresentarem em sua estrutura recursos que viabilizam a relação entre os sujeitos a exemplo dos fóruns de discussão, por meio dos quais as pessoas comunicam as suas ideias e as compartilham entre si em um processo de criação coletiva. Da mesma forma ocorre com o RPG by Moodle, já que o fórum é a sua principal ferramenta de comunicação entre os participantes (Mestre e jogadores) com a diferença que estes sujeitos se encontram para jogar tendo a possibilidade de aprender com as trocas que, inevitavelmente, ocorrem, sendo pequenas regras de convivência em grupo já há a possibilidade de aprendizagem e, além disso, existe a viabilidade de proporcionar o aprendizado de conteúdos curriculares com as histórias-

aventuras de RPG que possuam alguma finalidade pedagógica. E, sendo um professor o Mestre do jogo, este tem a condição de conduzir o grupo de acordo com os seus objetivos pedagógicos, aspecto que também pode contribuir para a formação de comunidades de aprendizagem e, considerando que na maioria das situações é exigido que os participantes tomem decisões em torno de um objetivo comum, o senso de colaboração vem à tona.

Considerando que os participantes do jogo são convidados a escrever as suas palavras durante a interação através do RPG by Moodle, pode-se afirmar que este tipo de jogo contribui muito para o desenvolvimento da habilidade da escrita. Assim que o Mestre faz a provocação inicial situando os jogadores-personagens em relação à história-aventura (que pode estar relacionada a algum conteúdo curricular), começa a rodada do jogo em que cada jogador-personagem deve escrever qual será a sua ação e postar no fórum para que todos visualizem. A rodada prossegue até que todos tenham participado. No decorrer das postagens, o Mestre faz a sua intervenção lendo e emitindo respostas às ações de cada jogador-personagem, para em seguida revelar o seu veredicto final após cada ação. Para tanto, o Mestre utiliza a ficha do personagem e o rolamento de dados como recursos de apoio, desse modo um jogador-personagem que possuir a força como um dos seus atributos certamente terá um bom desempenho quando as situações apresentadas pelo Mestre (durante as rodadas de jogo), exigirem esse tipo de característica, mas o resultado da ação do jogador-personagem ainda dependerá da pontuação obtida através do rolamento de dados e da pontuação do personagem naquele momento do jogo, daí a necessidade de interpretação da parte do Mestre que realiza a leitura destes elementos e emite o seu veredicto. Toda esta comunicação se dá mediante a escrita. É importante destacar que a escrita que vai sendo construída coletivamente no fórum do RPG by Moodle pode ser utilizada pelo professor como instrumento para as suas intervenções futuras em sala de aula.

Este aspecto da escrita coletiva, resultante da interação entre os jogadores durante cada partida nesse tipo de RPG - considerando que em outras modalidades essa participação se constitui por meio da oralidade –

sugere que o jogo RPG *by Moodle* aplicado a processos de aprendizagem em rede, pode contribuir para o desenvolvimento da habilidade da escrita espontânea, e de autoria coletiva. Quando se observa a dificuldade apresentada pelos educandos, especialmente da rede pública de ensino, para expressarem as suas ideias, espontaneamente, por meio da escrita, e este instrumento se apresenta tão eficaz nesse sentido, convém adotá-lo mesmo que de forma experimental inicialmente. De acordo com Freire (2003) “A gente tem medo de deixar a imaginação voar, mas é preciso deixá-la voar! Não voar a ponto de se perder, mas voar, imaginar coisas concretas, coisas possíveis, com as crianças”.

O Mestre-professor também pode provocar os jogadores-personagens a fazerem pesquisas e retornarem ao fórum com a resposta das suas ações após uma consulta em algum material didático ou paradidático. Desta forma, o RPG *by Moodle* também pode favorecer o estímulo à busca de informações em diversas fontes, até mesmo a internet, já que os sujeitos estarão online. Esta pode ser uma excelente oportunidade para o professor orientar o trabalho de pesquisa com os seus alunos, no intuito de que aprendam a selecionar informação e não se limitem a copiar e colar como ocorre muitas vezes. Esta interação também representa uma importante oportunidade de aproximação com os recursos tecnológicos digitais podendo ser uma das alternativas de uso do laboratório de informática nas escolas, pois, em vez de colocar os alunos para copiarem textos de livros impressos em editores de texto a exemplo do Word, o professor contará com a utilização de um instrumento que potencializa o exercício da autoria e tudo isso de forma lúdica, explorando a criatividade e a imaginação.

Por fim, é importante dizer que é possível desenvolver histórias-aventuras de RPG voltadas para os diferentes segmentos da Educação Básica, com exceção da Educação Infantil. A utilização do RPG *by Moodle* requer um conhecimento básico de uso do computador e de interação em ambientes virtuais de aprendizagem, nos quais a comunicação entre os sujeitos se dá por meio de recursos como o fórum e o chat. Portanto, é importante que o professor tenha conhecimento das habilidades que os seus alunos já possuem

nesse sentido e que assuma a mediação desta aprendizagem. O fato da criança ainda não ter desenvolvido as habilidades de leitura e escrita, de forma convencional, não deve ser um elemento restritivo da sua participação, o professor pode aproveitar para criar um ambiente alfabetizador através do jogo de RPG by Moodle, introduzindo elementos pertinentes às particularidades de cada grupo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn R. G. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

APPLE, Michael W. **Ideologia e currículo**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Sobre educação, volume 2: (diálogos)**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

MAGNAVITA, Pasqualino R. **Economia Criativa de Resistência: Cultura e cidade – subjetividade e micropolítica paradigma ético/estético**. (falta complementar as informações dessa referência)

ROCHA, Newton. **NitroVideo – Usando a Premissa Narrativa para Escrever Histórias Empolgantes**: YouTube, 2012. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=3HEuRNu2YHI&feature=channel&list=UL>. Acesso em: 14/06/2012 às 15h.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **Filosofia da Práxis**. São Paulo: Expressão Popular, Brasil, 2007.

VIGOTSKI, L. S. **A Imaginação e a Arte na Infância**. Relógio D' Água, Lisboa, 2009.

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