

RPG *By Moodle*: um Game para a EAD com suporte Moodle

Salvador – BA – 05- 2014

Caroline Alcântara Duarte – UNEB – carolduarte85@yahoo.com.br

Alfredo Eurico Rodrigues Matta – UNEB - alfredomatta@gmail.com

Classe 1

Setor Educacional – 3

**Classificação das Áreas de Pesquisa em EAD - Gerenciamento,
Organização e Tecnologia – H**

Natureza – A

RESUMO

O presente artigo se propõe apresentar as ações desenvolvidas e em desenvolvimento pelo grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais (REDE-EDUCA) no âmbito de propostas inovadoras ao planejamento pedagógico para educadores que buscam inserir em suas práticas as novas tecnologias aliadas às potencialidades que as mesmas acarretam ao ensino e interação dos alunos. Dentre os projetos do grupo, foi focado o desenvolvimento do sistema RPG by Moodle, que, de acordo com as pesquisas realizadas, contribui significativamente às aulas mais interativas e colaborativas. O jogo é desenvolvido em ambiente virtual, onde os sujeitos participantes utilizam o ensino à distância de forma que colaboram um com o outro na construção das histórias trazidas pelos pesquisadores possibilitando a participação ativa de todos os envolvidos, permitindo que o ensino à distância possa ser utilizado para além da acumulação virtual de material didático, permite que professor e alunos dialoguem de forma mais contextualizada, autônoma e colaborativa. O artigo pretende além de trazer os projetos já desenvolvidos pelo grupo, apontar as propostas atuais, as possibilidades temáticas para trabalhar com o RPG by Moodle e aguçar novas possibilidades entre os pesquisadores e educadores que anseiam propostas inovadoras para educação à distância.

Palavras chave: RPG; interação; EAD; pesquisa.

Introdução

O grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais (REDE-EDUCA), idealizado e orientado pelos professores doutores Alfredo Matta e Maria Olívia Matos propõe estudos e pesquisas relacionados ao desenvolvimento de uma potencial Sociedade em Rede e sua relação dialógica com a pluriculturalidade e de práxis dos diversos sujeitos coletivos formados pelas mais variadas interações e interatividades que se apresentam nessa sociedade interligada. O grupo desenvolve conteúdos digitais educacionais que colaboram com as práticas culturais em rede, permitindo assim desenvolver um ambiente rico em experiências que propiciem a construção intelectual e social dos sujeitos participantesⁱ.

Dentre os projetos elaborados pelo o grupo, o projeto *Física e o Cotidiano*, desenvolvido em 2007, fez parte da proposta do MEC para o desenvolvimento de conteúdos digitais para a educação. Este projeto, que contou com a colaboração de diversos pesquisadores e estudantes buscou elaborar conteúdos que apoiem as aulas de física, aproximando o aluno daquele conteúdo que muitas vezes parece não fazer sentido para o uso cotidiano. Assim, como bem explica o projeto, a Física como área do conhecimento que se ocupa do estudo da matéria e energia, suas interações e leis, precisa ser pensada de forma contextualizada e capaz de suscitar nos estudantes a curiosidade epistemológicaⁱⁱ. Desta forma, o projeto propôs a elaboração de mídias que articulem vivência diária com conteúdos escolares da física, articulados através da potencialidade da tecnologia.

As mídias contempladas no projeto são software, áudio, experimentos educacionais e audiovisual. Dentre estes, os experimentos educacionais são utilizados com o apoio do sistema RPG *by Moodle*:

Os experimentos educacionais que estão relacionados pelo sistema RPG *by Moodle*, game digital, no qual foi desenvolvido um jogo do tipo ficção científica para que os professores e estudantes interatuem, desenvolvendo e praticando seus conhecimentos de física por meio da vivência coletiva de uma aventura que se apresenta em uma linguagem hipertextual e cuja ambientação será a das viagens espaciais e aventuras no espaçoⁱⁱⁱ.

O RPG *by Moodle* foi um projeto do grupo de pesquisa com significativa importância na prática pedagógica dos educadores interessados em incrementar suas aulas e contextualizar a vivência dos alunos. Este sistema,

que funciona em ambiente virtual, nos permitiu ter dimensão das potencialidades que o jogo digital pode acarretar na educação, principalmente no ensino à distância, trazendo a recusa a vínculos pedagógicos planejados.

RPG BY MOODLE PARA EAD

O *Role Playing Game (RPG)* é uma modalidade de jogo de simulação que permite aos jogadores serem personagens de uma história sem final fechado, onde cada um representa um papel e colabora para o desenrolar da história, que tem um enredo inicial, mas a medida que o jogo é feito, pode haver diversos finais, de acordo com a mediação do mestre do jogo. Tradicionalmente como jogo de mesa ou tabuleiro, o RPG foi transportado para o meio digital e isso colaborou para o desenvolvimento e planejamento de jogos voltados para o ensino online, pois explora com propriedade a interatividade necessária aos cursos online. Para Bittencourt e Giraffa nesta modalidade digital o RPG continua sendo uma representação de papéis, um jogo de faz-de-conta e permitindo vivenciar mundos imaginários, só que o grupo de pessoas não se reúne presencialmente, mas no ciberespaço (2003, p. 684).

O RPG permite que o aluno confronte o que está sendo apresentado com seu conhecimento prévio, ou seja, trabalha a atividade criadora do aluno ao passo que busca em sua ação dar sentido ao passado, a sua vivência, sendo assim, interage com a realidade local, criando situações virtuais que os mesmos percebem-se inseridos, o que possibilita o diálogo com a comunidade, a compreensão da diversidade da população, evocando a memória local enquanto cria sua narrativa ao se perceber como criador e criatura consciente de sua produção histórica. Desta forma, o jogo RPG mostra-se eficaz como ferramenta pedagógica que permite o confronto e dialogismo dos conhecimentos prévios com a construção dos novos onde o aluno dar sentido ao seu passado através da narrativa interativa.

O RPG digital utilizado nos cursos EaD permite a construção criativa e colaborativa dos participantes, estimulando a autoria e aprendizagem significativa, onde a mediação existente entre os pares e os docentes constitui ampliação do socioconstrutivismo.

Cabalero e Matta nos apontam sobre a importância da construção sócio-constructivista neste processo de ensino e aprendizagem mediada pelo jogo, estes elementos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito, a exemplo da escrita, do sistema numérico, do jogo, etc. (2007, p. 6). O ensino à distância permite trabalhar com o jogo de forma assíncrona e síncrona, o que garante maior participação e envolvimento entre os participantes, pois estes não precisam estar no mesmo ambiente físico para interagir entre si. O jogo de simulação trabalhado online motiva essa interatividade entre os sujeitos, pois o diálogo que acarreta devido a sua característica, corrobora para que contribuam um com outros na construção dos saberes. Alves, Guimarães, Oliveira, Rettori, colocam com propriedade:

A possibilidade de simular diferentes situações, planejando, antecipando ações e criando estratégias para resolução dos problemas apresentados, constituem-se em característica fundamental para a construção e apropriação de conceitos, implicando o sujeito totalmente no processo de aprendizagem, levando-o a uma maior autonomia na escolha das suas ações (2004, p. 4).

O sistema RPG *by Moodle* desenvolvido pelo grupo de pesquisa Sociedade em Rede, sob a coordenação da pesquisadora Sueli Cabalero, visa potencializar o processo de ensino-aprendizagem com as possibilidades educacionais que o jogo RPG e as novas tecnologias podem contribuir aos profissionais da educação interessados em dinamizar suas aulas de forma a permitir o dialogismo entre os pares.

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* (Cabalero, 2011, p. 10).

O *Moodle* é um sistema aberto que permite interação síncrona e assíncrona entre diversos participantes, suas interfaces diversas de comunicação e gerenciamento colaboram para a ampliação das discussões permitindo práticas colaborativas de aprendizagem. O Mestre do jogo RPG *by Moodle*, que pode ser o professor ou algum profissional que esteja preparado para liderar as jogadas, trabalha de forma a mediar a interação dos participantes neste ambiente, podendo eles estar no mesmo local físico ou não, assim o

desenvolvimento do jogo ocorre de maneira organizada e permite que o enredo da história inicial não fuja dos objetivos pedagógicos e crie um clima de colaboração e não de competitividade, além de favorecer o estímulo pela pesquisa e escrita colaborativa, trazendo para o centro do processo formativo o educando e seu aprendizado significativo.

Em seu trabalho sobre o RPG *by Moodle*, Sueli Cabalero ressaltou a importância deste para o desenvolvimento da escrita para crianças em nível de ensino fundamental e constatou que o RPG *by Moodle* apoia consideravelmente a didática do professor:

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 as 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 (Cabalero, 2007, p.8).

O grupo de pesquisa, a partir do projeto coordenado por Sueli Cabalero, deu continuidade à utilização do RPG *by Moodle* com projetos de mestrados e doutorado que aplicou o jogo com experimentos que contribuiriam para aprimorar o sistema e analisar a sua utilização enquanto prática inovadora em educação. a utilização do jogo em EaD mostrou sua significância enquanto proposta em planejamento de desenho didático de curso online, pois o RPG digital permite acrescentar um novo olhar aos recursos disponíveis para o trabalho online, sendo utilizando como ferramenta potencializadora de mobilização da aprendizagem colaborativa.

MODELANDO COM RPG BY MOODLE

Em seu projeto de mestrado, o pesquisador Eudes Mata Vidal trabalhou a aplicação do RPG *by Moodle* com o objetivo de aplicar o sistema para verificar sua eficácia em desenvolver a aprendizagem em ambiente colaborativo, de acordo com os postulados do Socioconstrutivismo e do modo de Pensar Histórico (Vidal, 2013, p.16). De acordo com Vidal, a proposta do

projeto estava focada no contexto histórico que ocorreu a Guerra de Canudos e seus desdobramentos:

A Campanha do jogo de *RPG Sertanejo de Canudos* traz os elementos construídos na discussão sobre o contexto histórico referente a História de Canudos. (...) A Campanha de *RPG* desenhada sobre arquitetura de uma história traz em sua estrutura elementos históricos, sociais e antropológicos, entre outros, que são herdados e reproduzidos como ensinamentos e práticas na vida das pessoas daquele grupo ou comunidade. É importante organizar a Campanha de tal forma que seu Enredo se aproxime da concretude do ambiente sertanejo de Canudos (Vidal, 2013, p. 126).

Eudes Vidal planejou e executou seu projeto tendo como base a perspectiva socioconstrutivista como abordagem dialética aplicada à teoria da aprendizagem. A aplicação do jogo se deu como projeto de extensão no curso de História EaD, da Universidade do Estado da Bahia pela Universidade Aberta do Brasil, curso este coordenado pelo professor Alfredo Matta, que também coordena o grupo de pesquisa REDE-EDUCA. Essa proposta trabalhou com alunos do referido curso que residem na cidade de Euclides da Cunha, local onde ocorreu a Guerra de Canudos, ou seja, um público que teve enquanto aluno pouco contato com sua história local e pode mudar esse quadro ao trabalhar com seus futuros alunos de maneira contextualizada, ao estarem inseridos neste ambiente e participando do projeto. O ambiente utilizado para essa prática foi o mesmo do curso regular de História, o AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem). Essa aproximação apoiou o objetivo do jogo enquanto utilização ao ensino superior, permitindo retirar o velho preconceito de jogo enquanto algo não educacional.

Ao final do seu projeto, Eudes Vidal conclui que o *RPG by Moodle* atende a expectativa de potencializar situações de aprendizagem nas quais a capacidade de criticidade, como elemento do pensamento crítico sobre a práxis, tem maior efetividade de acontecer (Vidal, 2013, p. 197). Decerto percebemos que a aplicação do jogo *RPG by Moodle* contempla a proposição, estabelecendo possibilidades de ampliação das práticas pedagógicas que torna significativa a construção do conhecimento dos sujeitos participantes, principalmente no ensino superior em curso de licenciatura, onde está sendo formados futuros educadores e os mesmos precisam estar preparados para lidar com a realidade de seus alunos, contextualizando seu aprendizado.

Buscando outras possibilidades que podem ser trabalhadas a partir do jogo RPG *by Moodle*, a pesquisadora Isabele Sodré, também em pesquisa de mestrado, modelou uma aplicação de jogo que considerava o processo de aprendizagem do conceito de cidadania pluricultural. O trabalho foi desenvolvido com crianças em fase de alfabetização em uma escola do bairro de Mussurunga. A autora buscou pesquisar o perfil do bairro a partir de seu contexto histórico de surgimento na cidade de Salvador. A partir dessa pesquisa, ela pode compreender a relação da comunidade local com a questão de cidadania pluricultural, as implicações sociais que acarretavam na vida cotidiana do bairro e como eram dialogadas na escola as atitudes cidadãs que devem fazer parte de todos que vivem em sociedade.

Diante da dinâmica da vida urbana da cidade (bairro) e de todos os elementos apresentados acima sobre a problemática percebida pela autora, compreende-se que, em decorrência dessa mesma realidade do pensador orgânico e da comunidade investigada, resulta em objetivos e propostas em comum devido à vivência dos mesmos problemas como: o preconceito; o desrespeito às leis da vida e do trânsito; as queimadas de áreas verdes; o desperdício de água; a destruição descontrolada de biomas para construção civil decorrente do crescimento populacional; a corrupção. É certo que a não preocupação não parte de uma totalidade, mas de uma maioria, e, então esta dialoga em busca das soluções, a fim de superá-los (Sodré, 2013, p.23).

A modelagem do jogo possibilitou que as crianças envolvidas simulassem situações que abordassem problemas em relação à cidadania e convívio social, especificando o bairro em questão e propusessem soluções a partir do entendimento da cidadania pluricultural. Este projeto pode apoiar a prática pedagógica para o ensino da cidadania pluricultural, gerando um curso EaD com estas crianças em nível de alfabetização, pois a modelagem do jogo ocorreu de maneira totalmente online. Isabele Sodré nos apresentou uma relevante contribuição não só para mostrar outras possibilidades do jogo, mas para percebermos e refletirmos como vem sendo ministrado e abordado na escola, questões relativas à cidadania, ao conviver com o outro e com o ambiente em que vivemos.

NOVAS CONTRIBUIÇÕES PARA O RPG BY MOODLE

O grupo Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais, percebendo as potencialidades que o jogo desenvolvido no

sistema *Moodle* acarreta ao ensino-aprendizado, continua em constantes pesquisas traçando novos temas que possam inovar a prática pedagógica no ensino a distância.

Ao acompanhar o desenvolvimento da última pesquisa realizada por Isabele Sodré, onde a mesma abordou a questão da cidadania pluricultural, e de acordo com as vivências que tive ao longo de minha trajetória acadêmica, o projeto de pesquisa de mestrado que se encontra em andamento no Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da UNEB sob minha autoria, e em conformidade com as potencialidades das tecnologias e dos jogos educacionais como RPG digital, analisarei as possibilidades de conscientização e, conseqüentemente, superação das condições que permitem ou ignoram o trabalho infantil, buscando um reparo social, histórico e cultural para com nossas crianças.

Como educadora percebo a atribuição que a escola tem em tentar modificar esse cenário constituído historicamente, trazer à luz da sensibilidade humana à necessidade urgente de erradicar o trabalho infantil. Conforme bem afirmou Libâneo (2010, p.201) a pedagogia deve ocupar-se das práticas educativas intencionais destinadas a favorecer o desenvolvimento dos indivíduos no interior de sua cultura por meio de processos de transmissão e assimilação ativa de experiências, saberes e modos de ação culturalmente organizados. Deste modo a escola é um espaço onde deve ser trabalhada a educação cidadã, os educandos devem construir com a mediação do professor os valores necessários para o convívio social, cientes dos seus direitos e deveres perante os outros, aprendendo a cuidar do bem coletivo e criar senso de responsabilidade social.

Através da aplicação do jogo RPG *by Moodle*, serão criadas condições para que as crianças possam compreender as problemáticas decorrentes da exploração do trabalho infantil, construindo assim comportamento defensivo, além da utilização do ambiente virtual como fomento ao desenvolvimento de cursos online para este mesmo público, que adquirindo novos conhecimentos das tecnologias em uso, colaborarão para sua capacitação profissional e assim diminuir as possibilidades de trabalhos exploratórios e sub-humanos.

Em paralelo ao trabalho em desenvolvimento exposto acima, encontra-se em andamento outros projetos de pesquisa do grupo onde são tratadas diversas

temáticas, asseverando as múltiplas possibilidades de utilização da aplicação do sistema RPG *by Moodle*. Dentre estas pesquisas estão a de Josete Bispo, em nível de doutorado, que trabalha com uma aplicação para simular situações de treinamento com policiais militares do estado da Bahia, permitindo a interatividade destes num ambiente colaborativo onde possam antes de ir às ruas vivenciar situações de risco; Lázaro Ramos desenvolve uma aplicação com base na vinda de escravos ao Brasil pelos portugueses para ser trabalhado com estudantes do ensino médio na disciplina de História.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os projetos desenvolvidos pelo grupo, bem como os que estão em andamento afirmam a potencialidade do RPG *by Moodle*, que inova as práticas pedagógicas no ensino a distância, permitindo o aprimoramento das diversas possibilidades temáticas que o mesmo pode trabalhar em seus diversos níveis de ensino, prezando sempre a interatividade e dialogismo presente e fundamental para o EAD, além de concorda com a perspectiva pedagógica do grupo.

Conforme perspectiva de educação de Paulo Freire, o ensino a distância deve buscar a investigação científica, a tematização do conhecimento e a problematização do conhecimento (Pesce, 2009, p. 77). Essas perspectivas só se concretizam conforme mediação horizontal do docente para com os alunos. O RPG *by Moodle* contribui para essa concretização uma vez que suas ações permeiam a pesquisa, diálogo e problematização dos conteúdos trabalhos de acordo com a mediação do professor, mestre do jogo.

Desta forma, o projeto sob minha autoria pretende investigar novas possibilidades para trabalhar de maneira significativa as potencialidades do RPG para apoio ao combate do trabalho infantil, buscando a construção de narrativas do entrelaçamento entre ficção e realidade histórica de maneira significativa através das narrativas trazidas pelos alunos participantes do jogo que ao estarem inseridos nele, construirão interativamente meios possíveis de resolver os problemas histórico-culturais trazendo mudanças na postura e educação da comunidade perante as questões postas no jogo.

ⁱ Disponível em <http://www.matta.pro.br>

ⁱⁱ Disponível em <http://www.matta.pro.br/fisicaecotidiano/>

ⁱⁱⁱ Disponível em <http://www.matta.pro.br/fisicaecotidiano/>

Referências

Alves, L. , Guimarães, H., Oliveira, Gildeon., Rettori, Annelisse: **Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas**. Disponível em <http://pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/aline/prod_8_jogos.pdf> acesso em 20 de mar. 2014.

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria: **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games**. In XIV SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 14, 2003, Rio de Janeiro. Disponível em <http://www.nce.ufrj.br/sbie2003/publicacoes/paper71.pdf>. acesso em 25 de set. de 2013.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier ; MATTA, A. E. R. . **O Jogo RPG Digital e a Educação: Possibilidade de Aplicação no Ensino Presencial**. In: 13^o Congresso Internacional de Educação a Distância, 2007, Curitiba.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier ; MATTA, A. E. R. ; SOUZA, A. L. ; NEIME, M. ; MONTALVAO, V. ; VIDAL, E. ; SANTANA, E. . **RPG By Moodle**. 1. ed. Salvador: Universidade do Estado da Bahia Editora, 2011. v. 1. 323p .

LIBÂNEO, José Carlos: **Pedagogia e pedagogos, para quê?** – 12. ed. – São Paulo, Cortez, 2010;

PERCE, Lucila: Docência *Online* como Práxis Emancipadora: apontamentos iniciais. In: CORTELAZZO, Iolanda Bueno de Camargo (org.). **Docência em ambiente de aprendizagem online**. Salvador: EDUFBA, 2009, p. 69 – 83.

RAMOS, Isabele Sodré: **Construindo práticas cidadãs pluriculturais com as crianças de Mussurunga mediado pelo jogo RPG By Moodle em formato de HQ (Histórias em quadrinhos)**. 2013. 251 f. Dissertação (mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013.

VIDAL, Eudes Mata: **Aplicação do jogo RPG by Moodle para a aprendizagem sobre a guerra de canudos**. 2013. 283 f. Dissertação (mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013.