# O JOGO RPG VISTO COMO UMA COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM

07/2006

Sueli da Silva Xavier Cabalero <sup>1</sup>
UNEB
sueli.ssx@bol.com.br

Alfredo Eurico Rodrigues Matta <sup>2</sup>
UNEB/UCSAL
alfredo@matta.pro.br

GT2 Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação

#### 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. Assumimos o posicionamento sócio-construtivista do processo de ensino e aprendizagem. Nesta perspectiva, acreditamos que o jogo de 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. Concordamos 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". Entendemos que o jogo é um instrumento que medeia as relações sociais de construção e potencializa a interação entre os sujeito que, num processo coletivo, constroem a sua existência.

Palavras-chave: RPG – Mediação – Aprendizagem

### Introdução

Os estudos sobre a utilização do jogo no contexto educativo datam dos tempos do Renascimento. É nesse período que o jogo passa a ser visto como elemento favorável ao desenvolvimento da inteligência. A partir daí o jogo tornouse enfoque de estudo sob diversas perspectivas, o que conduz a uma variedade de definições. Sabemos que não existe uma única teoria para explicar o jogo, mas, para os objetivos deste trabalho, centraremos os argumentos a partir da perspectiva de Vygotsky e Elkonin. A princípio, apresentamos a abordagem vygotskyana sobre o importante papel do jogo no desenvolvimento cognitivo do sujeito, em seu processo de aprendizagem. Em seguida aplicaremos este conhecimento e abordagem sócio-construtivista às comunidades de aprendizagem em geral, e, finalmente, aos jogos de RPG digital, vistos como comunidades de aprendizagem.

### O Papel do Jogo para o socio-construtivismo Vygotskyano

Vygotsky 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 [...]" (1988, p. 109-110). Nessa perspectiva, o desenvolvimento cognitivo resultaria da interação social com os outros, assumindo importante papel, na medida em que se estabelece num contexto de trocas entre os envolvidos. O que reforça o posicionamento de que a aprendizagem ocorre primeiramente na relação social e só depois ela é interiorizada por aquele que aprende.

O autor afirma que o "bom aprendizado" é aquele que se adianta ao desenvolvimento, ou seja, que se dirige às funções psicológicas as quais estão em vias de se completarem. Diante desta premissa, percebe-se a relevância da utilização do jogo no processo de ensino-aprendizagem, já que as atividades podem ser desenvolvidas num contexto interativo, e o jogo potencializa o surgimento da ZDP. Assim, a aprendizagem pode ser construída por meio das relações de trocas entre os aprendizes, inicialmente, numa relação interpessoal e, posteriormente, numa relação intrapessoal.

Ao afirmar que o jogo potencializa o surgimento da ZDP, "Zona de Desenvolvimento Proximal", Vygotsky (1998) apresenta um argumento que possibilita percebermos nitidamente a pertinência da utilização do jogo na mediação da aprendizagem. Desta forma, o educador deve lançar mão de estratégias que possibilitem a interação do grupo, de maneira que educandos mais experientes possam auxiliar os menos experientes, durante o processo de construção do conhecimento. Para Vygotsky, a zona de Desenvolvimento Proximal

(...) é a 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 independente de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (1998, p. 112).

Observamos que o jogo é uma ferramenta significativa para a mediação pedagógica, e pode ser utilizado em situações de interação entre educando-educando e educando-educador. É importante dizer que para Vygotsky o ensino sistemático não é o único responsável por potencializar o surgimento da Zona de Desenvolvimento Proximal, e o autor acredita que o jogo pode ser uma importante fonte de promoção de desenvolvimento cognitivo. Analisa especialmente o jogo de papéis ou a brincadeira de faz-de-conta, que são jogos que envolvem situação imaginária. A partir daí, postula que é impossível uma criança com menos de três anos de idade participar de uma situação imaginária.

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 Vygotsky, o jogo simula a realidade e é imitação, imaginação, criação.

Durante uma partida de RPG Live Action (Ação ao Vivo), por exemplo, os players (jogadores) assumem personagens que constroem uma história coletivamente; para tanto, os sujeitos envolvidos e, principalmente, o mestre do jogo buscam inspiração nas suas experiências de leituras e de relação com as diversas mídias. Assim, os repertórios do mestre, narrador da aventura, e dos players possibilitarão maior envolvimento nesta atividade criadora (RIYIS, 2004).

Sperber cita algumas leituras que podem ser inspiradoras para os jogos de RPG, como as novelas de cavalaria, *Dom Quixote* de Miguel de Cervantes, romances policiais, mitos, contos maravilhosos, coletâneas do Luís Câmara Cascudo e contos recolhidos por Charles Perrault, ou escritos por Hans Christian Andersen, Monteiro Lobato, livros de Mark Twain ou Júlio Verne. Evidencia que o nível de representação simbólica que aparece nos contos é semelhante ao que constitui os personagens e trajetórias do jogo RPG (2002).

É importante destacar que a situação imaginária está presente no jogo RPG, aproximando-se das brincadeiras de faz-de-conta. A estudiosa Rodrigues (2004) caracteriza o RPG como uma "pilhagem narrativa", já que a história que vai sendo construída serve-se de elementos de outras histórias, de outros autores, das experiências de leitura de cada sujeito.

Outra estudiosa que pode ser referenciada quando se discute sobre as contribuições do jogo para o processo de ensino e aprendizagem, é Kishimoto, que ressalta que, quando o educador cria situações lúdicas para estimular a aprendizagem de determinados conceitos, surge a dimensão educativa. Para a autora, a utilização do jogo na educação tem como significado,

(...) transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (2000, p. 37)

Elkonin (1998), por sua vez, postula que o jogo é uma atividade de reconstrução das relações sociais. Ressalta que a esfera da atividade humana, do

trabalho e do relacionamento de troca entre as pessoas influencia sobremaneira o jogo protagonizado do sujeito. Os estudos deste autor mostram com clareza que o jogo é de origem social. Na medida em que a criança observa uma variedade de inter-relações entre as pessoas, por exemplo, os temas dos jogos se apresentam de forma bastante diversificada.

Elkonin (1998) assinala que devemos distinguir no jogo o tema e o conteúdo. Os temas dos jogos são extremamente variados e refletem as condições concretas da vida da criança. O conteúdo do jogo revela a penetração mais ou menos profunda da criança na atividade dos adultos. Portanto, a base do jogo é social e nasce das condições de vida da criança em sociedade. O autor em questão concorda com Vygotsky quanto à importância das experiências dos sujeitos neste processo de criação e imaginação.

A partir dessa discussão, pretendemos analisar o jogo RPG, que é considerado pelos estudiosos do tema Jackson e Reis (1999), Pavão (2000), Riyis (2004) e Rodrigues (2004), como um jogo de interpretação, no qual os sujeitos assumem papéis para construir uma história coletivamente. Os jogadores interpretam um personagem na história, ao mesmo tempo em que jogam, como se fosse um teatro. Os co-autores da história construída no jogo também são protagonistas, já que todos os jogadores assumem os personagens principais da história, não existindo um único personagem principal. E os NPCs ou personagens não-jogadores são os coadjuvantes (são todos aqueles personagens que encontramos no caminho, falam alguma coisa e somem), conduzidos pelo mestre.

De acordo com a concepção sócio-construtivista, 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. O jogo de RPG pode se constituir num elemento de mediação do homem com o mundo e com o outro social.

Durante uma partida de RPG, os jogadores são convocados a resolver desafios que são colocados pelo mestre. Neste momento, ocorrem intercâmbios entre as diversas estruturas cognitivas dos sujeitos, o que favorece a construção do conhecimento de todos os envolvidos, já que a partir da interação social que ocorre no jogo, os sujeitos redimensionam as suas estruturas anteriores, resultando, portanto, em aprendizagem.

# O que é o RPG?

RPG é a sigla inglesa de Role Playing Game, "jogo de interpretação", de produção de história. Começou nos EUA no início dos anos 70, surgiu como uma brincadeira, como um jogo de estratégia, a partir de uma combinação entre jogos de guerra (são simulações de batalhas, nas quais espalham-se miniaturas sobre uma mesa e encenam-se batalhas históricas, ou de fantasia), e a narrativa de fantasia, principalmente a de Tolkien. Para Ricon, O RPG ou Roleplaying Game, é uma mistura de jogo, brincadeira e teatro. O estudioso prefere caracterizar o RPG

como "uma brincadeira de criar e contar histórias coletivamente" (RICON, 2002, p. 15).

No Brasil, inicialmente, o acesso ao jogo foi restrito a grupos reduzidos de adolescentes que dominavam o inglês. Há cerca de doze anos, surgiram as primeiras traduções para o português, cativando quantidades expressivas de jovens. Hoje, já podemos encontrar publicações de RPG sobre a cultura nacional, a exemplo do "Desafio dos Bandeirantes" e os "Retirantes", da editora Devir, com personagens que fazem parte da mitologia nacional como o Saci, a lara, o Curupira e o Boitatá.

Mas como se estrutura o RPG? Existem regras que regem o jogo? Como se joga RPG? Tentaremos, da maneira mais breve possível, responder a estas perguntas. Os participantes desse jogo são o mestre e os jogadores, chamados de players. Existem vários sistemas de RPG, a exemplo do Advanced Dungeons e Dragons, Generic Universal Role Playing System (Gurps), Vampiro ou Live Action e livros de regras específicos a cada sistema, que orientam o mestre durante as sessões de RPG. As regras definem o que um personagem pode e o que não pode fazer, o que ele consegue e o que ele não consegue fazer, através da mediação do mestre.

Esses livros geralmente são lidos pelo mestre que apresenta uma história inicial, a partir do seu repertório de leituras. Esse desafio proposto pelo mestre constitui um chamado para o desenvolvimento do enredo da aventura. O personagem se constitui de acordo com a imaginação do mestre e dos jogadores. Para Lourenço (2002, p. 31), o jogo RPG inicia quando os personagens saem do cotidiano e são colocados diante de uma situação-problema, ou então tem início com um objetivo, uma busca, uma *quest*.

O ambiente onde se desenvolve a história, na linguagem dos jogadores, é chamado de mundo ou cenário. Existe uma variedade de mundos, dentro do universo de sistemas de jogo de RPG, que ambientam suas histórias. Os mundos medievais, futuristas, de vampiros e dragões são considerados mundos clássicos. É importante dizer que cada sistema de RPG apresenta um conjunto de regras próprias que definem o cenário do jogo. O sistema GURPS de RPG é considerado pelos estudiosos como um sistema genérico, posto que apresenta um conjunto de regras que servem de base para o desenvolvimento de histórias em diversos cenários. Vale ressaltar que uma sessão de RPG pode durar muitas horas, dias ou até meses (JACKSON; REIS, 1999, p. 3).

Para compreendermos como se joga RPG é preciso primeiramente saber que 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, RPG de mesa, Storyteller, D&D; além dos sistemas que orientam as regras do jogo, conforme já explicitado anteriormente.

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 para construir uma aventura coletivamente. É um jogo que oferece bastante interatividade. A Aventura Solo é apresentada em um livro ou um site; em sua maioria, é uma versão simplificada do RPG de mesa e se caracteriza como uma leitura não-linear. Já o estilo Live Action lembra muito uma

peça teatral; neste tipo de RPG cada jogador interpreta um personagem como um ator, cria a história, ao mesmo tempo em que a vivencia.

Quanto ao RPG digital, jogamos por meio de computadores em rede. Neste tipo de jogo, podemos utilizar os recursos da internet, tais como: e-mail, chat, fóruns de discussão. Vale dizer que os sistemas de regras utilizados nesta modalidade, são os mesmos do RPG de mesa tradicional. Dentro deste universo temos os MMORPG que é um jogo para múltiplos jogadores. 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. Os RPGs eletrônicos são jogos de videogame, recentemente alguns jogos vêm sendo classificados como jogos com elementos de RPG, a exemplo do GTA, por ter um enredo e a representação de um personagem.

A autora Sônia Rodrigues (2004) desenvolveu o primeiro estudo acadêmico sobre RPG ou Roleplaying Game, numa universidade brasileira. A pesquisa foi desenvolvida na PUC – Rio. A autora argumenta que o RPG poderia ter surgido no Brasil, influenciado pela literatura de Monteiro Lobato. Em seu estudo, aborda o RPG como instrumento de construção de ficção.

**Tabela 1** - Características do jogo RPG de mesa e digital<sup>3</sup>

- **Socialização**: Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando idéias e expondo as ações de seus personagens.
- Colaboração: Para serem bem sucedidos, diante dos desafios propostos pelo Mestre, na história, os jogadores ajudam-se mutuamente.
- **Criatividade e imaginação**: Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias.
- Interatividade: Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre.
- Interdisciplinaridade: 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). Uma outra história pode abordar um disparo de canhão contra um navio inimigo. A trajetória do tiro versus a velocidade de deslocamento do navio aborda elementos de Física e Matemática, além de História.

Observamos que os jogos de RPG digitais, além de manter as mesmas características dos RPGs de mesa, apresentam a assincronia como característica específica, já que os jogadores podem não estar reunidos no mesmo espaço e tempo, ou seja, podem construir a aventura de forma colaborativa e a distância, utilizando os recursos da internet. Quanto à interatividade, gostaríamos de fazer uma ressalva, já que percebemos que tanto o RPG de mesa quanto o RPG digital apresentam interatividade. O que percebemos é que o RPG digital possibilita

processos de interação com um grupo maior de pessoas, enquanto no RPG de mesa, joga-se com um grupo menor.

## RPG e Educação

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

Pavão (2002) afirma que o RPG assume um papel muito importante na formação de comunidades de leitores; desenvolve seus estudos com base em uma abordagem antropológica, fora da escola, analisa o RPG como prática cultural. Em sua pesquisa, a autora observa o papel que o RPG tem na formação de leitores, especialmente na periferia, onde as pessoas dificilmente têm acesso à cultura letrada. De acordo com Pavão, o mestre do jogo é um grande formador de leitores, por ter uma influência muito grande sobre o grupo e sugerir leituras. Observa também que há uma riqueza de produção de escrita entre jogadores de RPG e que muitos deles tornaram-se escritores de livros.

O que fala Pavão nos leva a pensar que o "mestre" no jogo de RPG pode ser um "professor". Essa é uma das possibilidades de utilização do RPG no contexto da educação, fazendo com que o professor seja o mestre durante as partidas e, conscientemente, trabalhe na perspectiva apontada pela autora, no intuito de contribuir para o processo de formação de leitores e escritores. Ao assumir o lugar do mestre numa partida de RPG, o educador passa a mediar a aprendizagem de forma a incentivar a criatividade por parte do educando, que sai da condição de sujeito passivo no processo de construção do conhecimento.

# **EAD e RPGs Digitais**

Alves (2005) afirma que o jogo RPG digital pode oferecer uma adaptação significativa aos cursos on-line, por ser o jogo que mais explora a interatividade. Concordamos que a utilização do RPG digital – seja no ensino presencial, seja na educação a distância – pode potencializar a troca de saberes entre os sujeitos e possibilitar processos de aprendizagem colaborativa.

Uma característica considerável que estamos observando no RPG é a sua capacidade de se constituir em uma comunidade de aprendizagem. Neste tipo de jogo não há vencedores entre os jogadores, uma vez que a competição é um aspecto inexistente no jogo. Os sujeitos envolvidos interagem entre si com o

objetivo comum de resolver desafios que se apresentam durante o processo de criação coletiva das aventuras.

Em seus estudos sobre EAD, Matta (2003) apresenta uma descrição dos ambientes essenciais para que um sistema EAD possa, de fato, funcionar como comunidades de aprendizagem. No estudo que ora desenvolvemos sobre a mediação da aprendizagem, através da utilização do RPG digital, estamos concluindo que os RPGs têm os ambientes essenciais, o que nos leva a conceituá-los como comunidades de aprendizagem. Os RPGs exigem ambientes de organização e colaboração de quem joga; exigem que os jogadores construam o processo da vivência coletiva e exigem que os jogadores construam e sejam autores de cada aventura, o que é um resultado de autoria.

No presente estudo, pensamos a EAD a partir da abordagem das comunidades de aprendizagem. Compreendemos estas comunidades numa perspectiva sócio-construtivista, em que a aprendizagem é construída pelo sujeito, a partir das suas experiências em interação com o outro e com o objeto do conhecimento. Os conhecimentos são construídos, primeiramente, no nível "interpsíquico" e, posteriormente, é interiorizado pelo indivíduo, no nível 'intrapsíquico" Vygotsky (1998). Nesta perspectiva, afirma Alves:

esta deve ser a concepção que trafega nas comunidades de aprendizagem, existentes na internet e construídas mediante interesses comuns dos sujeitos que interagem neste locus de aprendizagem (2003, p. 126)

O RPG digital pode contribuir de forma significativa para o trabalho na modalidade de educação a distância, numa abordagem de comunidade de aprendizagem, uma vez que apresenta em sua estrutura os ambientes essenciais para que um sistema EAD funcione efetivamente. Para Matta (2003), esses ambientes são três: ambiente de apoio à interação dos sujeitos participantes; de mediação dos processos de ensino-aprendizagem colaborativo e de construção de autoria coletiva. A partir deste posicionamento, partimos para a criação de uma tabela em que explicitamos a análise sobre a presença destes ambientes nos jogos de RPG digital.

**Tabela 2** Presença dos ambientes essenciais nos jogos de RPG digitais

Ambiente de apoio à interação dos sujeitos participantes	Como já sabemos, o jogo RPG digital ocorre através de interação via internet. Esta interação pode ocorrer de forma assíncrona, já que os jogadores não se encontram reunidos no mesmo espaço e/ou ao mesmo tempo. Os mapas cognitivos dos sujeitos envolvidos no jogo interagem neste processo, constituindo-se numa comunidade de aprendizagem. Por meio de avatares, os sujeitos assumem os personagens do jogo, que durante as partidas estabelecem as trocas, utilizando-se das ferramentas disponíveis na WEB, tais como: chat, e-mail, fórum etc.
2. Ambiente de mediação dos processos de	
ensino-aprendizagem colaborativa	aprendizes, através de seus mapas de cognição

	em diálogo e colaboração. Deve permitir o uso à distância e necessita mais ainda de assincronia e de estarem disponíveis na rede. Podemos observar a presença deste ambiente no tipo de RPG Play by E-mail – jogos por e-mail. A melhor maneira de realizar esse jogo é criando uma lista no Yahoo Groups, ou no Play by Fórum, mais um estilo de jogo pela internet, em que os jogadores se inscrevem num fórum e o jogo ocorre no mesmo esquema do PbEM. Ambos oferecem possibilidades de interação assíncrona, e encontra-se sempre disponível na rede.
3. Ambiente de construção e Autoria coletiva	Através do Play by Fórum, os jogadores constroem uma história coletivamente, a qual, ao fim, estará registrada e disponível para todos.

Esta sistematização constitui um dos objetivos da pesquisa intitulada *O RPG Digital na Mediação Pedagógica*, que se encontra em andamento no curso de Mestrado em Educação e Contemporaneidade na UNEB, sobre orientação do professor Alfredo Matta. Para darmos continuidade a este estudo pretendemos realizar uma aplicação com o RPG digital no contexto escolar, com um grupo de estudantes das séries iniciais do ensino fundamental, preferencialmente na Rede Municipal de Ensino na cidade do Salvador, em que o professor estará envolvido e será o mestre do jogo. Pretendemos analisar os RPGs digitais, nesta aplicação, como comunidades de aprendizagem relacionadas com os ambientes essenciais.

## Considerações Finais

Observa-se que os estudiosos são unânimes em apontar o jogo como uma importante ferramenta para o contexto educacional, podendo 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 percebermos 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, propomos a aplicação explicitada anteriormente.

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia pela UNEB; Mestranda em Educação e Contemporaneidade na UNEB; Professora da Rede Municipal de Ensino da cidade do Salvador/BA. E-mail: <u>Sueli.ssx@bol.com.br</u>.

<sup>2</sup> Doutor em Educação pela UFBA/FACED. Professor de Educação a Distância do Mestrado de Educação e Contemporaneidade, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB e do Departamento de História da Universidade Católica do Salvador – UCSAL. E-mail: Alfredo@matta.pro.br.

<sup>3</sup> Parte desta tabela foi construída a partir da visita ao site: <a href="https://www.historias.interativas.nom.br/educ/aplicar.htm">www.historias.interativas.nom.br/educ/aplicar.htm</a>, acesso em 30/07/2006, em que os autores deste artigo consideram as características explicitadas pelo autor Klimick como sendo pertinentes aos jogos de RPG de mesa e Digitais.

#### Referências

ALVES, Lynn e NOVA, Cristiane (orgs.) **Educação e Tecnologia: Trilhando Caminhos**. Salvador: Editora da UNEB, 2003.

et al. Ensino On-line, jogos eletrônicos e RPG: construindo novas lógicas. Disponível em: <a href="http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/ead/">http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/ead/</a> artigo.pdf> Acesso em: 10 julho 2005.

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.

JACKSON, Steve; REIS, Douglas Quinta. Mini Gurps: regras básicas para jogar RPG. São Paulo: Devir, 1999.

KISHIMOTO, Tizuco M. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. Anatomia de uma aventura de RPG: o processo de criação passo a passo. In: Simpósio RPG & Educação, 1.:2002: São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. Comunidades em rede de computadores: abordagem para a Educação a Distância – EAD acessível a todos. Revista brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, 2003.

PAVÃO, Andréa. A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG). São Paulo: Devir, 2000.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

RICON, Luiz Eduardo. O resgate de "Retirantes": Uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari. In: Simpósio RPG & Educação, 1.:2002: São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir.

RIYIS, Marcos Tanaka. SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

RODRIGUES, Sonia. Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SPERBER, Suzi Frankl e PAVÃO, Andréa. A leitura na Escola: problemas e soluções. In: Simpósio RPG & Educação, 1.:2002: São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginación y creación en la edad infantil**. Buenos Aires: Nuestra América, 2003.