

RPG BY MOODLE: FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA APOIO A EAD INTERATIVA

Caroline Alcântara Duarte ¹, Alfredo Eurico Rodrigues Matta ²

¹ UNEB/Departamento de Educação/Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, carolduarte85@yahoo.com.br

² UNEB/Departamento de Educação/Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, alfredo@matta.pro.br

Resumo – O objetivo desse artigo é apresentar as aplicações realizadas e em desenvolvimento pelo grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais (REDE-EDUCA) com o suporte do sistema RPG by Moodle e descrever as possibilidades pedagógicas que este sistema apresenta para apoiar o planejamento pedagógico dos cursos online. Os cursos EaD precisam favorecer a aprendizagem dos sujeitos participantes de forma autônoma e colaborativa, por isso suas ferramentas devem permitir a cooperação um com o outro na construção do conhecimento gerando assim uma troca que favoreça a interação e apoiem o aprendizado de todos. O jogo de simulação RPG by Moodle permite essa interação uma vez que se baseia no socioconstrutivismo desenvolvido por Vygotsky, onde os sujeitos constroem seu conhecimento em conjunto à medida que participam do jogo, inseridos em um ambiente colaborativo e interativo. Diversos autores corroboram com essa afirmativa e destaca a importância da inserção do jogo no ambiente escolar. Dessa forma o presente trabalho apresenta os projetos que tem como base o sistema RPG by Moodle e suas interações com diversas temáticas para o apoio às aulas em EaD.

Palavras-chave: Jogo; Aprendizagem; Interação; Ferramenta.

Abstract – The aim of this article is to present the applications performed and under development by the Group of the network society, Cultural plurality and Educational digital content (NETWORK-EDUCA) with the support of the RPG system by Moodle and describe the pedagogical possibilities that this system presents to support the pedagogical planning of online course. The long distance courses need to encourage the learning of subject participants autonomously and collaboratively, so their tools should allow cooperation with one another in the construction of knowledge thus creating an Exchange that encourages interaction

and support the learning of all. The ROLE PLAYING simulation game by Moodle allows this interaction since it is based on constructivism developed by Vygotsky, where the subjects build their knowledge together to measure of participating in the game, entered into a collaborative and interactive environment. Several authors corroborated this assertion and stresses the importance of the inclusion of the game in the school environment. Thus the present work presents the projects based on the RPG system by Moodle and its interactions with various themes to the support classes in EaD.

Keywords: Game; Learning; Interaction; Tool.

1. Introdução

Nos últimos anos é visível o crescimento vertiginoso que se deu com os cursos de nível superior na modalidade à distância no Brasil. Esse crescimento se deve a uma demanda social que nosso país carece devido à dificuldade que muitos encontram para acesso a uma universidade presencial e a necessária formação inicial e continuada de muitos profissionais. Porém não basta apenas serem ofertados diversos cursos para atender a clientela atual, é preciso ter consciência da qualidade desses cursos ofertados, garantindo uma formação de nível aos egressos.

O ensino a distância possui hoje em nosso país diversas leis e decretos que regulamentam e legitimam seu funcionamento, sendo a LDB no. 9394/1996, em seu artigo 80 seu marco inicial no Brasil. Esse suporte legal é imprescindível para manter os cursos EaD de forma organizada e coerente entre as diversas instituições que contam com cursos nessa modalidade. Atualmente muitas universidades públicas e particulares possuem em seu quadro diversos cursos de graduação, extensão e pós-graduação na modalidade EaD, e para que haja uma qualidade diferencial nos cursos fornecidos é necessário uma constante revisão de como estes são desenvolvidos, uma vez que possuem peculiaridade que não estão contempladas no ensino presencial, e de acordo com Dias e Leite (2010, p. 31) “existe emergência de uma discussão no sentido de se criar uma visão crítica da EaD – objetivando gerar um movimento de crescimento e ao mesmo tempo de mudança continua”, e neste sentido, alerta que a EaD deve “favorecer ao mesmo tempo as aprendizagens personalizadas e a aprendizagem coletiva em rede” Dias e Leite (2010, p. 61). Com isso, faz-se necessário corpo profissional que compreenda essa necessidade e trabalhe em função de atender a legislação e apoiar o desenvolvimento significativo desta modalidade, pois estes não devem ser vistos como uma forma barateada de disponibilizar ofertas de cursos ao público, aumentando lucros com pouco investimento, tanto físico como de pessoal, deve haver comprometimento igual ou maior que na modalidade presencial, pois o público que busca o ensino a distância, possui um perfil comprometido com a aprendizagem e merece um aporte técnico e docente que incentive o aprendizado constante.

Os docentes que trabalham com educação à distância precisam dispor de saberes e habilidades para tratar o ensino online de maneira que possam fazer uso

de todas as potencialidades que esta modalidade de ensino permite, apoiando a autoaprendizagem dos discentes, característica marcante na EaD. Como nos diz Salvucci:

(...) o foco principal da Educação à Distância é o desenvolvimento humano e, sendo o estudante o foco de processo pedagógico, a assessoria didática precisa ser contínua, uma vez que para aprimorar as práticas educacionais ao longo do processo de ensinar e aprender virtualmente, diferentes formas de organizar a educação à distância interferem diretamente na aprendizagem do aluno, bem como deverá existir todo um planejamento do curso voltado para a realidade à distância e não apenas, uma reprodução do que ocorre na modalidade presencial para a modalidade a distância. (SALVUCCI, 2012, p.54)

Compreendemos então que para além do mero planejamento de aula, deve haver uma busca em pensar o ensino de maneira a desenvolver competências no aluno que permita a modificação do individualismo para a cultura solidária. A interatividade presente no ensino a distância precisa ser mediada pelo docente que deve estar atento a essas particularidades. Alves, (2004, p. 3) concorda com Salvucci ao apontar que “é fundamental pensar o processo de ensinar e aprender mediado por estas tecnologias em outro espaço de sala de aula, que não tem limites geográficos, físicos e temporais definidos e que envolvem sujeitos com demandas diferenciadas”. Ainda refletindo a respeito desta mediação e interação, Matta amplia nossa compreensão corroborando que:

Os projetos pedagógicos devem ser necessariamente coletivos para que possa ocorrer a validação dos sujeitos participantes entre si, como comunidade de práxis, e do processo como digno do engajamento cognitivo de todos. A realização de cursos e processos de formação nas comunidades de aprendizagem depende deste procedimento coletivo e democrático (MATTA, 2003, p.9).

Percebemos que pensar em ensino com tecnologias e utilizando o ambiente virtual precisa ser compreendido no momento do planejamento, para que todas as potencialidades e possibilidades existentes nessa modalidade de ensino possam ser utilizadas de forma ampla e irrestrita pelos profissionais, onde os alunos se beneficiem de forma a produzir conhecimento coletivamente, apoiando um ao outro no desenvolvimento da aprendizagem.

2. RPG para desenvolvimento da ZDP

O planejamento em EaD parte do pressuposto de um ensino interativo, que apoia o desenvolvimento autônomo e solidário do aluno, estes estão longe fisicamente, mas em suas relações síncronas e assíncronas com os demais no ambiente virtual, interagem dialogicamente, construindo saberes que se apoiam mutuamente, criando um espaço de interação construtivo e significativo. Para tanto, é preciso que o professor esteja atento as demandas cognitivas dos alunos neste ambiente, a interatividade, elemento constante no ensino EaD, muitas vezes não é bem

explorada pelos professores que participam e dialogam com os alunos. O socioconstrutivismo, desenvolvido por Vygotsky colabora significativamente com essa necessidade do ambiente de ensino virtual, pois seguindo essa abordagem, o ambiente é preparado para o processo de aprendizagem para que o aprendiz experimente e aprenda em uma situação toda concebida para a construção de seu conhecimento.

Vygotsky nos diz que o aprendiz que em contato com outro que possui um nível de aprendizado mais avançado que ele pode no diálogo e interação adquirir novo conhecimento, pois, ao compartilharem o conhecimento, cria-se uma relação de desenvolvimento daquele saber ainda em consolidação. Oliveira ressalta a importância dessa interação entre os indivíduos para colaborar no desenvolvimento deste conhecimento não consolidado trazido por Vygotsky para que ocorra um aprendizado significativo para ambos, característica fundamental presente no ensino EaD conhecida como zona de desenvolvimento proximal (ZDP):

A zona de desenvolvimento proximal refere-se, assim, ao caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real, a zona de desenvolvimento proximal é, pois, um domínio psicológico em constante transformação: aquilo que uma criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã (OLIVEIRA, 1995, p. 60).

Percebemos que ao interagir com os demais, os alunos se permitem ampliar seu nível de conhecimento e colabora para ampliar dos demais, pois trocam mutuamente os saberes, troca essa que deve estar atentamente mediada pelo docente responsável por esse diálogo e construção de saberes. A interatividade e suas possibilidades de expandir o conhecimento dos alunos participantes do ensino EaD permite que os docentes possam criar ambientes de aprendizagem capaz de aprimorar o ensino, utilizando o jogo como ferramenta pedagógica capaz de potencializar o ensino-aprendizado, gerando resultados bastante positivos no que diz respeito à aprendizagem colaborativa, interativa e solidária, com práticas pedagógicas focadas no sujeito aprendiz.

Caballero e Matta nos apontam sobre a importância da construção sócio-construtivista 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 (CABALERO e MATTA, 2007, p. 6). O ensino a 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 de dialógica, corrobora para que contribuam um com outros na construção dos saberes. Alves coloca 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 (ALVES, 2004, p. 4).

Entre os jogos de simulação mais adequados ao ensino e aprendizagem em educação à distância está o RPG. 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 desta história, que tem um enredo inicial, mas a medida que o jogo é feito, pode haver diversos finais, a depender como os próprios jogadores personagens queiram que seja escrito. 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. Bittencourt e Giraffa nos diz que “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” (BITTENCOURT e GIRAFFA, 2003, p. 684).

O RPG como jogo de interpretação e simulação permite que o aluno se depare e interaja com situações que deva agir para alcançar seus objetivos e ultrapassar determinados obstáculos o que permite que saia da posição passiva de ouvinte para a posição de ator protagonista da situação, de modo que colabora para que seu aprendizado e assimilação dos conteúdos ocorra em maior grau. 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, interagimos com a realidade local, criamos situações virtuais que os mesmos se percebem inseridos, o que possibilita o diálogo com a comunidade, a compreensão da diversidade da população, evocando a memória local enquanto o aluno 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 dentro do ambiente virtual. Como nos ensina com propriedade Kruger e Cruz,

[...] os sujeitos, jogando sozinhos ou em grupos, criam cenários e ações complexas, testando todas as hipóteses possíveis sobre o mundo em que vivem na perspectiva de resolver os problemas que encontram no jogo e que podem encontrar no transcorrer do seu dia a dia. Através da simulação de soluções impossíveis de serem demonstradas na realidade, esses tipos de jogos eletrônicos podem ser muitos bem explorados pelos educadores na sala de aula. (Krüger e Cruz, *apud* Oliveira, 2011, p.5).

Desta forma, o RPG digital utilizado nos cursos EaD permite a construção criativa e colaborativa dos participantes, estimulando a autoria e aprendizagem significativa, através da interação do sujeito singular e seu ambiente ou contexto social em diálogos e prática permanente, onde a mediação existente entre os pares e os docentes apoia o desenvolvimento e superação da ZDP.

3. Modelando com RPG: possibilidades diversas

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 participantes. A metodologia utilizada pelo grupo no desenvolvimento dos conteúdos digitais para educação é baseada no *design* cognitivo como proposta epistemológica, didática e de interatividade a proposição do processo de ensino-aprendizagem, sendo resultado do planejamento e ação conjunta e interdisciplinar entre Educação e Informática.

Dentre os projetos elaborados pelo 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 apoiam 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 epistemológica. Desta forma, o projeto propôs a elaboração de mídias que articulem vivência diária com conteúdos escolares da física, articulados através da potencialidade da tecnologia.

Este projeto permitiu iniciar os estudos que buscam trabalhar com a metodologia de design sócio-constructivista, tendo como ideal de desenvolvimento a construção de organizações aprendentes que envolvam e engajem os sujeitos e o contexto de aprendizagem, fazendo-os procedimentos de ensino-aprendizagem pertencentes à vida dos que se engajam em seus processos pedagógicos.

As mídias contempladas no projeto são software, áudio, experimentos educacionais e audiovisuais. 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 espaço (A Física e o Cotidiano).

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 nos permitiu ter dimensão das potencialidades que o jogo digital pode acarretar na educação, principalmente no ensino a distância, uma vez que pode ser utilizado síncrona ou assincronamente. Podendo ser visitado no endereço eletrônico <http://www.moodlerpg.uneb.br/> através de login e senha, este jogo mostrou eficaz comprovação ao processo de desenvolvimento da aprendizagem baseado nos postulados de Vigotsky, o que estimulou outras pesquisas a respeito de sua potencialidade educacional.

Desenvolvido pelo grupo de pesquisa Sociedade em Rede, sob a coordenação da pesquisadora Sueli Cabalero, o projeto RPG *by Moodle* 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 incrementar suas aulas.

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.

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).

Sueli Cabalero com a conclusão de sua pesquisa em relação ao RPG projetado nos trouxe como as crianças, sujeitos de sua pesquisa, reagiram ao estar inseridas no jogo, promovendo a criação colaborativa, a medida que dialogavam nos fóruns de diálogo, aprendizagem da escrita, mesmo com observação de pouca escrita, autoestima ampliada, a medida que, mesmo sem caráter de competição, o jogo permitia que acumulassem pontos dos personagens, melhorando sua posição, e favoreceu a aprendizagem com o compartilhamento da práxis:

(...) 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 (CABALERO, 2007, p. 195).

O grupo de pesquisa, a partir do projeto coordenado por Sueli Cabalero, deu continuidade à utilização do RPG *by Moodle* com projetos de mestrados que aplicaram o jogo com experimentos que contribuíram para aprimorar o sistema e analisar a sua utilização enquanto prática inovadora em educação.

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 curso superior a distância que estão se graduando como licenciados em História e 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. Desta forma pode ser analisado e compreendido de que forma é dado o ensino da história local aos habitantes da região. A prática realizada se deu em dois momentos, *in loco* onde foi apresentada aos alunos a dinâmica do jogo e foi dado um momento para dirimir as dúvidas e num segundo momento no ambiente virtual, onde os alunos jogavam entre si de maneira síncrona e assíncrona. 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. Sendo utilizado no ambiente virtual do curso regular de graduação, os alunos envolvidos puderam aproximar seu aprendizado no jogo aos conteúdos trabalhados pelos professores, colaborando com a aprendizagem dos colegas que não puderam participar da pesquisa. Essa relação de colaboração foi muito significativa no ensino-aprendizagem dos alunos envolvidos, pois puderam contextualizar a vivência com os conteúdos trabalhados pelos professores no ambiente de estudo.

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 estão sendo formados futuros educadores e os mesmos precisam estar preparados para lidar com a realidade de seus alunos, contextualizando seu aprendizado e podendo fazer uso das novas tecnologias em sala de aula, ampliando as ferramentas pedagógicas para incremento de sua didática, favorecendo também nos seus alunos a colaboração e compreensão dos componentes curriculares.

Buscando analisar as 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 nos mostrar outras possibilidades do jogo, mas para percebermos e refletirmos como vem sendo ministrado e abordado na escola, questões relativas a cidadania, ao conviver com o outro e com o ambiente em que vivemos. Ao utilizar o ambiente virtual para ministrar seu curso junto às crianças, pode-se verificar que as possibilidades de utilização do ensino à distância estão além do que se costuma ver, no caso, no ensino superior apenas. A utilização de um curso online com criança em nível de alfabetização permite observar que a EaD deve estar presente na vida escolar desde o nível fundamental, momento que a criança está construindo sua base de aprendizado e precisa de estímulos para ampliar seu conhecimento, fugindo do tradicionalismo da sala de aula, encontrando no ambiente virtual opções que colaborem para uma aprendizagem significativa, além de permitir a união entre os pares, tornando-os pessoas mais solidárias.

4. 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,

consequentemente, 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. A metodologia que será utilizada nesta pesquisa compreende a mesma citada anteriormente pelo grupo, baseada em design sócio-construtivista, considerando o aprendiz como referência do projeto, situando seu processo cognitivo e relacionamentos com o contexto social no qual tanto o aprendiz como o conteúdo estará inserido.

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 está 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 e de Lázaro Ramos, em nível de mestrado, desenvolvendo uma aplicação com base na vinda de escravos ao Brasil pelos portugueses para ser trabalhado com estudantes do ensino médio na disciplina de História.

5.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 concordar com a perspectiva pedagógica do grupo.

Conforme perspectiva de educação de Paulo Freire, o ensino a distância deve buscar a investigação científica, problematizando e tematizando o conhecimento. 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, devido a sua característica pedagógica baseada no sócio-construtivismo, trabalhando com o design sócio-construtivista enquanto metodologia orientadora do desenvolvimento dos conteúdos digitais.

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, colaborando assim para a cidadania plena que toda criança tem por direito.

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.
- BRASIL/Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação.**
Disponível em < www.mec.gov.br > . Acesso em 30 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: 13º 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 .
- CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **O RPG Digital na Mediação da Aprendizagem da Escrita.** 2007, 209 f. Dissertação (mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da

Bahia, Salvador, 2013.

- FÍSICA E O COTIDIANO, A.** Salvador. Disponível em <
<http://www.matta.pro.br/fisicaecotidiano/index.html> > Acesso em 20 de mar. 2014.
- LIBÂNEO, José Carlos: **Pedagogia e pedagogos, para quê?** – 12. ed. – São Paulo, Cortez, 2010;
- OLIVEIRA, Cristina: **A contribuição dos jogos de simulação na Aprendizagem: uma experiência com jogo *The Sims*.** In V COLÓQUIO DE EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 5, 2011, Aracaju. Disponível em <
<http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%208/PDF/Microsoff%20Word%20-%20A%20CONTRIBUIcaO%20DOS%20JOGOS%20DE%20SIMULAcAO%20NA%20APRENDIZAGEM.pdf> >. Acesso em 03 set. 2012;
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. . **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo socio-histórico.** 4. ed São Paulo: Scipione, c1997. 111 p;
- 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.
- SALVUCCI, Mara. Educação a Distância no Brasil: Fundamentos legais e implantação. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, São Paulo, v. 11, p. 49 – 62, 2012.
- 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.