



curso de especialização
Tecnologias em Educação



Marcelo Barreiros Furtado

O RPG e a Web 2.0 na Escola

Orientador
Sônia Maria Fonseca

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Coordenação Central de Educação a Distância

PÓS-GRADUAÇÃO LATO-SENSU
Tecnologias em Educação

Belo Horizonte
Novembro de 2010

Marcelo Barreiros Furtado

O RPG e a Web 2.0 na Escola

Trabalho de conclusão de curso apresentado
à Coordenação do Curso de Especialização
Tecnologias em Educação como requisito
parcial para obtenção de título de
Especialista em Tecnologias em Educação

Orientador

Profa. Sônia Maria Fonseca

**Coordenação Central de Educação a Distância
Curso de Especialização Tecnologias em Educação**

Belo Horizonte

novembro de 2010

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem
autorização do autor, do orientador e da universidade.

Perfil do aluno

Marcelo Barreiros Furtado é graduado em Tecnologia em Processamento de Dados pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (1998). Atua profissionalmente como Analista Educacional (2006) na Superintendência Regional de Ensino de Leopoldina, Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais. Atuou inicialmente na área de suporte técnico junto à rede de ensino pública estadual, participou de capacitações de professores promovidas pela SEE-MG e SEED/MEC, atualmente estuda soluções envolvendo a utilização da Internet no âmbito administrativo e escolar.

para Leticia e Nanci

Agradecimentos

À minha filha por ser alegria que ofusca qualquer adversidade e à minha esposa pelo aconchego, tranquilidade e amor, fontes maiores de minha perseverança, durante esta jornada.

Aos meus pais pelo exemplo que são e por todas oportunidades que me deram, e à minha irmã pelo carinho e sacudidas oportunas.

Aos meus colegas de turma pelos debates, incentivo, e o bom humor; em especial à colega Krissanthy pelas dicas pedagógicas e o companheirismo em todos momentos do curso.

Às professoras Camila Lima Santana e Santana, Lynn Rosalina Gama Alves e ao professor Luiz Adolfo de Andrade pela boa vontade, disponibilidade e indicações de textos.

À Mediadora Pedagógica Odete Sidericoudes pelo acompanhamento e dedicação.

À Orientadora Sônia Maria Fonseca por tranquilizar-nos nos momentos finais.

À Coordenadora Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa pela disponibilidade e atenção.

À Secretaria de Educação à Distância do Ministério da Educação pela perspectiva de aprimoramento profissional através da proposta de formação continuada.

À Subsecretaria de Informações e Tecnologias Educacionais da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais por permitir a instrução pedagógica de um tecnólogo em processamento de dados.

À Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro pelo curso muito bem organizado e executado.

À Superintendência Regional de Ensino de Leopoldina.

Resumo

O RPG e a Web 2.0 na Escola visa analisar como Ferramentas Web 2.0 podem significar o uso educacional de jogos do tipo RPG. Serão apresentadas definições de RPG e Web 2.0, suas características e potencialidades, abordagens utilizadas, e também aproximações viáveis de integração dos dois conceitos a partir da revisão de pesquisas em ambas áreas. A conclusão obtida é que o RPG pode contribuir como motivador na utilização educacional da Web 2.0.

Palavras-chave:

RPG; Web 2.0; Educação.

Sumário

1 – Introdução	9
2 – O que é RPG?	10
2.1 – RPG e Educação	15
3 – O que (não) é a Web 2.0?	19
3.1 – Ferramentas Web 2.0 – Tipificando a Web 2.0	20
4 – O perfil e a personagem	26
5 – Considerações Finais	30
Referências Bibliográficas	32

"Gosto muito mais de histórias, verdadeiras ou inventadas, com sua aplicabilidade variada ao pensamento e à experiência dos leitores."

J. R. R. Tolkien

1 - Introdução

O RPG já está inserido na sociedade brasileira desde 1991 (BETTOCCHI, 2002, p.40). Se inicialmente o público era restrito às poucas pessoas que tinham acesso ao material em língua estrangeira, atualmente o entretenimento já encontra-se bastante difundido nacionalmente, com distribuidores e tradutores de material publicado no exterior, além do surgimento de editoras nacionais especializadas no ramo.

À medida que a geração de crianças e adolescentes, que tiveram contato com o RPG em sua fase inicial, atingiu o meio acadêmico, artigos, dissertações e teses começaram gradualmente a serem produzidos.

Ao mesmo tempo, o acesso e utilização da Web foram aprimorando-se e permitindo cada vez mais a cooperação e produção colaborativa, seja através de redes sociais, blogues, wikis e tantos outros aplicativos comumente chamados de Ferramentas Web 2.0.

Destarte, o foco inicial da pesquisa seria fazer um levantamento bibliográfico acerca de como professores e educadores apropriam-se dos recursos oferecidos pelas Ferramentas Web 2.0 para utilizar o RPG como alternativa didático-pedagógica. Contudo, durante a pesquisa constatou-se que apesar de aparentemente óbvia a conexão entre a Web 2.0 e o RPG – pelos motivos que o leitor poderá constatar ao longo deste documento – não foram encontradas referências que relacionassem diretamente a apropriação do RPG através de Ferramentas Web 2.0 no meio educacional.

Serão visitados neste trabalho definições de RPG, Web 2.0 e o que está sendo discutido sobre a utilização de ambos no processo ensino-aprendizagem. Serão discutidas também, as congruências já presentes em ambas abordagens e como estas têm sido utilizadas por educadores e pesquisadores.

2 - O que é RPG?

O RPG surgiu na década de 70, a partir da primeira publicação do gênero: *Dungeon and Dragons*, pela TSR - Tactical Studies Rules . O jogo apresentava-se na época sob um viés (ambientação) de fantasia medieval, fortemente inspirada na obra de J. R. R. Tolkien (ROCHA, 2006, p.43).

A sigla RPG vem do inglês, *Role Playing Game*, e sua tradução para o português tem oscilado entre as seguintes:

- Jogo de Representação (PAVÃO, 1999, p.16; PEREIRA, 2008, p.10; SCHMIT, 2008, p.23)
- Jogo de Interpretação de Papeis (BETTOCCHI, 2002, p.1; PEREIRA, 2003, p.18; FUJII, 2010, p.12; FAIRCHILD, 2004, p.19)
- Jogo de Interpretação (ALVES, 2004, p.5)
- Jogo de Brincar de Papéis (ROCHA, 2006, p.41)
- Jogos de Representação de Papéis (GRANDO e TAROUÇO, 2008, p.4)

ROCHA tece críticas quanto à significação, em língua inglesa, do termo *Role Playing Game*, e sugere que a melhor tradução para o português, capaz de refletir a real natureza do entretenimento, seria *Jogo de Brincar de Papéis*, em sintonia com a classificação sugerida por ALVES:

“RPG ou Role-Playing Game é a abreviação de uma expressão inglesa que significa “jogo de interpretação”, mas é comumente classificada como uma brincadeira de contar histórias. [...] Em um grupo (ou sessão) de RPG, participam o mestre (ou narrador), que estará apresentando uma trama, na maioria das vezes repleta de enigmas, charadas, problemas e situações que exigirão tomadas de decisões por parte do grupo de jogadores. Logo, a base do RPG é a criatividade. ” (ALVES, 2004, p.5).

Sobre a questão da tradução, PEREIRA (2008, p.34) faz suas considerações, lembrando que “a palavra *play*, em inglês, tem entre seus significados 'jogar', 'interpretar' e 'brincar', permitindo um 'jogo de sentido' de difícil tradução para o português”.

Se, do ponto de vista intrinsecamente semântico, o consenso no tocante a uma tradução condizente para *Role Playing Game* ainda não foi alcançado, os conceitos apresentados por PEREIRA (2003, p.22) são frequentemente visitados em pesquisas envolvendo RPG. São eles:

- atividade em grupo, organizada em "sessões de jogo";
- cooperação em vez de competição;
- personagens interpretadas pelos jogadores, que decidem livremente suas ações nas histórias;
- uma história cujo enredo é alterado continuamente pelo Mestre do Jogo (ou Narrador) de acordo com as ações das personagens dos jogadores;
- um cenário, mundo ou ambientação de jogo;
- o compromisso com a diversão;
- o aspecto socializante do RPG em que uma narrativa é criada de forma coletiva verbalmente.

Algumas citações, onde podem ser constatados tais conceitos:

RPG é um jogo cujas regras são descritas em livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura, que poderíamos chamar de virtual. Os atores dessa aventura são o mestre e os jogadores, usualmente chamados de players. O texto do livro de regras é lido em geral pelo mestre que, nas sessões de RPG então, apresenta uma história, uma aventura, ao grupo de jogadores, criada por ele, a partir da leitura do livro. A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus triunfos, assim como suas deficiências, que vão garantir o "tempero" da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo livro do mestre, no qual a trama se desenrolará. O ambiente onde se desenvolve a aventura, no linguajar desses grupos, é chamado de mundo ou cenário. (PAVÃO, 1999, p.2)

São jogos de representação de papéis, onde a cooperação e a criatividade são seus principais elementos. Eles seriam a forma digital da representação simbólica, onde a partir de fatos surgidos na imaginação da criança esta começa a realizar representações corporais e verbais sobre sua própria realidade ou uma criada por ela para resolver determinados conflitos. (GRANDO e TAROUÇO, 2008, p.3)

Um RPG é um jogo em que o usuário controla um personagem em um ambiente. Nesse ambiente, seu personagem encontra outros personagens e com eles interage. Dependendo das ações e escolhas do usuário, os atributos dos personagens podem ir se alterando, construindo dinamicamente uma história. (TAROUÇO et al, 2004, p.3)

Pode-se definir o RPG como um jogo no qual uma narrativa é elaborada de forma conjunta por dois ou mais participantes, obedecendo a uma dinâmica interativa específica que requer ao menos um narrador e um jogador protagonista e seguindo certos critérios de resolução de ações sob o controle do narrador. (HAIDA, 2006, p.27)

Ainda segundo PEREIRA (2003, p.22), as quatro características que distinguem o RPG dentre as diversas formas de jogo e narrativa são: socialização, interatividade, narrativa e hipermídia.

O jogo, desde o pioneiro *Dungeons and Dragons*, vem sofrendo constantes modificações e releituras, tanto de formato quanto de temática. Segundo SCHMIT o RPG divide-se em cinco tipos: RPG de mesa, LARP, aventura solo, RPG eletrônico solo e MMORPG. Já para PEREIRA (2008), o RPG de mesa apresenta apenas duas variantes: o LARPG e o Web RPG.

Não é objeto deste trabalho a discussão entre as divergências de ambos autores quanto à categorização do RPG, e será adotada, por afinidade ao tema abordado, a perspectiva de PEREIRA. Contudo, visitar-se-á brevemente os tipos de SCHMIT para que o leitor possa identificar melhor o porquê da escolha.

O RPG de Mesa é o jogo em seu formato tradicional, onde os participantes reúnem-se, tipicamente, ao redor de uma mesa, munidos de livros, fichas, dados e quaisquer outros materiais exigidos pelo sistema de regras adotado. Aqui, a interpretação das personagens se dá através da abstração das situações propostas e descritas pelo mestre do jogo por meio das ações dos jogadores concatenadas em turnos de jogo.

No LARP (SCHMIT, 2008, p.51) ou LARPG (PEREIRA, 2008, p.33)¹, a interpretação das personagens conta com mais que a imaginação dos jogadores para ganhar “corpo”. Neste tipo, ou variante, de RPG, os jogadores interpretam teatralmente as personagens, de forma improvisada, usualmente vestidos a caráter conforme a ambientação adotada. Os sistemas de regras utilizados nesta modalidade tendem a ser simplificados para interferirem minimamente no dinamismo do jogo.

1 Sigla proveniente do inglês: *Live Action Role Playing Game*.

A aventura solo, ou livro-jogo, contém vários elementos do clássico RPG de mesa (SCHMIT, 2008, p.52). Neste tipo de livro o leitor “navega” pelas páginas de forma não linear, conforme as decisões que tomar, baseado na descrição da situação proposta pelo autor (do livro-jogo).

Sobre livro-jogo, PEREIRA diz:

[...] o leitor pode escolher dentre alternativas propostas para a trama, porém, já pré-definidas pelo autor. Conforme lê a história, o leitor jogador simultaneamente a joga, escolhendo opções para o desenrolar da mesma, mas sem poder criar opções. (PEREIRA, 2008, p.40)

Faz-se necessário anotar aqui que a *aventura solo* é considerada, segundo o jargão RPGístico, como um tipo de aventura onde participam apenas o mestre e um jogador, provavelmente tendo o livro-jogo como inspiração.

*No filme 'Vingador do Futuro', a personagem principal é um operário no futuro que compra férias como um superespião em missão no planeta Marte. A partir daí não há mais certeza sobre se o personagem está 'sonhando' conectado à máquina de férias virtuais ou se ele realmente é um superespião que havia sido capturado e sofrido lavagem cerebral para pensar que é um operário. Se concebermos um Mestre ou Narrador no controle da aventura virtual, este filme poderia se aproximar de uma **aventura-solo**² de RPG em que há um/a jogador/a e um/a Mestre.* (PEREIRA, 2008, p.65)

Seguindo a enumeração de SCHMIT, RPG Eletrônico solo e MMORPG são jogos de computador inspirados em RPGs de Mesa, sendo alguns transcrições fidedignas de sistemas de regras *pen and paper*³ para o computador.

No RPG Eletrônico solo a experiência do jogador – guardadas as devidas proporções – assemelha-se inicialmente muito com a de um leitor-jogador de aventura solo (SCHMIT, 2008, p.53). Não há possibilidade de se modificar o roteiro pré-determinado pelos desenvolvedores do jogo, ainda que este contemple inúmeras possibilidades e caminhos para o desfecho do mesmo.

O MMORPG, Massive Multiplayer On-line Role Playing Game⁴,

2 Grifo meu.

3 Como são conhecidos os sistema de regras, utilizados em RPG de Mesa, onde o jogador se vale de “papel e caneta” para anotar as características e informações relativas a sua personagem.

4 Tradução minha: Jogo de interpretação entre muitos multijogadores conectados em tempo real

diferencia-se do RPG Eletrônico solo por permitir uma experiência de jogo vivenciada por inúmeros usuários. Nesta modalidade, apesar de também existir um roteiro definido pelos desenvolvedores do jogo, a interação entre jogadores e consequente interpretação de seus personagens pode ser considerada como uma forma de estender a experiência do jogo para além do paradigma da aventura solo. Outros fatores como: a persistência das características do jogo entre as sessões; a ocorrência de eventos inesperados engatilhados pelos GMs⁵; sistema econômico-financeiro próprio (algumas vezes cambiado para o mundo real); e aglomeração de jogadores em equipes, fazem do MMORPG um tipo de jogo muito imersivo e muito além das possibilidades de interação de um RPG Eletrônico.

Conforme mencionado anteriormente, a interatividade é para PEREIRA uma das características cruciais para diferenciar o RPG de outras formas de jogo ou narrativa: “[...] o RPG se diferencia dos livros-jogos e de vários videogames onde somente podemos escolher dentre uma série de opções pré-definidas. Estas seriam narrativas reativas, enquanto o RPG é interativo” (2003, p.25).

O “Web RPG” é basicamente quando a interação entre mestres e jogadores ocorre via internet: por troca de e-mails assíncrona ou síncrona, através de softwares como Skype ou MSN Messenger; em tempo real através de softwares que permitem um ambiente compartilhado em que todos podem ver na tela instantaneamente o que os outros estão digitando. É o caso dos Massive Multiplayer Online RPGs. Neste caso há um cenário virtual, personagens e interações, mas a atuação de Mestres de Jogo criando tramas não está presente na maioria das vezes. Em ambas as opções as mensagens trocadas entre os participantes tendem a ser mais curtas e objetivas. (PEREIRA, 2008, p.33)

Ficam claras, então, as razões do autor para a não inclusão de jogos eletrônicos e livros-jogos como categorias, tipos ou variantes do RPG de Mesa. Da mesma forma, espera-se ter sido justificada a escolha da categorização de RPG sugerida por PEREIRA dada a clara divisão do que o autor entende por RPG presencial e RPG via Internet.

5 Abreviatura para *Game Masters*. Jogadores que integram a equipe do jogo (staff) tendo privilégios administrativos para interferir no mesmo.

2.1 - RPG e Educação

A produção científica em torno do tema RPG e Educação é vasta – proporcional talvez ao entusiasmo de RPGistas⁶ e Educadores – e somente a apreciação deste tema seria suficiente para elaboração de uma monografia. Contudo, como a contribuição pretendida aqui diz respeito também a apropriação de Ferramentas Web 2.0, serão abordadas obras que vão de encontro à proposta desta pesquisa. Para um melhor entendimento da apropriação do RPG enquanto ferramenta didático-pedagógica recomenda-se a revisão feita por SCHMIT por ser a pesquisa mais recente do gênero que se teve acesso.

Transformar o RPG numa atividade utilitarista descaracteriza-o. Não se trata de uma ferramenta, de um meio para alcançar algum objetivo, trata-se de uma atividade que se faz completamente, enquanto se realiza. O objetivo do jogador de RPG, como pude constatar durante o processo de construção da pesquisa, é alcançado durante o jogo e não depois dele. (ROCHA, 2006, p. 123)

Em sua dissertação de mestrado⁷, ROCHA, defende que o RPG já é fundamentalmente uma atividade mobilizadora das esferas de conhecimento, e combate a “pedagogização” (NOGUEIRA, 2007, p.121) do RPG.

O autor, contudo, não defende que o RPG deva ser afastado da escola. Ele sugere que o foco da proposta deva ser motivacional, com atividades livres entre os próprios alunos. A apropriação do jogo se daria através da disponibilização de livros de RPG em bibliotecas e do estímulo ao desenvolvimento do senso crítico através de discussões patrocinadas, pelos professores, acerca dos temas envolvidos nas aventuras criadas e jogadas pelos alunos.

A presença e reflexo dos elementos que levam à argumentação são de extrema importância para conduzir os jogadores a um pensamento de como a ciência se constrói a partir de sua característica retórica. Porém essa construção só pode ser possível a partir de um narrador comprometido e que planeje bem sua aventura para o desenvolvimento da argumentação científica (FUJII, 2010, p.175)

FUJII apresenta, em sua dissertação de mestrado, *Um Estudo Sobre a*

6 Termo utilizado para designar jogadores de RPG.

7 RPG: JOGO E CONHECIMENTO - O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento.

Argumentação no RPG nas Aulas de Biologia. A pesquisa de campo concentra-se, predominantemente, na observação de dois grupos de RPG. Um deles composto por alunos do último ano do ensino médio, e outro por graduandos de curso de Licenciatura de Ciências Biológicas – ambos da rede pública de ensino do Paraná, nas esferas estadual e federal respectivamente.

Ao contrário de ROCHA, o autor depositou na figura docente a responsabilidade de assumir o papel de mestre (ou narrador) do jogo, apresentando uma proposta do RPG como ferramenta didático-pedagógica. Tal abordagem é justificada pelo foco da pesquisa, que concentra-se no estudo dos aspectos sociais do jogo, apresentando o professor como mediador e patrocinador de discussões que estimulem a argumentação entre os alunos – desta vez, em sintonia com as recomendações de ROCHA quanto ao papel do professor como instigador do senso crítico dos alunos.

FUJII classifica o jogo de RPG como de *cooperativismo relativo*, tocando em alguns tabus tipicamente aceitos, pelos RPGistas, como verdades absolutas. Tais como: a colaboração entre os jogadores; a ausência de competição; e a máxima: “*no RPG não há ganhadores e perdedores*”. Ele explica que, apesar dos jogadores colaborarem para atingirem objetivos comuns, ocorre, entre eles, a disputa pela liderança do grupo. Desta disputa decorrem consequências tácitas para aqueles que optam por seguir, ou não, as diretrizes do *líder* reconhecido. Desta forma, segundo o autor (p.174), “existem ganhadores e perdedores, mas de forma velada porque os perdedores ganham o que os vencedores ganharam, mesmo que não seja o que eles procuravam.”

O RPG seria uma espécie de laboratório de vivências onde o limite é a imaginação dos participantes. Assim, por meio do RPG, os jogadores podem conferir novos sentidos às suas experiências, podendo ser uma ótima ferramenta para intervenções do educador. (SCHMIT, 2008, p.72)

SCHMIT faz uma vasta revisão bibliográfica cuja proposta “é fazer alguns apontamentos teóricos como meio de reflexão para educadores e pesquisadores sobre o uso do RPG na educação”. O autor foca sua pesquisa em uma contextualização vigotskiana do tema, abordando em seus estudos: a dificuldade de acesso à produção científica envolvendo RPG no Brasil; a problemática da

Pedagogia Tecnicista e da Escolarização do RPG (apud FAIRCHILD, 2004, p.9); e a necessidade de uma postura mais crítica por parte de educadores e pesquisadores ao abordarem RPG em suas práticas e estudos.

A capacidade de “fazer de conta”, de transformar um cabo de vassoura num cavalo, ainda que limitada, é um caminho que leva do raciocínio concreto para o abstrato e o uso de símbolos. Essa capacidade de simulação torna o brinquedo uma grande fonte de aprendizado para a criança. (PEREIRA, 2008, p.89)

PEREIRA é um dos pesquisadores mais citados em estudos envolvendo o uso educacional do RPG. Foi pioneiro no mercado editorial brasileiro no ramo do RPG, sendo um dos autores de *Desafio dos Bandeirantes* (1992), o primeiro RPG publicado no Brasil a explorar o folclore *tupiniquim*. Da mesma forma o autor é também um dos pioneiros no emprego do RPG como suporte pedagógico.

Em sua dissertação de mestrado (2003) o autor aborda o RPG detalhadamente, descrevendo a “mecânica” do jogo, a classificação e o processo de criação de personagens, além de fornecer um panorama da cena do RPG no Brasil na época da pesquisa. Educacionalmente, a contribuição do autor observa-se na pesquisa de campo feita no Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES). Com a ajuda de um flanelógrafo (LEITE, 2003, p.2) e um site na internet, o autor propõe “verificar se uma história interativa atrairia o interesse das crianças surdas e se esta as auxiliaria na aquisição da LIBRAS, português escrito e oral.”

A atividade no INES consiste de uma história interativa com algumas possibilidades de desenrolar, de acordo com as decisões tomadas pelo usuário. Trata-se de um roteiro simples, onde a personagem do(a) aluno(a) está passeando no zoológico quando o leão se solta da jaula. A partir daí, a personagem tem que fugir e se esconder até o momento dramático em que uma criança cega é ameaçada pelo leão e precisa ser alertada oralmente. Depois, o leão é recapturado. A partir do momento em que o leão escapa, a cada etapa da história, a criança tem duas opções para decidir seu desenrolar. O que lhe permite criar várias combinações até chegar ao final necessário em que a criança cega é salva e o leão é preso. (PEREIRA, 2004, p.10)

Uma das formulações a que chega o autor durante o desenvolvimento da pesquisa e conseqüente método de abordagem junto aos alunos do INES é de que

“a história deve utilizar elementos conhecidos pela criança para o cenário e é ideal que tenha tom de aventura para atrair o interesse da mesma” . (PEREIRA, 2004, p.13)

Em sua tese de doutoramento (2008), uma das contribuições de PEREIRA é a estruturação das *Técnicas de Narrativas Interativas* (TNI), as quais desenvolveu durante sua trajetória na utilização educacional do RPG. Segundo o autor, a TNI possui dois propósitos:

[...] avaliação de aprendizado, verificando se os conteúdos trabalhados em aulas anteriores foram assimilados, avaliando o aprendizado, e não o aluno; construção de conhecimento através da TNI, contextualizando o conhecimento e estimulando os alunos a pesquisar e debater. (PEREIRA, 2008, p.105)

A técnica é dividida em três fases de utilização, a saber: pré-sessão, sessão e pós-sessão. O que implica em um planejamento pelo corpo docente sobre os objetivos e metodologia a serem utilizados (pré-sessão); no desenrolar da prática em si, através de tramas e enredos acordados previamente para serem postos em execução por mestres, ou narradores, conhecedores da TNI (sessão); e no estágio final (pós-sessão) os participantes são convidados a refletirem sobre os rumos tomados na aventura, seja através da produção de material textual ou artístico, seja através da simples discussão entre todos participantes, aqui incluídos os pontos de vista de professores e alunos, mestres e jogadores.

Destaca-se aqui que o autor já descreve o Web RPG como possibilidade viável de aplicação da TNI ao abordar a dinâmica de implementação do jogo (PEREIRA, 2008, p.106). Ainda que o autor exemplifique no texto apenas mensageiros instantâneos e o e-mail como *loci* das atividades, extrapolar as possibilidades das Ferramentas Web 2.0 para a construção desta narrativa, seja através de blogues, wikis, redes sociais, ou aplicativos de produção colaborativa on-line (e.g. Google Docs⁸) é mais que natural, e talvez até mesmo interferisse na percepção divisória entre a fase de sessão e pós-sessão.

8 disponível em: <<http://docs.google.com>>. Acesso em: 25/10/2010.

3 - O que (não) é a Web 2.0?

A Web 2.0 surgiu como conceito (O'REILLY, 2005, não paginado). Um conceito que algumas pessoas associam a uma revolução tecnológica, mas que na verdade está muito mais ligado à revolução na forma de se utilizar a tecnologia (SHAW, 2005, não paginado; HUBNER, 2007, não paginado). Contudo, ele ganhou força e foi avidamente absorvido pelos grandes desenvolvedores mundiais de tecnologia web.

LEMIRE e HOTTE (2010) no artigo *Introdução à Questão Especial do Aprendizado e da Web Social*⁹ afirmam que:

*Não há consenso no que exatamente constitui a Web Social e a Web 2.0. Contudo, elas compreendem acima de tudo um conjunto de tecnologias que permitem a interação social na Web, estas interações em si mesmas, assim como uma visão do futuro da Web.*¹⁰ (LEMIRE e HOTTE, 2010, p.1)

Segundo os autores, apesar da grande maioria dos jovens estudantes utilizarem redes sociais, a sua apropriação para o aprendizado formal é mínima. Concluem que há bastante campo para trabalhos futuros sobre *Aprendizado e a Web Social*, mas que um dos complicadores é a natureza constantemente mutável do terreno *on-line*¹¹.

São usualmente consideradas como *Web 2.0*, páginas da Internet que fogem da típica diagramação/layout das páginas HTML de conteúdo “estático” sem maiores atrativos e/ou presença de elementos “dinâmicos” e interativos que possibilitem ao usuário construir uma experiência de utilização personalizada dos conteúdos midiáticos incorporados, além do compartilhamento e da autoria colaborativa com outros usuários.

9 Tradução minha para: *Introduction to the Special Issue on Learning and the Social Web* .

10 Tradução minha para: *There is no agreement on what exactly constitutes the Social Web and the Web 2.0. However, they comprise above all a set of technologies allowing social interaction on the Web, these interactions themselves, as well as a vision of the future of the Web.*

11 Tradução minha para: *on-line landscape*.

Além disto, está fortemente associada à ideia de Web 2.0, a possibilidade do usuário interferir sobre o conteúdo já postado, de forma não linear, estendendo-o com comentários, outras mídias e até modificando-o – se colaborativamente distribuído – de forma sucessiva e contínua na rede. Por isto, o apelo educacional da Web 2.0 é muito forte.

Assim, não é difícil encontrar semelhanças entre a proposta da Web 2.0 e as características identificadoras do RPG, enumeradas por PEREIRA (2003): socialização, interatividade, narrativa e hipermídia.

3.1 - Ferramentas Web 2.0 – Tipificando a Web 2.0 (?)

Classificar, categorizar, indexar. É natural ao estudo de qualquer matéria tentar organizar os tópicos por alguma lógica ou critério. Contudo, como pôde ser observado na citação de LEMIRE e HOTTE, apresentada no tópico anterior, a própria ideia de Web 2.0 tenta desvencilhar-se de amarras e rótulos conceituais.

Talvez, de todas as características citadas pelos autores, a *visão de futuro* seja a que mereça especial atenção por parte de educadores dispostos a utilizar a Web 2.0 como ferramental didático-pedagógico.

Blogues, compartilhadores de mídias, redes sociais, mensageiros instantâneos, e aplicativos diversos que transportam para a *nuvem*¹² funcionalidades antes só vistas em *softwares* instalados multiplicam-se rapidamente pela Web. Distingui-los, contudo, está cada vez mais difícil.

Observa-se que, apesar das ferramentas espalhadas pela Web promoverem suas identidades através de qualificadores explícitos (*e.g.* blogue, rede social, wiki, gerenciador de conteúdo) entre seus usuários, é visível a interseção de elementos comuns entre elas como, por exemplo, a presença de mensageiros

¹² termo utilizado para denotar armazenagem e processamento de dados de forma remota e independente de sistemas operacionais.

instantâneos em redes sociais (e.g. O Google Talk¹³ no Orkut¹⁴, o Meebo¹⁵ no Multiply¹⁶ e no Facebook¹⁷), ou o fato da *blogosfera* gradativamente incorporar *gadgets* e funcionalidades que a aproxime, muitas vezes integrando-a, às redes sociais.

A Web 2.0 parece não estar muito preocupada com o formato da informação, ao invés disto, preocupa-se muito mais em tornar esta informação (SETZER, 2004), seja ela qual for, disponível tanto à consulta quanto à colaboração e co-autoria, favorecendo a interação entre as pessoas em escalas nunca antes imaginadas.

No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em “níveis”, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes “superiores”, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimento emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se organizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva. (LÉVY, 1999, p.158)

Desta forma, buscar um rigoroso entendimento de cada uma das inúmeras Ferramentas Web 2.0, além de consistir tarefa praticamente inexecutável – dada a numerosa quantidade de tais ferramentas – não traz benefício ao processo ensino-aprendizagem como um todo, visto que a velocidade com que novas ferramentas são: criadas; redesenhadas; assimiladas por outras ferramentas; ou simplesmente descartadas por usuários cativados por novas alternativas; corrobora para um olhar diferenciado em relação à sua apropriação no ambiente escolar.

Para citar um exemplo, em 06/10/2010, o Facebook anunciou a criação de grupos (AGUIARI, 2010, não paginado). Até então o agrupamento de contatos na rede social era exclusivamente pessoal. Os usuários adicionavam-se, ou excluía-m-se, mutuamente com a possibilidade de criar *listas*¹⁸ personalizadas para gerenciar contatos profissionais, familiares, escolares, *etc.* Estas listas não eram

13 Mensageiro instantâneo da empresa Google, atualmente integrado não apenas ao Orkut, como a outros aplicativos da referida empresa. Disponível em: <<http://www.google.com/talk/>>. Acesso em: 26/10/2010

14 Disponível em: <<http://orkut.com>>. Acesso em: 25/10/2010.

15 Disponível em: <<http://meebo.com>>. Acesso em: 25/10/2010.

16 Disponível em: <<http://multiply.com>>. Acesso em: 25/10/2010.

17 Disponível em: <<http://facebook.com>>. Acesso em: 26/10/2010.

18 as *listas de contatos* são utilizadas também para definir questões de privacidade dentro do *facebook*, agrupando determinados contatos com permissões de visibilidade diferenciadas aos conteúdos postados.

compartilhadas entre usuários, ou seja, cada um deveria criar suas próprias listas. Com a criação de grupos passa ser possível que pessoas com interesses comuns agrupem-se, compartilhando além do conteúdo postado no grupo, seus próprios contatos.

Esta novidade modificou a dinâmica de relacionamentos da rede social em questão, e poderia por exemplo, interferir em um projeto pedagógico especificamente elaborado para o Facebook.

E agora, o Facebook é uma Rede Social ou um Grupo de Discussões?

Como “*contornar este problema*” quando o professor é mero reprodutor de uma metodologia pedagógica institucionalizada?

Seguindo o pensamento de LÉVY (1999), é desejável que os próprios educadores definam sua posição *singular* na Web. Para isto, é necessário que apropriem-se das tecnologias disponíveis individual e personalizadas de forma a proporcionarem a seus alunos aulas mais interessantes e criativas, onde cada um deles possa também contribuir com sua *singularidade* no processo ensino-aprendizagem, rompendo assim com a cristalizada ideia dos “*saberes superiores*”.

BEHRENS (2005) reforça a ideia de uma visão diferenciada em relação à postura de professores e alunos em relação a forma como deve se dar o aprendizado. Segundo a autora:

[...] o docente precisa mudar o foco do ensinar e passar a preocupar-se com o aprender e, em especial, o "aprender a aprender", abrindo caminhos coletivos de busca que subsidiem a produção do conhecimento do seu aluno. Por sua vez, o aluno precisa ultrapassar o papel passivo de repetidor fiel dos ensinamentos do professor e tornar-se criativo, crítico, pesquisador e atuante para produzir conhecimento e transformar a realidade. (BEHRENS, 2005, p.76)

Em 01 de junho de 2009 a Assessoria de Imprensa do Governo de Minas Gerais divulgou amplamente o acordo celebrado entre a Google e o Estado

(PEDRO, 2009, não paginado) no sentido de disponibilizar a professores e alunos de escolas da rede pública estadual acesso à suíte de aplicativos da empresa.

A Secretaria de Estado de Educação coordenará programas de treinamento para professores, funcionários e alunos aprenderem a utilizar as novas ferramentas no ambiente educacional. O sistema de buscas poderá auxiliar os alunos em pesquisas escolares e a ferramenta de criação de sites poderá ser usada nas escolas para divulgação de conteúdos e informações de interesse de suas comunidades. (GOVERNO DO ESTADO DE MINAS GERAIS, 2009, não paginado)

Considerando esta demanda é correto afirmar que buscar alternativas que cativem e estimulem o aluno a interessar-se pelas tecnologias e ferramentas disponíveis na Web 2.0 é uma questão análoga à mesma problemática já enfrentada pelos docentes das matérias comumente encontradas no currículo tradicional. Logo, direcionar a apropriação destas novas tecnologias de informação e comunicação através de uma experiência lúdica que favoreça o *aprender a aprender*, inclusive das próprias ferramentas em questão, é portanto um objetivo digno de maior atenção.

No *Manual de Ferramentas Web 2.0 para Professores* organizado por CARVALHO (2008), são disponibilizadas experiências de uso educacional de algumas Ferramentas Web 2.0. A saber: Podcast e utilização do software Audacity; Dandelife, Wiki e Goowy; Ferramentas Google: Page Creator, Docs e Calendar; PopFly como editor de mashups; A Web 2.0 e as Tecnologias Móveis; Ambientes Virtuais e Second Life; Blogue, YouTube; Do Movie Maker ao YouTube; Mapas Conceituais Online.

SANTANA (2008) a partir da pergunta “O que você faz neste tal de Orkut?” desenvolve sua pesquisa objetivando “investigar quais as potencialidades de aprendizagem no Orkut, a partir dos espaços de interação das redes sociais proporcionados através dele”. Esta investigação teve como objeto um grupo de dezesseis amigos da autora, os quais foram convidados a construir perfis fictícios no Orkut, preservando assim a identidade do grupo durante a análise.

A idéia de construir argumentações a respeito do que é visto, do que é conhecido no Orkut, é, para os sujeitos, feita a partir do respeito às diferenças [...] Respeitar aquilo que é diferente é respeitar uma outra identidade, alguém ou alguma opinião que não é minha. Neste exercício de respeito é que construtos sociais da argumentação consciente residem, se desenvolvem. Assim, pode ser a partir destes confrontos com aquilo que é diferente de mim que as discussões imprevisíveis podem acontecer e este imprevisível pode ser rico de descobertas, visto que, em experiência, com certeza o é. (SANTANA, 2008, p.161)

A autora conclui enumerando algumas “Potencialidades a partir das interações mediadas pelo Orkut” (2008, p.161):

- Analisar opiniões dos outros usuários para compreender o mundo como um todo;
- Respeitar a diversidade e construir argumentações;
- Pesquisar assuntos específicos;
- Participar de discussões imprevisíveis;
- Compartilhar experiências;
- Manter contato com outras pessoas;
- Conhecer relatos de outras pessoas sobre o mundo e sobre vivências;
- Criar comunidades para discutir assuntos específicos;
- Resignificar o discurso do outro;
- Ler informações, piadas, conversas nos fóruns;
- Observar a ação do outro a fim de conhecê-lo melhor;
- Ter contato com novas informações, notícias e acontecimentos;
- Conviver.

Agrupando-se as potencialidades acima elencadas por afinidade às características propostas por PEREIRA como identificadoras do RPG, obtém-se:

Socialização: Analisar opiniões dos outros usuários para compreender o mundo como um todo; Manter contato com outras pessoas; Observar a ação do outro a fim de conhecê-lo melhor; Conviver.

Interatividade: Criar comunidades para discutir assuntos específicos; Participar de discussões imprevisíveis; Compartilhar experiências;

Narrativa: Ressignificar o discurso do outro; Respeitar a diversidade e construir argumentações;

Hipermídia: Ter contato com novas informações, notícias e acontecimentos; Pesquisar assuntos específicos; Ler informações, piadas, conversas nos fóruns; Conhecer relatos de outras pessoas sobre o mundo e sobre vivências.

Observa-se, desta forma, que embora grande parte das potencialidades do Orkut, enumeradas por SANTANA, possam relacionar-se à característica socializante do RPG – o que é de se esperar tratando-se de uma Rede Social – as demais também podem ser vinculadas à interatividade, narrativa e hipermídia. Tal constatação justifica, uma aproximação mais detalhada entre o RPG e a Web 2.0.

4 - O perfil e a personagem

O perfil em uma Rede Social, usualmente é composto por informações de localização, preferências pessoais nos mais diversos nichos (culinária, esportes, lazer, cultura, *etc.*), espaço destinado a autobiografia, e também de alguma forma de representação imagética.

Tal representação normalmente é uma foto do próprio membro da rede social em questão; mas, algumas vezes, são utilizadas imagens que não identificam, ou caracterizam, necessariamente o dono do perfil. A este segundo tipo de representação imagética, conforme o jargão utilizado nas redes sociais, dá-se o nome de *avatar*.

O termo é originário do hinduísmo, significando algo como a descida de uma divindade do paraíso à Terra, ou seja, o aparecimento na Terra deste ser celestial. Na área de informática, mídias digitais, um avatar é a representação gráfica de alguém. Diversos softwares sociais e games permitem a criação de avatares. Como exemplo disso, temos o Second Life, o jogo de simulação The Sims e diversos sites que disponibilizam a construção de avatares para que estas imagens substituam a imagem real de seus usuários. (SANTANA, 2008, p.109)

Observa-se em *Dragonlance*¹⁹ a apropriação deste mesmo termo, ao descrever as características das divindades integrantes do panteão de *Krynn* – o mundo de fantasia medieval onde se passa o jogo: “Um avatar é uma projeção física de uma divindade na face de *Krynn*. Estas sombras corpóreas têm muito menos poder que a divindade que as projeta e, ao contrário da divindade, elas podem ser mortas²⁰” (TERRA e JOHNSON, 1992, p.110).

Considerando-se, que o surgimento das Redes Sociais, a partir do Orkut, deu-se em 2004 (SANTANA, *op.cit.*, 2008), e que *Dragonlance* nasceu de uma série de novelas²¹ publicadas pela TSR desde 1984, pode-se dizer que a utilização do termo no contexto do RPG deu-se, no mínimo, a vinte anos antes do surgimento do primeiros perfis do Orkut.

19 clássico cenário de campanha publicado pela TSR para o RPG Advanced Dungeons and Dragons

20 Tradução minha para: “An avatar is a physical projection of a god on the face of *Krynn*. These corporeal shadows have much less power than the god that casts them and, unlike the god, they can be killed”.

21 “*Dragons of Autumn Twilight*” foi a primeira de uma série, por Margaret Weis e Tracy Hickman.

É razoável, portanto, considerar que uma abordagem lúdica através do RPG, por este já possuir uma metodologia (de jogo) mais amadurecida, possa favorecer a significação da Web 2.0 através do *edutenimento* (PEREIRA, *op.cit.*, 2008).

Voltando ao exemplo descrito, embora a significação do *avatar* de uma rede social difira da empregada em algumas ambientações de RPG, a utilização deste termo como facilitador entre os dois contextos (RPG e Redes Sociais) em metodologias pedagógicas com certeza seria um ótimo ponto de reflexão e discussão entre alunos e professores. Além disto, outras convergências entre os dois contextos são facilmente identificadas, como por exemplo: o perfil na rede social com a ficha de personagem; expressões e jargões comuns aos dois universos (*e.g. troll, trolling*); a questão da privacidade da informação em relação a outros membros/jogadores; entre outros.

Além da utilização de Redes Sociais para viabilizar o jogo em si, outras *Ferramentas Web 2.0* podem ser utilizadas, como por exemplo: ferramentas que favoreçam a produção colaborativa, tanto textual quanto na elaboração de planilhas/formulários que reflitam tabelas normalmente encontradas em sistemas de regras de RPG (*e.g. Google Docs*); concentradores de mensagens instantâneos (*e.g. Meebo*); compartilhadores de imagens e/ou vídeos (*e.g. Flickr*²²; *YouTube*²³); blogs com controle mais preciso de permissões de postagem e leitura (*e.g. Multiply*); serviços de pesquisa e visualização de mapas (*e.g. Google Maps*²⁴); Fóruns de Discussão com adaptações e complementos que os customizem para utilização de jogadores de RPG (*e.g. Forumeiros*²⁵).

Todas ferramentas acima citadas podem ser utilizadas para caracterizar melhor o cenário e as personagens, contribuindo multimidiaticamente para a construção da Narrativa Interativa, que não necessariamente necessita estar encerrada na mídia A ou B. A conveniência e decisão de quais ferramentas/mídias utilizar deve atender às necessidades dos jogadores e suas preferências em relação

22 Disponível em: <<http://flickr.com>>. Acesso em: 25/10/2010.

23 Disponível em: <<http://youtube.com>>. Acesso em: 25/10/2010.

24 Disponível em: <<http://maps.google.com>> Acesso em: 25/10/2010.

25 O Forumeiros, é um site que agrega diversas tecnologias de Fóruns de Discussão. Para algumas destas tecnologias existem *plugins* que adicionam aos fóruns funcionalidades comuns a RPGs. Disponível em: <http://forumeiros.com>. Acesso em: 25/10/2010.

a quais recursos contribuem de forma significativa para o desenrolar da narrativa.

Este processo de definição e escolha do aparato tecnológico a ser posto à disposição do jogo, que corresponderia à fase de pré-sessão na TNI de PEREIRA, agrega em si próprio grande potencial para o docente atento valer-se da oportunidade para apresentar à classe ferramentas que julga serem relevantes ao conteúdo de sua disciplina – ou simplesmente interessantes do ponto de vista pedagógico.

Já no decorrer do jogo a utilização da Web 2.0 propicia a documentação instantânea da aventura, feita à medida que as postagens/publicações e respectivos comentários ou respostas dos jogadores acontecem. Em um jogo de RPG de Mesa, o registro da aventura teria que ser feito a partir de uma síntese da mesma, onde a narrativa seria resgatada da dinâmica oralizada do jogo para o papel – expediente este que também tem seu apelo pedagógico e pode ser utilizado em conjunto com a solução via Web 2.0.

Por outro lado, algumas questões em um jogo de RPG de Mesa, como a resolução de ações conflitantes entre jogadores, ou argumentações acirradas sobre aplicabilidade de certa regra do jogo, que são solucionadas usualmente através de debates entre mestres e jogadores municiados de livros e suplementos do sistema de regras adotado, podem desencadear postagens demoradas e tediosas que impactam negativamente no dinamismo do jogo. É comum em jogos de Web RPG via fóruns de discussão on-line a presença de tópicos específicos para reclamações e discussões paralelas.

Ainda assim, a disponibilização do conteúdo on-line – que pode ou não ser controlada por moderadores, dependendo da ferramenta utilizada – facilita todo acompanhamento do progresso das personagens na trama. Este expediente pode ser utilizado tanto pelo professor que apenas observa o grupo, quanto por aquele que efetivamente assume o papel de “mestre do jogo” conduzindo a aventura para os objetivos almejados. No primeiro caso, o professor pode valer-se de referências nas ações das personagens que sugeriram observações em sala de aula, no segundo facilita adaptações e redireções a serem dadas na aventura de forma a atenderem

os objetivos pretendidos.

Como a narrativa é construída sistematicamente a partir das postagens de conteúdos decorrentes das ações dos personagens descritas pelos jogadores, é possível que paralelamente à cronologia do jogo, ou seja, aquela percebida pelas personagens, sejam feitos comentários e observações *fora da personagem*²⁶. Desta forma, a etapa definida na TNI como pós-sessão, ou seja, aquela onde há um momento de reflexão e avaliação das decisões tomadas pelos jogadores, pode ser derivada diretamente destes comentários e observações.

Isto não quer dizer que a etapa de pós-sessão deva ser suprimida da TNI, simplesmente que as considerações a serem feitas nesta etapa já tenham amadurecimento prévio por já terem sido fruto de reflexão através dos pontos de vistas ou até mesmo debates *fora da personagem* ocorridos na ocasião das postagens.

O objetivo destas breves observações não foi a sugestão de uma metodologia, ou uma adaptação à TNI, e sim salientar as potencialidades, as facilidades e o dinamismo – ainda que este possa sofrer interferências externas à trama do jogo – que as Ferramentas Web 2.0 podem propiciar ao desenvolvimento de dinâmicas envolvendo o RPG.

²⁶ Tradução minha para *Out of Character*, ou OOC, termo frequentemente utilizado em Web RPG para designar comentários feitos pelo próprio jogador ao invés daqueles feitos pela personagem que este controla.

5 - Considerações Finais

Durante o levantamento bibliográfico necessário à conclusão desta revisão, foram observados dois perfis referentes aos autores das publicações consultadas: o do jogador de RPG cativado pela pesquisa, e o do pesquisador cativado pelo RPG. Entendendo-se pelo primeiro caso jogadores veteranos de RPG que, de uma forma ou de outra, enveredaram-se pelo caminho da pesquisa científica nos mais variados nichos de conhecimento (*e.g.* desenvolvimento de software, design, literatura, educação); e pelo segundo caso, docentes que encantaram-se tanto pela proposta lúdica quanto pelas possibilidades do RPG enquanto ferramental pedagógico. Em qualquer dos casos o “lúdico” é frequentemente utilizado pelos autores como argumento favorável à adoção do RPG, tanto para aqueles que detalham metodologias e projetos pedagógicos quanto para os que defendem a não pedagogização do RPG.

Sobre a Web 2.0, tentou-se demonstrar como o conceito criado por O'REILLY, ainda que não agregue em si nenhuma real inovação tecnológica, impactou significativamente, e positivamente, na forma como a Internet é desenvolvida, vista e utilizada. Foram visitadas também as ideias visionárias de LÉVY quanto à forma como a qual o fluxo da construção do conhecimento tenderá a descentralizar-se cada vez mais de grandes receptáculos de saber para uma filosofia mais aberta e democrática de acesso, desenvolvimento e propagação da informação. Foi abordada também, como é necessária a mudança de postura do docente em relação à apropriação da tecnologia, de mero receptor e propagador de metodologias e projetos pedagógicos para real consumidor e usuário da mesma.

Finalmente, foram explorados elementos presentes tanto no RPG quanto na Web 2.0 de forma a demonstrar a viabilidade da utilização do RPG para motivar à apropriação educacional da Web 2.0. Para tanto foi feita uma aproximação com a TNI de PEREIRA, onde buscou-se fundamentação teórica necessária.

Portanto, espera-se que este trabalho possa contribuir com futuras pesquisas envolvendo a utilização do RPG como motivador e as Ferramentas Web 2.0 como uma alternativa de abordagem que minimize a pedagogização do RPG, estimulando a autoria, autonomia e o protagonismo dos alunos e também a interdisciplinaridade através da consulta espontânea a professores dos conteúdos abordados durante a narrativa interativa. Além disto, espera-se que os apontamentos aqui contidos, com base nos autores citados, possam ajudar docentes a adotarem uma postura pró-ativa, crítica e inovadora em relação à apropriação das tecnologias de informação e comunicação.

Referências Bibliográficas

AGUIARI, Vinicius. Facebook Anuncia criação de grupos. INFO Online. Seção Internet. 06 Out. 2010.

Disponível em:

<<http://info.abril.com.br/noticias/internet/facebook-vai-permitir-baixar-dados-postados-06102010-32.shl>>

Acesso em: 23/10/2010

ALVES, L. *et al.* Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas. 2004. 6 f. *In*: Conferência eLES'04, Aveiro, 2004.

Disponível em:

<<http://www.lynn.pro.br/producoes.php>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

BEHRENS, Marilda Aparecida. Tecnologia interativa a serviço da aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. 2005. 4f. *In*: Integração das Tecnologias na Educação/ Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005.

BETTOCCHI, Eliane. Role Playing Game - Um jogo de representação visual de gênero. 2002. 155 f. Dissertação (Mestrado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 2002.

Disponível em:

<<http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/bettocchi-dissert.pdf>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

CARVALHO, Ana Amélia A. (Org.). Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores. Lisboa: Ministério da Educação – DGIDC, 2008.

Disponível em:

<http://www.crie.min-edu.pt/publico/web20/manual_web20-professores.pdf>

Acesso em: 12 Out. 2010.

FAIRCHILD, Thomas Massao. O Discurso de Escolarização do RPG. 2004. 165 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de São Paulo, Faculdade de Educação, São Paulo, 2004.

Disponível em:

<<http://www.scribd.com/doc/31493706/O-discurso-de-escolarizacao-do-RPG-Thomas-Massao-Fairchild-2004>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

FUJII, Roberto Shiniti. Um Estudo sobre a Argumentação no RPG nas Aulas de Biologia. 2010. 227 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Educação, Paraná, 2010.

Disponível em: <http://www.ppge.ufpr.br/teses/M10_fujii.pdf>

Acesso em: 12 Out. 2010.

Referências Bibliográficas

GOVERNO DO ESTADO DE MINAS GERAIS. Governo e Google Brasil fazem parceria na educação pública. mg.gov.br. Seção Busca. 22 Set. 2009.

Disponível em:

<<http://www.mg.gov.br/governomg/ecp/contents.do?evento=conteudo&idConteudo=68183&chPlc=68183&termos=s&app=governomg&tax=0&taxn=5922>>

Acesso em: 27/10/2010.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. 2008. 10f. *In*: Novas Tecnologias na Educação – V. 6 No 2. CINTED-UFRGS, 2008 .

Disponível em:

<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/3d_anita.pdf>.

Acesso em: 12 Out. 2010.

HAIDA Júnior, Edgar Hiroshi. Roleplaying game (RPG) para Internet na Educação. 2006. 77 f. Monografia (Especialização). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2006.

Disponível em:

<<http://www2.dc.uel.br/nourau/document/?view=523>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

HUBNER, Alex. Web 2.0 é uma revolução? Então me deixem criticar. Webinsider. Seção Redes Sociais. 18 Jan. 2007.

Disponível em:

<<http://webinsider.uol.com.br/2007/01/18/web-20-e-uma-revolucao-entao-me-deixem-criticar/>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

LEITE, Ailton Santos. Flanelógrafo... um objeto que produz narrativas. 2003. 8f. Artigo (Mestrando). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Disciplina O lugar do narrativo na mídia visual: temporalidade não linear , Rio de Janeiro, 2003.

Disponível em:

<<http://wwwusers.rdc.puc-rio.br/imago/site/narrativa/index.html>>

Acesso em: 13 Out. 2010

LEMIRE, Daniel; HOTTE, Richard. Introduction to the Special Issue on Learning and the Social Web. 2010. 2 f. *In*: Journal of Emerging Technologies in Web Intelligence, vol. 2, no. 1, february 2010. LICEF Research Center, Université du Québec a Montréal (UQAM), Montreal, 2010.

Disponível em:

<<http://ojs.academypublisher.com/index.php/jetwi/article/viewArticle/2457>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

Referências Bibliográficas

LÉVY, Pierre. *Cybercultura*. 1999. 264f. Editora 34, 1ª Edição, 1ª Revisão, São Paulo, 1999.

NOGUEIRA, Quéfren Weld Cardozo. *Educação física, jogo e cultura*. 2007. 16f. *In: Cadernos de Educação*, Edição nº29. Faculdade de Educação. Universidade Federal de Pelotas, 2007.

Disponível em:

<http://www.ufpel.edu.br/fae/caduc/resumos_ed29.htm>.

Acesso em: 05/11/2010.

O'REILLY, Tim. *What is Web 2.0 – Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly. Seção Web 2.0. 30 Set. 2005.

Disponível em:

<<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

PAVÃO, Andréa. *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)*. 2000. 16 f. *In: 23ª Reunião Anual da ANPED*.

Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/23/trabtit1.htm>>

Acesso em: 20 Set. 2010.

PEDRO, Wellington. *Parceria entre Minas e Google vai ampliar acesso à Internet*. Agência Minas. Seção Notícias/Educação. 01 Jun. 2009.

Disponível em:

<<http://agenciaminas.mg.gov.br/noticias/educacao/25963-parceria-entre-minas-e-google-vai-ampliar-acesso-a-internet>>

Acesso em: 25 Out. 2010.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. *Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES*. 2003. 225 f. Dissertação (Mestrado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 2003.

Disponível em:

<<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

_____. *Construção de Personagem e Aquisição de Linguagem: o Desafio do RPG no INES*. 2004. 9f. *In: Forum*, vol.10, (jul/dez) Rio de Janeiro, INES, 2004 – Semestral.

Disponível em:

<http://www.ines.gov.br/paginas/publicacoes/FORUM/FORUM_10.pdf>

Acesso em: 13 Out. 2010

Referências Bibliográficas

_____. Uma ponte pela Escrita: A narratividade do RPG como estímulo à escrita e à leitura. 2008. 200 f. Tese de Doutorado – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, Rio de Janeiro, 2008.

Disponível em:

<http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0410444_08_Indice.html>

Acesso em: 12 Out. 2010.

ROCHA, Mateus Souza. RPG: Jogo e Conhecimento - O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento. 2006. 144 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Metodista de Piracicaba, Faculdade de Ciências Humanas, Piracicaba, 2006.

Disponível em:

<<http://stoa.usp.br/rpg/files/-1/208/RPG%2B-%2BJogo%2Be%2BConhecimento.PDF>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

SANTANA, Camila Lima Santana e. Aprendizagem Em Rede: Novos olhares sobre o orkut. 2008. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação – Campus I, Salvador, 2008.

SCHMIT, Wagner Luiz. RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/modules/mydownloads_01/visit.php?cid=90&lid=4900&PHPSESSID=4b60e06c662c7df3594d98201bc4e87f>

Acesso em: 12 Out. 2010.

SETZER, Valdemar W. Dado, informação, conhecimento e competência. 2004. *In*: Folha Educação, n° 27, Grupo Folha, São Paulo, 2004.

Disponível em:

<<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/dado-info-Folha.html>>

Acesso em: 17/10/2010

SHAW, Russel. Web 2.0? It doesn't exist. ZDNet. Seção Ip Telephony. 17 Dez. 2005.

Disponível em:

<<http://www.zdnet.com/blog/ip-telephony/web-20-it-doesnt-exist/805>>

Acesso em: 27/10/2010.

TAROUCO, Liane M. R. *et al.* Jogos Educacionais. 2004. 7f. *In*: Novas Tecnologias na Educação – V. 2 No 1. CINTED-UFRGS, 2004.

Disponível em:

<<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/mar2004/artigos/30-jogoseducacioanis.pdf>>

Acesso em: 12 Out. 2010.

Referências Bibliográficas

TERRA, John; JOHNSON, Harold. 1992. Tales of the Lance (Advanced Dungeons & Dragons, 2nd Edition). TSR, 1992.