

RPG Guerra de Canudos e o Ensino de História: uma ferramenta pedagógica para ensino e aprendizagem de história

Débora Cristina Ribeiro Nascimento Sena
Graduanda em Pedagogia
Universidade do Estado da Bahia (UNEB)
E-mail: debora.cristina1@hotmail.com

Resumo

O artigo tem como objetivo mostrar como os conteúdos digitais educacional vem ampliando a participação comunitária e articulando tecnologias digitais nas escolas para o desenvolvimento da cidadania. A Guerra de Canudos foi um dos eventos marcantes da história da Bahia. O referido trabalho RPG *by Moodle* sobre a Guerra de Canudos é desenvolvido pela UNEB em articulação com o Instituto Anísio Teixeira-IAT, também recebe o apoio do FNDE, edital 001\2007 MEC\ MCT. O jogo é desenvolvido em ambiente virtual e os jogadores atuam como jogo de estratégia, onde não existem um ganhador, mas os sujeitos participantes simulam situações a serem vivenciadas na medida em que o jogo acontece. O artigo RPG *by moodle* sobre a guerra de Canudos e sua relação com o ensino de História e já vem sendo desenvolvido por outros pesquisadores em um ambiente hospedado no servidor da UAB/UNEB, localizado atualmente, no Polo Universitário Santo Amaro de Ipitanga(Pusai), sediado no município de Lauro de Freitas. O endereço de acesso à página hospedeira do jogo é <http://www.moodlerpg.uneb.br>. O artigo apresenta os projetos que já estão sendo desenvolvidos e as potencializações do desenvolvimento cognitivo e tecnológico. O jogo RPG *by moodle* podem ser aplicado para a aprendizagem de diversos assuntos pedagógicos bem como ampliar o raciocínio lógico, a escrita e a socialização do indivíduo.

Palavras-chave: RPG. Interação. Ensino de História. Pesquisa.

Introdução

O grupo de pesquisa conteúdo Digitais Educacionais foi idealizado pelo professor Alfredo Eurico Matta, o projeto é consequência do esforço do grupo de pesquisa que pensa o desenvolvimento de Conteúdos Digitais como resultado do diálogo e demanda colaborativa comunitária, voltada para o desenvolvimento de *softwares* e hipermídias educacionais.

Muito se discute a importância das tecnologias em sala de aula, sobre como se faz e sua utilização tanto para o docente quanto para discente, pois toda a ferramenta que viabilize um melhor entrosamento entre educador e educando é de muita importância. A escola é uma das instituições que promove a integração social dos indivíduos, ou seja, contribui para a formação de um cidadão proativo, atuante e consciente de seus direitos e deveres para com a sociedade em meio que ele está inserido.

Estudos realizados demonstram que através dos jogos, a criança desenvolve-se intelectualmente, podendo depois resolver e perceber situações, pois o processo cognitivo se dá através das experiências, observações e exploração com o meio. Devido ao caráter sócio- histórico das ideias de Vygotsky sua proposta teórica aponta a brincadeira como uma atividade dominante na infância em que através dela a criança expressa sua imaginação conhece seu corpo, cria regras próprias, dando significado ao objeto como algo singular da criança.

Vale ressaltar que o uso do *Role Playing Game* - RPG digital como uma ferramenta de mediação pedagógica para a aprendizagem, que potencializa a leitura, escrita, e raciocínio lógico. Daí o objetivo deste trabalho nos remete a analisar como o RPG, via *moodle*, fortalece o processo de ensino e aprendizagem dos educandos. Fazendo assim um *link* com a história da Guerra de Canudos a qual oferece recursos históricos para a compreensão do processo político e social da Bahia no final do século XIX.

Abordaremos a contribuição das tecnologias para a educação, como ferramenta que irá potencializar neste processo de ensino e aprendizagem, pois, a tecnologia é uma ferramenta muito utilizada pelos jovens e adultos e principalmente pelas crianças, que utilizam o jogo como diversão, podendo assim relacionar brincadeira e conteúdos

importantes para o processo formativo, desmistificando a imagem da história que só pode ser estudada apenas pela memorização.

As inquietações sobre o tema surgiram a partir do momento que iniciei como bolsista de Iniciação Científica(IC) pelo programa da UNEB, tendo como desenvolvimento o jogo RPG sobre a Guerra de Canudos. Para melhor compreensão resolvi pesquisar o jogo RPG como uma ferramenta que reforça a ressignificação do ensino de História sobre a Guerra de Canudos, tendo como proposta os conteúdos que abordam o contexto histórico numa leitura lúdica, onde os estudantes aprendem brincando e vivenciando como personagens no jogo.

Desta forma, o aspecto sócio-interacionista torna-se evidente. Logo a aplicação desse tipo de jogo nas escolas contribui para a construção de um ambiente motivador, pois os alunos sentem prazer em jogar e como consequência aprendem conceitos e conteúdos propostos em sala de aula. Escolhemos trabalhar com o jogo na modalidade RPG *by moodle* por entendermos que ele permite a experimentação de situações sociais simuladas, podendo vir a atuar como um instrumento didático importante, na medida em que atinge a zona de desenvolvimento proximal (ZDP).

Tecnologia e educação

A educação é inerente ao ser humano, ao nascermos somos inseridos em um grupo social, no qual iremos fazer parte. Nesse aspecto nasce a educação informal de uma pessoa que será definida pelo ambiente em que ela vive. De acordo com Vygotsky, “a educação é a influência premeditada, organizada e prolongada no desenvolvimento de um organismo” (apud MARTINS, 2006, p. 49). Desta forma educação do ser humano de modo mais amplo é pensar num contexto de trocas de informações mediadas pelo conhecimento, pela cultura e pela história.

Segundo Vygotsky as crianças como sujeitos sociais constroem o conhecimento socialmente produzido. Para ele, a criança é um ser social e desde os seus primeiros momentos de vida ela já faz parte do processo de desenvolvimento e apropriação ativa do conhecimento disponível na sociedade. As crianças aprendem no meio social onde vivem, com espaço tecnológico como as mídias e outros meios informatizadores.

Para Libâneo (1994, p.16-17) “A educação é um fenômeno social e universal, sendo uma atividade humana necessária à existência e funcionamento de toda a sociedade”. Assim concorda Brandão quando diz: “Ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos, todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver, todos os dias misturamos a vida com a educação” (BRANDÃO, 1985, p. 7).

Outro processo de educação no qual o ser humano faz parte é a educação na escola onde acontece todo o processo da educação formal, sendo o docente o elemento que faz a intermediação entre o conhecimento e o educando. Na escola, a aula é a forma predominante de organização do processo de ensino e aprendizagem. Na educação escolar o ensino e os objetivos a serem alcançados são distribuídos de forma intencional e sistematizados. De acordo com Libâneo (1994, p.17) “[...] prover os indivíduos dos conhecimentos e experiências culturais os tornam aptos a atuar no meio social e a transformá-lo em função de necessidades econômicas, sociais e políticas da coletividade.” A educação, seja ela formal ou informal, tem a responsabilidade de proporcionar aos indivíduos conhecimentos que os tornem cidadãos aptos para atuarem em todos os setores da sociedade. Outra forma de educação que ganhou espaço nas práticas pedagógicas, é a educação que envolve o aluno, o professor e as tecnologias que estão inseridas na escola. A tecnologia é um instrumento mediador no processo de ensino e aprendizagem entre professor e aluno na construção do conhecimento, pois o processo educativo não é apenas transmitir o conhecimento, mas criar condições de aprendizagens, já que o professor é o membro essencial para que as novas tecnologias sejam incorporadas de maneira que valorize sua prática pedagógica.

Lima (2007, p.31), define as novas tecnologias como domínio da eletrônica, que deu novo impulso ao mundo produtivo, em todos os setores e níveis, particularmente ao campo da comunicação e informação. Trata-se da informatização do globo devido à presença dos computadores e da digitalização dos dados e informações, generalizando através de uma imensa rede de comunicação e informação.

Atualmente, em 2015, as crianças estão inseridos em meio as tecnologias virtuais. Observamos que elas mesmo sem nenhuma instrução sistematizada já conseguem posicionar o mouse em determinados ícones para satisfazer suas solicitações lúdicas. Desde a infância vivem em contato direto com os mais diversos tipos de tecnologias e

aparelhos eletrônicos como o celular, os *tablets* que entram na rotina das crianças e as mesmas tem acesso as redes sociais, jogos e informações com o mundo globalizado. Kenski (2003), chama de tecnologia ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se ampliam ao planejamento à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividades.

Para Kenski (2003), a educação e tecnologias são indissociáveis. Para que ocorra essa integração, é preciso que conhecimentos, valores, hábitos, atitudes e comportamentos do grupo sejam ensinados e aprendidos, ou seja, que se utilize a educação para ensinar sobre as tecnologias que estão na base da identidade e da ação do grupo e que se faça uso delas para ensinar as bases dessa educação. O uso da tecnologia no contexto escolar requer a formação, o envolvimento e o compromisso de todos que atuam no processo educacional no sentido de repensar o processo de ensino e aprendizagem na e para a sociedade do conhecimento. Cada um tem um papel específico e o uso da tecnologia deve atender a todos, para que, juntos possam articular as ações em prol desenvolvimento global do aluno. Com isso o desenvolvimento cognitivo torna-se aparente para resoluções de problemas e para novas construções de conceitos.

Ainda segundo o autor desde que as tecnologias começaram a se disseminar na sociedade, aconteceram muitas mudanças nas maneiras de ensinar e aprender. As escolas foram instruídas para receberem computadores para que os alunos se familiarizem com as novas tecnologias digitais. Independente do uso mais ou menos intensivo de equipamentos tecnológicos nas salas de aula, professores e alunos tem contato durante todo o dia com as mais diversas mídias. Guardam em suas memórias informações que se tornam como referencias, ideias que são capturadas e servem de base para novas descobertas e aprendizagens, que vão acontecer de modo sistemático nas escolas, nas sala de aula. Tornou-se natural esses usos de equipamentos e as redes sociais disseminaram essas tecnologias nos grupos de adolescentes, jovens e ate mesmo crianças. Nos tempos atuais pensar em educação é pensar também em novas tecnologias.

O uso da tecnologia no contexto escolar requer atenção e mais planejamento e formação por parte dos envolvidos. O compromisso de todos que atuam no processo de ensino e aprendizagem educacional no sentido de repensar na sociedade como o todo.

A aula modernizada pelo uso de recursos tecnológicos tornou-se evidente e podem ser adaptada para vários tipos de alunos, de diferentes faixas etárias e diversos níveis de aprendizado.

Independentemente do recurso tecnológico em sala de aula, o professor é capaz de mediar o aprendizado e torná-lo mais atrativo, divertido e interessante utilizando esses novos recursos, para fim de potencializar as atividades acadêmicas como também o aprendizado torna-se mais significativo, pois as novas gerações de crianças despertam muito mais cedo para o uso destas novas tecnologias. Dessa forma o professor poderá se utilizar destas ferramentas para enriquecer sua prática pedagógica.

Com espaço ampliado para as novas tecnologias digitais, surgem os ambientes virtuais de aprendizagem, outra possibilidade que pode existir paralelamente aos ambientes vivenciais concretos. Os ambientes virtuais são considerados por Almeida, como: sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permite integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções, tendo em vista atingir determinados objetivos. As atividades se desenvolvem no tempo, ritmo de trabalho e espaço em que cada participante se localiza, de acordo com uma intencionalidade explícita e um planejamento prévio denominado design educacional, o qual constitui a espinha dorsal das atividades a realizar, sendo revisto e reelaborado continuamente no andamento da atividade (ALMEIDA, 2003, p.331 apud KENSKI, 2003).

Ainda segundo Kenski (2003), Os primeiros projetos de construção de ambientes virtuais de aprendizagens destinados à educação iniciaram-se em meados da década de 1990. Esses espaços virtuais de aprendizagem oferecem condições para a interação (síncrona e assíncrona) permanente entre seus usuários. A hipertextualidade funcionando como sequências de textos articulados e interligados, entre si e com outras mídias, sons, fotos, e muitos outros que facilitam a propagação de atitudes de cooperação entre os participantes, para fins de aprendizagem. São vários os ambientes virtuais de aprendizagem, limitaremos na plataforma Moodle, pois será nosso campo de

estudo, apoiando para o uso do jogo RPG, como suporte para o ensino da história da guerra de Canudos.

A plataforma *moodle*

O *moodle*, criado por Martin Dougiamas, é um ambiente virtual muito utilizado pelas Instituições de Ensino no Brasil, pois possibilita a propagação de cursos à distância, tendo uma grande interatividade entre professor e o educando. Além de possibilitar várias ferramentas que auxiliam na administração do curso e uma forte filosofia educacional.

O desenvolvimento do ambiente Moodle foi norteado por uma filosofia de aprendizagem – a teoria sócia construtivista (Social Construtivismo). O sócio construtivismo defende a construção de ideias e conhecimentos em grupos sociais de forma colaborativa, uns para com os outros, criando assim uma cultura de compartilhamento de significados.

Segundo Renato M.E. Sabatini(2007), o *moodle* é uma plataforma de aprendizagem a distância baseada em *software* livre, ou seja, deve-se entender como aquele que respeita a liberdade e senso de comunidade dos usuários, que possuem a liberdade de executar, copiar, distribuir, estudar, mudar e melhorar o *software*. Com essas liberdades, os usuários tanto individualmente quanto coletivamente controlam o programa e o que ele faz por eles.

De acordo com Sabatini (2007), afirma que os cursos desenvolvidos no *moodle* são criados em um ambiente centrado no estudante e não no professor que tende a ajudar o aluno a construir este conhecimento com base nas suas habilidades e conhecimentos próprios, ao invés de simplesmente publicar e transmitir este conhecimento. Neste sentido, o *moodle* dá uma grande ênfase nas ferramentas de interação entre os autores e participantes de um curso. A filosofia pedagógica do *moodle* também fortalece a noção de que o aprendizado ocorre particularmente bem em ambientes colaborativos. Assim, vale ressaltar que o Moodle inclui ferramentas que apoiam o compartilhamento de

papéis dos participantes, sejam eles tantos formadores quanto aprendizes, e a geração colaborativa de conhecimento, como wikis, e-livros, e como ambientes de diálogo, como diários, fóruns, bate-papos, etc.

O *moodle*, como sistema de administração de atividades educacionais voltado para a aprendizagem colaborativa a partir da criação de comunidades em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), disponibiliza ferramentas ao ensino superior, na modalidade a distancia, que possibilitam uma maior interação entre aluno-professor e aluno-aluno. Com o seu acesso o aluno pode escolher a hora em que vai estudar, de acordo com a sua disponibilidade de tempo. Aos professores o *moodle* oferece a possibilidade de criar, planejar e orientar cursos a distância, mediando as atividades e o uso dos recursos aos alunos. As ferramentas de acesso, comunicação e intermediação do processo de ensino e aprendizagem, disponibilizadas em seu ambiente virtual, são os chats, vídeo conferências, wiki, fóruns, diários, referendo, glossários, lição, dentre outros espaços. No *moodle* a aprendizagem é tratada como uma construção social, focada na atenção, enquanto são construídos os textos para ampla visualização dos participantes. Essa plataforma se diferencia das outras, por permitir a melhor interação e colaboração com os usuários configurando a sua filosofia construtivista.

Suas vantagens é que se trata de uma plataforma gratuita, segura, de fácil acesso e de instalação simples, estando ao alcance de todos; promove uma prática pedagógica “socioconstrucionista”; suporta grandes quantidades de informação, permitindo a criação de “espaços” para cada classe escolar; professores e alunos podem inscrever-se no site e nas disciplinas de forma individualizada e, com isso, será possível a eles a criarem avisos, notícias, pesquisas, enviar trabalhos realizados e mensagens de e-mail, consultar atividades e etc.

Nesta direção, Alves (2009, p.200) complementa que “O Moodle se constitui, hoje, em um ambiente rico de potencialidades pedagógicas e, a cada ano, a comunidade mundial que é responsável pelo desenvolvimento do ambiente cria novas interfaces para promover diferentes possibilidades de aprendizagem.” Alguns recursos são utilizados pedagogicamente para o cumprimento de atividades no Moodle. Dentre eles, podemos citar: chat, diário e fórum de discussão.

Assim, a partir do Moodle o docente, por meio de fóruns, tem a possibilidade de comunicar-se com seus educandos e potencializar criativamente a interatividade entre todos, reafirmando ainda mais, a lógica de mediação pedagógica dialógica e, a importância dos componentes tecnológicos no processo educacional. O RPG, ao ser utilizado com base nos aspectos sociointeracionistas, permitirá aos Jogadores a uma vivência criativa e imaginativa no desenvolvimento do jogo por Aventura.

O jogo rpg

Para Piaget (1997), as atividades lúdicas fazem parte do mundo da criança. O autor identifica três tipos de brincadeiras: brincadeiras exercícios, brincadeiras simbólicas e brincadeiras com regras. Assim, Piaget (1997) classificou os jogos em três tipos: Os jogos de exercícios (0 a 2 anos): o bebê brinca sozinho livremente com o objeto por pura diversão, puro prazer, trazendo significado à ação, fase inicial do jogo na criança, estágio sensorio motor, este brincar por brincar se estabelece no período pré-verbal onde a criança ainda não se apropriou da linguagem; Jogos simbólicos (vai desde a aquisição da linguagem a partir dos 2 anos até 6 a 7 anos): período pré-operatório onde a criança passa a usar os símbolos substituindo o exercício. Nos jogos simbólicos a criança brinca sozinha com o imaginário com a imitação, com a representação da realidade ex: brincar de fazer comidinha imitando a mãe.

Jogos de regras (7 anos em diante) é quando a criança estabelece regras para o brincar com outras crianças e a violação dessas regras constitui uma falta. As regras vão substituir o símbolo e podem ser regras pré-estabelecidas como, por exemplo, em jogos já instituídos como jogo de cartas, xadrez, ou regras espontâneas em jogos espontâneos onde as regras são construídas e decididas no decorrer do jogo, decididas na hora pelo grupo. O objetivo das regras é organizar o jogo enquanto atividade lúdica que vai se estruturando pela organização mental e pelo processo de socialização da criança.

Segundo Kishimoto (1994) o desenvolvimento da criança deve ser entendido como um processo global, no brincar a criança está andando, correndo, ou seja, desenvolvendo a sua motricidade paralelamente é um desenvolvimento social, porque ela interage com o outro, com pessoas diferentes, nesse momento ela usa regras, o brinquedo propõe um mundo imaginário à criança e ao adulto, criador do objeto lúdico.

Por conseguinte, o jogo é uma atividade real. Para aquele que brinca, auxilia no desenvolvimento da criança e faz uma ligação dela com o mundo real. Nas apresentações em sala de aula percebemos, nitidamente, a relação da criança com o lúdico e o mundo real. A criança tem uma visão própria da realidade e cria um mundo próprio com elementos do mundo real. O jogo estabelece estreita relação com a construção da inteligência, com o prazer que a criança sente nesse jogo espontâneo, acaba por estimular a aprendizagem.

Como afirma Oliveira (1995) valendo-se de Vygotsky que diz, não existem brinquedos sem regras, pois a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo contém regras de comportamento, mesmo quando elas não estão claramente estabelecidas. As regras estimulam as crianças a se comportarem em um plano mais avançado daquilo que é correspondente à sua idade, exige por parte da criança um esforço o mais semelhante possível do real.

A relevância do lúdico, juntamente com a prática pedagógica, auxilia o professor para que suas aulas se tornem mais interessantes e dinâmicas e contribuem para o aprendizado do aluno. Desse modo, o brincar não deve ter só uma função: a de brincar por brincar, mas sim, uma intencionalidade educativa. Vygotsky (1995), dizia que a pessoa só aprende quando as informações fazem sentido para ela. Trabalhar de forma lúdica por meio dos jogos, oferece grandes chances de estimular o aluno por meio de experiências e vivências, as quais possibilitam o desenvolvimento de diferentes habilidades.

Segundo Cabalero (2007), o jogo de *Role Playing Game* surgiu nos Estados Unidos na década de 1970 e só posteriormente chegou ao Brasil. Mas, quando se identifica a forte aproximação com as brincadeiras de imaginação, o tradicional faz de conta, é possível afirmar que alguns elementos dos jogos de RPG já faziam parte das brincadeiras infantis desde tempos primórdios. Os RPG são jogos de interpretação de papéis que costumam misturar representação, dados e livros. O objetivo é desvendar uma aventura, em torno da qual os participantes interpretam seus papéis. Um RPG pode ser jogado de diversas maneiras, sendo a mais comum as narrativas de mesa. Em nosso caso, iremos tratar do RPG by Moodle que abordaremos de acordo com as seguintes questões:

Como funciona o RPG? São desenvolvidos por 4 ou 7 jogadores, sendo que um deles serve de mestre. É o mestre quem define o cenário (mundo imaginário onde se desenrola a aventura), o objetivo da aventura, e todos os obstáculos que os jogadores devem encontrar no caminho; também encena personagens que não são jogadores. Os jogadores, por sua vez, descrevem as ações e reações de seus personagens durante o percurso da aventura. O mestre, baseado nos livros de regras que cada jogo possui, nas planilhas dos personagens e no rolar dos dados, é quem vai dizer o resultado da ação de cada personagem. Os jogos fazem parte de um recurso lúdico que está adquirindo gradualmente uma nova dimensão.

"[...] A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito" (ONU, Declaração Universal dos Direitos da Criança, 1959).

Os jogos costumam durar meses, até mesmo anos, dependendo do caso. Cada sessão de jogo recomeça de onde a partida foi interrompida. São usados comumente como diversão, mas a Educação tem se apropriado de sua qualidade de atração dos jovens pela leitura. Desta forma, o RPG *by moodle* é um sistema genérico que permite jogar RPG através da comunicação via chat e fórum, ou seja, é possível jogar em tempo real ou não. Trata-se de um recurso desenvolvido de acordo com os princípios sistêmicos do Moodle (ambiente virtual de aprendizagem). Então, o professor poderá montar o seu curso e contar com mais um recurso a ser adicionado à sua sala de aula virtual, que é o RPG *by moodle*.

É um sistema genérico através do qual é possível jogar campanhas e aventuras futurísticas, históricas, medievais, enfim em diversas possibilidades temáticas. E este é um dos principais aspectos que abrem infinitas possibilidades de uso do RPG via *moodle* na Educação Escolar, considerando que o professor pode criar uma campanha composta por aventuras cuja temática abordada faça parte do currículo escolar vigente.

A teoria sócio-interacionista, de Vygotsky, nos mostra que as interações são a base para que o indivíduo consiga compreender (por meio da internalização) as representações mentais de seu grupo social-aprendendo, portanto, a construção do conhecimento que

ocorre primeiro no plano externo e social (com outras pessoas) para depois ocorrer no plano interno e individual.

A metodologia com base no sócio-interacionista de Vygotsky, ou seja, embasado nas relações que a criança estabelecerá com as outras crianças e o ambiente em que a cerca, através de processos de interação e mediação, a criança será conduzida a tornar-se um agente de seu conhecimento, compartilhando, interagindo e vivenciando experiências e sua historicidade.

O delineamento metodológico da presente pesquisa configura-se em uma abordagem qualitativa. A escolha dessa abordagem, segundo Bogdan; Biklen (apud LUDKE; ANDRÉ, 1986, p.11), “[...] supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada”.

Referências

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 8 ed. São Paulo: Loyola, 1990.

ALVES, Lynn. BARROS, Daniela. OKADA, Alexandra. (org.). **Moodle: estratégias pedagógicas e estudos de caso**. Salvador: Eduneb, 2009.

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 .

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 2.ed.São Paulo: Papirus, 2003.

KISHIMOTO, T.M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12 ed. São Paulo: Cortez,2009.

LUDKE, M; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LEITE; M. T. M. **O ambiente virtual de aprendizagem Moodle na prática docente: conteúdos pedagógicos**. Disponível em <<http://www.virtual.unifesp.br/cursos/oficinamoodle/textomoodle/virtual.pdf>>. Acesso em: 10 mai. 2011.

OLIVEIRA. M. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 3ª. Ed. São Paulo: Sipione. 1995.

ONU. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**. Disponível em: <http://www.dhnet.org.br/direitos/sip/onu/c_a/lex41.htm>.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zahar, 1971.

SABBATINI, Renato M.E. **Ambiente de Ensino e Aprendizagem via Internet**. A Plataforma Moodle. Instituto Edu Med. 2007 Disponível em: <http://www.ead.edumed.org.br/file.php/1/PlataformaMoodle.pdf>>.