



## **UTILIZANDO O *SOFTWARE* RPG MAKER VX ACE NAS AULAS DE HISTÓRIA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES**

Leonardo Lira de Sousa<sup>1</sup>; Maria Lúcia Serafim<sup>2</sup>

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, [leo\\_lds2@hotmail.com](mailto:leo_lds2@hotmail.com);

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB [maluserafim@gmail.com](mailto:maluserafim@gmail.com)

**Resumo:** No presente artigo discutimos as possibilidades de introdução do *software* RPG MAKER VX ACE nas aulas de História. Para tal, utilizaremos como referência as experiências como aluno integrante do Projeto Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID cota 2015/2016, tendo como suporte teórico o construcionismo na educação desenvolvido por PAPERT (1994) . Através do desenvolvimento deste projeto foi possível verificar os benefícios de sua aplicação bem como as dificuldades e obstáculos decorrentes desta prática enquanto se desenvolvia a proposta de atividades previstas em uma turma do 9º ano na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula, na cidade de Campina Grande – Paraíba.

**Palavras-chave:** RPG MAKER, Ensino de História, Pibid, Jogo Didático.

---

<sup>1</sup> Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES).

<sup>2</sup> Professora Doutoranda do Departamento de Educação –CEDUC/ Universidade Estadual da Paraíba.



## INTRODUÇÃO

No mundo em que vivemos atualmente é bastante difícil definir e determinar um rumo para a nossa educação. Apesar dos avanços tecnológicos e das novas ferramentas disponíveis para auxiliar os professores em sala de aula o que percebemos é uma morosidade, receio e até certo despreparo dos nossos mestres em introduzir tais recursos no ambiente escolar, a exemplo dos jogos digitais<sup>3</sup>, quando estamos a trabalhar com a componente curricular de História.

É bem verdade que há diversos momentos na história em que a presença de determinadas inovações tecnológicas envolveu modificações nas estruturas tradicionais estabelecidas (ARRUDA, 2011). Como não lembrar da ruptura proporcionada pelos avanços tecnológicos da Revolução Industrial? Ou quem sabe a introdução das armas de fogo nos combates bélicos? Ou até mesmo quando íamos de encontro ao pensamento hegemônico da Igreja durante a Idade Média, a exemplo do Heliocentrismo? Todos esses exemplos, apesar de se constituírem em inovações, sofreram inúmeras perseguições ou críticas por tentarem alterar as estruturas sociais vigentes.

Com o uso das novas tecnologias da informação e comunicação na educação não é diferente. Ainda se tem a predominância do ensino tido como “tradicional” nas escolas, ou seja, aquele em que o professor atua como detentor único do conhecimento, restando aos alunos a tarefa, tão somente, de escutar as explicações do professor, copiar o que está escrito no quadro e tentar assimilar tudo aquilo sendo visto, como se fossem “gravadores ambulantes”. Os alunos nesse caso seriam sujeitos passivos no processo de ensino-aprendizagem, fazendo-os encarar aquela rotina diária como algo entediante e desestimulante.

Ao pararmos para pensar, as escolas pouco mudaram em relação ao que eram no final do século XIX e início do século XX, continuam, em grande parte, utilizando as mesmas práticas, metodologias e discursos de um século atrás (PAPERT, 1994). Então, surge algumas perguntas: Por que nossas escolas estão paradas no tempo? Por que as novas tecnologias, a exemplo dos jogos digitais, são tão raras de se encontrar nas salas de aula?

---

<sup>3</sup> A partir de um questionário aplicado em uma turma do 9º da E.E.E.F.M Professor Raul Córdula, em Campina Grande – PB, pudemos perceber que nunca um jogo digital havia sido utilizado como ferramenta educacional para aqueles alunos, demonstrando assim que tal recurso ainda é um tabu no processo de ensino e aprendizagem.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

São perguntas complexas com respostas complexas que esse artigo não se propõe a solucionar, mas que deixaremos no ar para a reflexão dos leitores que aqui estiverem. O nosso objetivo central será o de demonstrar que os jogos digitais podem ser introduzidos satisfatoriamente nos ambientes de ensino, contribuindo assim para que professores e profissionais da educação vislumbrem as possibilidades que tais recursos tecnológicos podem exercer nos processos de ensino e aprendizagem. Para tanto, utilizaremos como referencial nossas experiências enquanto estávamos a aplicar um *software* de criação de jogos intitulado de RPG MAKER VX ACE em uma turma de nono ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula, na cidade de Campina Grande na Paraíba. Aliadas a estas experiências utilizamos como referenciais teóricos principalmente Sigmund Papert (1994) e seus trabalhos sobre o construcionismo na aprendizagem.

Consideramos necessária a produção desse trabalho na medida em que temos poucas – mas crescentes – produções científicas concretas, e não teóricas, que demonstrem como tais recursos tecnológicos podem ser trabalhados em sala de aula, desse modo, poderemos perceber e destacar que a utilização dos jogos digitais podem ser ótimas ferramentas a serem aliadas às práticas docentes no cotidiano das salas de aulas.

## **METODOLOGIA**

Para a elaboração do presente trabalho foi utilizada uma pesquisa de campo (TOZONI-REIS, 2010), na medida em que se caracterizou pela ida do pesquisador até o espaço onde seria coletado os dados, que no caso, foi a Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula, na cidade de Campina Grande na Paraíba, em uma turma do 9º ano do turno da tarde, objetivando assim compreender os fenômenos ocorridos enquanto estava a ser aplicada as atividades propostas na pesquisa.

A coleta de dados se deu através de um questionário com perguntas objetivas, além de entrevistas com os próprios alunos e a observação por parte do pesquisador dos alunos enquanto realizavam as atividades com o software RPG Maker no laboratório de informática.

A pesquisa iniciou-se a partir dos projetos didáticos rotineiros elaborados pelos pibidianos na escola citada. Inicialmente, buscamos elaborar alguma atividade didática que estivesse no campo tecnológico, assim, escolhemos utilizar o *software* RPG Maker para trabalhar com o conteúdo da Ditadura Militar no Brasil. Para tanto, a pesquisa se desenvolveu em quatro estágios:

### **1º Estágio – Planejamento das Atividades.**



Nesse estágio, como o próprio nome diz, foi planejado como se daria a aplicação das atividades na turma pré-estabelecida. Escolha do *software*, quantidade de aulas necessárias, leitura bibliográfica referente a temática e discussões sobre a viabilidade foram os passos principais do primeiro estágio. Estágio esse que não envolveu diretamente os alunos, mas sim um planejamento prévio de como deveria ser desenvolvida as aulas, além de ter havido a elaboração do plano de aula e de um texto introdutório que seria disponibilizado posteriormente aos alunos.

## **2º Estágio: Aula sobre o RPG Maker**

O segundo estágio se deu na sala de aula, apresentando aos alunos o software RPG Maker por meio de slides e pelo texto introdutório produzido no primeiro estágio. Desse modo, os alunos – que em sua esmagadora maioria não conheciam o software – tiveram um primeiro contato com o mesmo, despertando a curiosidade e o interesse em saber como aquilo seria utilizado em suas aulas, mais especificamente no conteúdo da Ditadura Militar no Brasil.

Ao final de duas aulas explicando a mecânica e o funcionamento do *software* foram selecionados 7 alunos de um total de 18 para elaborarem em suas casas um roteiro de uma história simples, mas que envolvesse o conteúdo da Ditadura Militar brasileira. Os 7 alunos fariam parte de um grupo, estimulando assim os debates, problematizações e o trabalho em equipe. A mini-história envolvendo a ditadura seria transplantada em uma aula futura para o *software* RPG Maker, fazendo com que os alunos produzissem seu próprio jogo, mesmo que ele fosse simples e sem muitos recursos dinâmicos, até porque para se fazer um jogo complexo, mesmo no RPG Maker, seria necessário um pouco mais de tempo e planejamento, coisa que infelizmente não estava disponível para nós, na medida em que o ano letivo já estava acabando.

## **3º Estágio – A Produção do Game**

No terceiro estágio o grupo em questão se dirigiu ao laboratório de informática onde lá puderam produzir seu jogo digital a partir do que haviam planejado em suas casas e debatido entre eles. A atividade procurou romper com a velha máxima do “professor falante” para dar lugar ao professor “mediador e orientador”, das aulas informativas para as aulas onde a pesquisa, experimentação e construção do conhecimento fossem postas em prática.

Neste caso, segundo Moran (2013), o ato de aprender exige envolver-se, pesquisar, ir atrás, produzir novas sínteses, fazer descobertas. O modelo de passar conteúdos e cobrar sua devolução é insuficiente. Com tanta informação disponível, o importante para o educador é encontrar ponte



motivadora para que o aluno desperte e saia do estado passivo de espectador. Aprender hoje é buscar, pesquisar, produzir e comunicar.

Assim, foi disponibilizado aos alunos duas aulas para que pudessem construir seu jogo digital através do software RPG Maker. O jogo, apesar da simplicidade, continha elementos fundamentais em uma história: mapas, cenário, personagens, diálogo e objetivo, tudo girando em torno da Ditadura Militar no Brasil.

#### 4º Estágio – Conclusão do *Game* e Entrevista

Por fim, o último estágio ficou reservado para que os alunos fossem submetidos a uma entrevista com o intuito de identificar as dificuldades, críticas, sugestões e relatar o que acharam dessa atividade pedagógica, finalizando assim nossa pesquisa. Foi o momento em que avaliamos o conjunto dos estágios e os resultados obtidos através da proposta pedagógica em que o RPG Maker foi inserido na sala de aula.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi a partir do final da década de 60, quando Seymour Papert<sup>4</sup> juntamente com seu companheiro de trabalho Wally Feurzeig desenvolveu a Linguagem de Programação Logo<sup>5</sup> que as linguagens e recursos computacionais passaram a ser vistos e utilizados como instrumentos educacionais pelos professores. É bem verdade que até meados da década de 80 a utilização de computadores na educação era restrita a alguns centros privilegiados, até porque seu custo e manutenção eram bastante significativos. Todavia, a partir da década de 90 seu uso se popularizou e começou a fazer parte da realidade de diversas escolas.

No Brasil, um dos referenciais da entrada dos computadores no ambiente escolar foi com o governo do presidente Fernando Henrique Cardoso, quando este lançou programas de inserção de recursos tecnológicos no ambiente escolar, tais como o **Programa Nacional de Informática na Educação – ProInfo**, criado em 1997, no qual pretendia universalizar o uso das tecnologias no

---

<sup>4</sup> Sul africano erradicado nos Estados Unidos, recebeu o título de Ph.D em Matemática em 1959. É um dos fundadores do Massachusetts Institute of Technology, importante centro de pesquisa tecnológica. Criador da linguagem LOGO e do termo construcionismo.

<sup>5</sup> Segundo Martins (2003, p.6) seria uma linguagem de programação computacional que objetivava proporcionar recursos com os quais os alunos pudesse expressar suas ideias na atividade de programar no computador. Caracterizou-se pela manipulação do cursor em formato de tartaruga, que seria capaz de caminhar pela tela do computador, deixando assim rastros que formariam desenhos.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
**E D U C A Ç Ã O**

sistema público de ensino e que tinha por meta melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, propiciar uma educação voltada para o progresso científico e tecnológico e preparar o aluno para o exercício de cidadania” (BRASIL, 1996, p. 6).

Outro programa elaborado com esse mesmo intuito foi o “**Telecomunidade**”, criado em 2001, visava equipar as escolas públicas federais, estaduais e municipais com mais de 600 alunos com computadores para serem utilizados não só pelos sujeitos que compõem a escola, mas por toda a comunidade que a cerca. Tais computadores estariam conectados à internet, demonstrando assim que o país estava buscando se modernizar e disponibilizar mais acesso à informações e conhecimento para a população em geral. (AGÊNCIA SENADO, 2001)

No governo Lula podemos citar outros programas que visavam inserir tais ferramentas tanto no contexto escolar como no domiciliar. O “**Projeto um Computador por Aluno (UCA)**” foi implementado com o objetivo de intensificar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC’s) nas escolas por meio da distribuição de computadores portáteis aos alunos da rede pública de ensino (FNDE, 2010). Já o “**Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE)**” foi criado no ano de 2008 e estabelecia que todas as escolas públicas urbanas que participassem do programa teriam banda larga em seus laboratórios de informática.

O governo Dilma optou por fazer a manutenção desses programas, além de fornecer incentivos para que as empresas que investissem na ampliação da cobertura da banda larga nas escolas estivessem inseridas no regime especial de tributação. Mas não foi somente a banda larga que se beneficiou com tais incentivos, as empresas que desenvolvessem computadores e softwares voltados para a educação também estariam inseridas nesse regime especial de tributação.

Todos esses programas citados anteriormente buscavam inserir o Brasil, e mais especificamente as escolas, na chamada “era digital”. Podemos perceber que o governo se esforçou e vem se esforçando para equipá-las com computadores, tablets e internet, objetivando assim que os professores usufruam ao máximo dos benefícios que as tecnologias da informação e comunicação possam lhe proporcionar na prática docente. Entretanto, não foi isso que observamos na escola em que as atividades do PIBID aconteceram, muito pelo contrário, o que se percebeu foi um “escanteamento” do laboratório de informática por parte dos professores.

Segundo o questionário aplicado aos alunos de uma turma de 9º ano na referida escola, nenhum professor os levou para o laboratório de informática naquele ano, ou seja, aquela seria a primeira vez que os sete alunos selecionados para a construção do *game* iriam visitá-lo.



Entre os fatores que podem contribuir para que os professores deixem em segundo plano os laboratórios de informática são a pouca intimidade que eles possuem com os computadores no contexto escolar, desconhecimento de metodologias de ensino que aliem os computadores às suas matérias em que lecionam, falta de estrutura no laboratório, tempo escasso de aula ou simplesmente por acharem mais prático darem aula pelo método tradicional.

A partir deste contexto, elaboramos uma atividade em que os jogos digitais estivessem presentes na realidade educacional dos alunos. Para tanto, o jogo digital **RPG MAKER VX Ace** foi escolhido por se caracterizar como um *software* que vai de acordo com as teorias propostas por Papert no que tange o construcionismo na educação. Segundo Papert apud Rosa (1994), o construcionismo seria uma teoria da aprendizagem em que rejeita o pressuposto de que para que haja um melhor rendimento cognitivo dos alunos faz-se necessário uma melhor didática por parte dos professores e um aperfeiçoamento em sua instrução.

O autor salienta que não devemos ignorar a didática do professor, todavia, enfatiza que a aquisição de conhecimento se dá através de um processo ativo de construção e reconstrução das estruturas mentais, concluindo que o objetivo dos professores que adotam o modelo construcionista é o de ensinar buscando produzir o máximo de aprendizagem a partir do mínimo de ensino. (PAPERT APUD ROSA, 2004, p.44)

Neste grupo de estudantes, a utilização do RPG MAKER proporcionou interatividade, pesquisa, trabalho em grupo e um contato direto com um recurso que eles estavam habituados a usar - o computador, muito embora ainda não conhecessem o *software* que estava sendo utilizado. Já o professor, no caso os pibidianos, adotaram uma postura de mediação frente aos alunos, supervisionando a construção do *game*, dando dicas e tirando possíveis dúvidas que por ventura viessem a surgir, tanto no que tange ao conteúdo bem como ao software.

Embora a atividade tenha ocorrido de forma satisfatória, a sua aplicação teve que superar algumas adversidades que a própria escola, mais especificamente o laboratório de informática nos colocava, a começar pelos computadores que ali eram disponibilizados.

Os computadores fornecidos pelo Governo Federal trazem consigo o sistema operacional Linux Educacional, que no caso era incompatível para um bom funcionamento do software RPG Maker. Para contornar tal barreira, os pibidianos levaram seus próprios notebooks para que a atividade fosse feita na sala de informática. Esse é um ponto que deve ser lembrado, haja vista que boa parte dos programas atuais – mais especificamente os jogos digitais – não são compatíveis com o sistema



operacional Linux, contribuindo assim para que tais recursos sejam pouco lembrados e utilizados pelos professores durante suas aulas.

Se por um lado o uso de softwares livres e de código aberto como o Linux podem trazer diversos benefícios para o governo, tais como a redução de custos ao montar os laboratórios de informática, por outro podem trazer alguns dificuldades como será visto adiante. Um dos problemas centrais é que tal sistema operacional não está presente no cotidiano da maioria da população brasileira. De acordo com matéria do *site* G1<sup>6</sup>, datada de 2013, 98% dos computadores residenciais brasileiros possuem o sistema operacional *Windows* instalado, contra 2% de demais sistemas. Tal discrepância faz com que o Linux seja um obstáculo a ser superado, haja vista que nem professores nem alunos estão ainda bem familiarizados com ele.

Outro fator que contribui para aumentar o problema do Linux nas escolas é que a maioria dos programas que são desenvolvidos atualmente são voltados para o *Windows*, escanteando assim o Linux. Os jogos digitais são os que mais são prejudicados nesse ponto, na medida em que a maioria deles não tem suporte ao Linux. Um último fator negativo é que os alunos não possuem aulas de informática para que aprendam a manusear o sistema operacional, aumentando assim o abismo e as dificuldades na utilização do laboratório de informática.

Voltando especificamente ao RPG Maker, surgiu recentemente uma versão alternativa gratuita que funciona perfeitamente no Linux. Trata-se do **RPGBoss**<sup>7</sup>, um software *open-source* que foi desenvolvido tendo como inspiração o RPG Maker, trazendo para o público a maioria das suas funções. Sendo assim, o professor que queira trabalhar nas escolas públicas com o RPG Maker, poderá utilizar o RPGBoss que não haverá grandes perdas de recursos ou funcionalidades.

Em se tratando dos resultados da aplicação da atividade juntos aos alunos do 9º ano da Escola Estadual Raul Córdula podemos dizer que tirando o contratempo dos computadores a atividade foi bastante enriquecedora e proveitosa. Os alunos se mostraram interessados e desafiados a produzir seu *game* sobre a Ditadura Militar no Brasil desde o início, sempre questionando e procurando aprender novas funcionalidades sobre o *software*.

O *game* produzido trouxe à tona os elementos que eram necessários para identificarmos se os alunos haviam sintetizado de forma satisfatória os pontos chaves do conteúdo, tais como a repressão do regime militar no nosso país, a perseguição aos movimentos de esquerda, mais precisamente aos

---

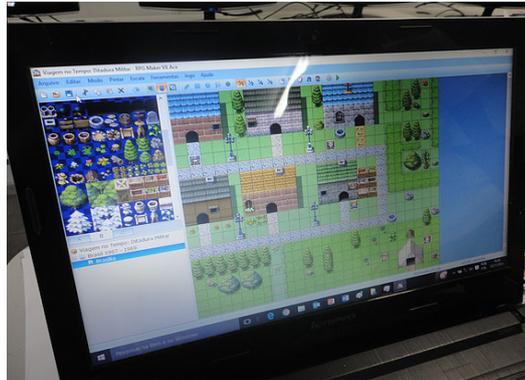
<sup>6</sup> Para mais informações, acesse: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/04/brasil-tera-um-computador-por-habitante-em-2016-preve-fgv.html>

<sup>7</sup> Para mais informações sobre o software, acesse: <http://rpgboss.com/>



“comunistas” e a referência ao governo do presidente Costa e Silva, tido como um dos mais autoritários deste período.

### **Imagem 1 - Desenvolvimento do jogo sobre a Ditadura Militar**



**Fonte: Arquivo pessoal**

Como podemos ver na imagem acima, os alunos desenvolveram uma vila que representaria a nossa cidade, Campina Grande, na época da Ditadura Militar no Brasil. Foi através dela e de outros cenários que os fatos sobre a temática se desenvolveram. A história que os alunos criaram trabalhava com uma perspectiva em que os militares estavam a perseguir e a capturar um comunista que propagava seus ideais pela cidade. Neste caso, através do diálogo com diversos *Npc's* – *Non Playable Character*, que traduzindo para o português seria algo como “personagem controlado pelo computador”, o objetivo poderia ser alcançado (encontrar o personagem que estava causando “problemas” pela cidade). Os *npc's* criados pelos alunos iam desde militares, membros da igreja, até pessoas comuns, que refletiam os ânimos do período que estava sendo vivenciado.

Para que o jogo fosse desenvolvido de forma satisfatória, os pibidianos indicaram fontes para que os alunos pesquisassem a temática bem como recomendaram a utilização do livro didático. Procuramos assim aliar um recurso tecnológico inovador com os recursos tradicionais utilizados por eles para a prática do estudo, como o livro didático.

### **Imagem 1I – Utilização do livro didático pelos alunos**



**Fonte: Arquivo Pessoal**

Na medida em que o jogo foi se desenvolvendo, os debates e as problematizações foram ocorrendo entre os membros do grupo, estimulando assim algo primordial no fazer e no aprender história: a CRITICIDADE. Os alunos naquele momento deixaram de lado o estado passivo da aprendizagem tradicional para se tornarem sujeitos ativos, colocando literalmente “a mão na massa”, ou melhor, no teclado para desenvolverem seu aprendizado. Ainda na questão do ensino tradicional Behrens (2000, p.73) nos falará que “no paradigma tradicional, a linguagem oral e a escrita são contempladas num processo de repetição que leva a decorar datas, números, fórmulas, enfim, dados que muitas vezes não têm significado para os alunos no processo de aprendizagem”

Esse relato de Behrens é bastante emblemático, ainda mais porque estamos lidando com o ensino de história, repleto de datas e números que realmente, muitas vezes, parece não ter sentido ou utilidade alguma para os alunos. Daí a importância do professor de História, mostrar para eles que a História não se resume a memorização de datas, heróis, feitos e acontecimentos históricos, mas sim de compreender o porquê daqueles fatos terem ocorrido daquele modo e quais os reflexos que eles proporcionaram para a nossa sociedade.

Ao construírem o *game* os alunos expressaram toda a repressão que estava em volga no Brasil durante a ditadura militar. Enfatizaram não somente essa questão mas também o apoio que os militares receberam no início do regime de diversos setores da sociedade que exerciam influência sobre a população, tais como a Igreja. Esse apoio que foi dado no início se transformaria com o decorrer do tempo em descontentamento e insatisfação, haja vista que vários dos seus direitos estariam sendo limitados pelo regime militar através dos Atos Institucionais.

**Imagem III – A Igreja no início da ditadura**



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O



**Fonte: Arquivo Pessoal**

Para finalizar o game os alunos tentaram reconstruir um dos cenários mais lamentáveis que o período proporcionou para os que se opunham ao regime, os temidos porões da ditadura. Eram neles que os sujeitos que propagavam ideias contra os militares eram torturados e muitas vezes mortos.

**Imagem IV – Os porões da ditadura**



**Fonte: Arquivo Pessoal**

## CONCLUSÕES

Ao finalizarmos nossa pesquisa sobre a introdução do *software* RPG MAKER na sala de aula percebemos que o mesmo pode vir a se tornar um grande colaborador educacional no que tange a aliança entre as Tic's e os meios tradicionais de ensino. Os alunos ao transplantarem seus conhecimentos, fruto de pesquisa e debate sobre determinado tema para um jogo digital, puderam sair do estado passivo de aquisição de conhecimento para o estado ativo, cabendo ao professor



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

adotar uma postura de mediação frente aos alunos, fazendo correções, indicando fontes de pesquisa, tirando dúvidas, dando sugestões ou até mesmo instigando os alunos sobre a temática sendo trabalhada em sala de aula.

Mesmo com as dificuldades estruturais enfrentadas pelos pibidianos no laboratório de informática, a atividade ocorreu de forma satisfatória e gratificante, haja vista o interesse demonstrado pelos alunos em continuarem a produzir o *game* em suas casas. Nas entrevistas realizadas com os alunos após a criação do *game* todos relataram estarem satisfeitos com a metodologia adotada pelos pibidianos, queixando-se apenas dos computadores do laboratório de informática que não executavam o programa por falta de compatibilidade.

Acreditamos que a utilização desse *software* no ambiente escolar dêva ser mais estudado e analisado, por isso, acreditamos que esse trabalho possa contribuir para que futuros pesquisadores e professores utilizem de nossas experiências para experimentarem nas suas próprias aulas a introdução do RPG Maker como ferramenta educacional.

#### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

AGÊNCIA SENADO. **Jucá elogia Programa Telecomunidade.** Disponível em: <http://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2001/09/26/juca-elogia-programa-telecomunidade>.

Acessado em abril de 2016.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Aprendizagem e Jogos Digitais.** Campinas

BEHRENS, M. A. **Projetos de Aprendizagem Colaborativa num Paradigma Emergente.** In: MORAN, J. M.; MASSETO, M. T.; BEHRENS, M. A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica.* Campinas: Papyrus, 2000.

FUNDO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO. **Projeto um Computador por Aluno – UCA.** Disponível em: <http://www.fnde.gov.br/programas/programa-nacional-de-tecnologia-educacional-proinfo/proinfo-programa-um-computador-por-aluno-prouca>. Acessado em abril de 2016.

G1 –TECNOLOGIA E GAMES. **Brasil terá um computador por habitante em 2016, prevê FGV.** Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/04/brasil-tera-um-computador-por-habitante-em-2016-preve-fgv.html> Acessado em julho de 2016.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

MARTINS, M. C. **Criança e mídia: “Diversa-mente”** em ação em contextos educacionais. Tese de Doutorado em Multimeios) – UNICAMP: Campinas, 2003

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21.ed. São Paulo: Papirus, 2003.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

ROSA, Maurício. **Role Playing Game Eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar Matemática**. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual Paulista – Instituto de Geociências e Ciências Exatas:Rio Claro, 2004. Disponível em: [http://www.rc.unesp.br/gpimem/downloads/dissertacoes/rosa\\_m\\_me\\_rcla.pdf](http://www.rc.unesp.br/gpimem/downloads/dissertacoes/rosa_m_me_rcla.pdf) Acessado em: julho de 2016.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **A Pesquisa e a Produção de Conhecimentos**. São Paulo. Disponível em <http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/195/3/01d10a03.pdf>. Acessado em abril de 2016.