



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E
CONTEMPORANEIDADE.
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – DEDC – CAMPUS I**



PRISCILA DOS ANJOS COSTA

***ROLE PLAYING GAME (RPG) DIGITAL COMO MEDIADOR PARA O
ENSINO/APRENDIZAGEM DE CONVIVÊNCIA ENTRE SUJEITOS
MULTICULTURAIS COM RELIGIÃO E VALORES CULTURAIS DIVERSOS.***

SALVADOR

2020



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E
CONTEMPORANEIDADE.
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – DEDC – CAMPUS I**



PRISCILA DOS ANJOS COSTA

***ROLE PLAYING GAME (RPG) DIGITAL COMO MEDIADOR PARA O
ENSINO/APRENDIZAGEM DE CONVIVÊNCIA ENTRE SUJEITOS
MULTICULTURAIS COM RELIGIÃO E VALORES CULTURAIS DIVERSOS.***

Dissertação de Mestrado apresentada a Banca Examinadora como exigência para a obtenção do título de Mestre em Educação e Contemporaneidade, na área da Linha I: Processos Civilizatórios, Educação, Memória e Pluralidade Cultural, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, sob a orientação do Professor Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

SALVADOR

2020

Universidade do Estado da Bahia

Sistema de Biblioteca

Ficha Catalográfica - Produzida pela Biblioteca Edivaldo Machado Boaventura

Dos Anjos Costa, Priscila.

Role Playing Game (RPG) digital como mediador para o ensino/aprendizagem de convivência entre sujeitos multiculturais com religião e valores culturais diversos.: - / Priscila Dos Anjos Costa.-- Salvador, 2020.
159 fls..

Orientador: Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Campus I. Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade - PPGEDUC, 2020

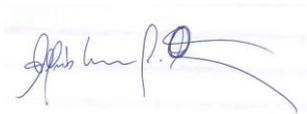
1. Role Playing Game (RPGAD); . 2. Design Based Research (DBR); . 3. Convivência com a diversidade Religiosa;. 4. Plano Didático socioconstrutivista.. I. Eurico Rodrigues Matta, Alfredo II. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Campus I. D: 370

FOLHA DE APROVAÇÃO

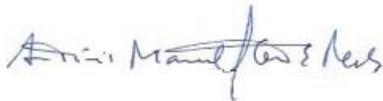
**ROLE PLAYING GAME (RPG) DIGITAL COMO MEDIADOR PARA O
ENSINO/APRENDIZAGEM DE CONVIVÊNCIA ENTRE SUJEITOS
MULTICUTURAIS COM RELIGIÃO E VALORES CULTURAIS DIVERSOS**

PRISCILA DOS ANJOS COSTA

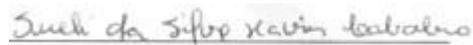
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, em 30 de setembro de 2020, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia, composta pela Banca Examinadora:



Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta
Universidade do Estado da Bahia - Uneb
Doutorado em Educação
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil



Prof. Dr. António Manuel Quintas Mendes
Universidade Aberta - UAb
Doutorado em Educação
Universidade Aberta, UAb, Portugal



Prof. Dra. Sueli da Silva Xavier Cabalero
Secretaria Municipal da Educação - SMED
Doutorado em Difusão do Conhecimento
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil



Prof. Dra. Josete Bispo Ribeiro
Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Doutorado em Difusão do Conhecimento
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil

AGRADECIMENTO

Agradeço aos meus pais Edson Cavalcanti Costa (*In memoriam*) e Virginia dos Anjos Costa que sempre me incentivaram e apoiaram para iniciar, desenvolver e finalizar este estudo. Sei que meu pai estaria orgulhoso de mim se estivesse aqui...

A meu irmão e cunhada, Marcio e Jessica, por todo incentivo, apoio nos momentos difíceis, encorajamento e, por ter me dado o sobrinho mais lindo do mundo.

A meu namorado Paulo Eduardo, pelo companheirismo, atenção, dedicação, paciência e encorajamento. Você foi meu cais no meio do caos!

A minha amiga querida Daiana, o que seria de mim sem você? Obrigada pelos conselhos, por me ouvir nos momentos de crise, por sempre me apoiar e incentivar meus estudos. Estamos juntas até depois do fim.

Aos amigos do grupo de pesquisa que com suas contribuições acadêmicas e pessoais me ajudaram de forma ímpar na construção deste trabalho, que tem um pouco de cada um, em especial Ivandson Filho, Lazaro Souza, Eudes Vidal e Verônica Gordiano. Aos professores e funcionários do PPGEduc que tanto me ajudaram no decorrer destes anos de pesquisa e estudo.

Ao meu querido professor e orientador Alfredo Matta, que confiou em mim e acreditou que eu conseguiria quando eu mesma não acreditava. Obrigada por trilhar o caminho do conhecimento e da pesquisa desde a graduação comigo, com dedicação, atenção, cuidado e carinho. Minha eterna gratidão!

Aos estudantes e professores participantes das duas escolas, sem eles nada aconteceria. Para vocês desejo todo enriquecimento intelectual e sucesso em seus caminhos.

Por fim, agradeço a todos aqueles que direta ou indiretamente colaboraram na construção e finalização deste trabalho.

RESUMO

Esta pesquisa tem em vista identificar através de meios educacionais pedagógicos, como se dar à convivência entre sujeitos de religiões diversas, considerando a premissa da intolerância religiosa relacionada ao racismo. Sendo assim, elaboramos um modelo didático pedagógico socioconstrutivista que agiu como guia nas preparações das aulas com temas conflituosos, porém o plano didático apresentado também pode ser utilizado em diversas aulas sendo elas comuns ou conflituosas, no nosso caso utilizamos o plano didático, que criamos, para discutir convivência com a diversidade religiosa. Seguindo essa perspectiva, nossa pesquisa se comprometeu em elaborar uma metodologia de proposta didática utilizando do jogo RPG digital como mediador de conflitos e auxiliador no ensino-aprendizagem de convivência com a diversidade religiosa. Para isso utilizamos o jogo RPGAD fundamentado na metodologia de investigação *Design Based Research* (DBR) que é uma pesquisa aplicada que no contexto do jogo RPG proposto, ajudou na construção de conhecimento colaborativo e com um processo de diálogo contínuo, ocorrendo ao decorrer do desenvolvimento da pesquisa momentos de intervenções e soluções de problemas. Considerando a metodologia adotada, na medida em que as aplicações apresentadas foram efetuadas observamos a necessidade de aperfeiçoamento, e assim fizemos, expandindo a pesquisa para outras escolas propiciando vários ciclos de aplicação do jogo e melhoramento do plano didático produzido aqui, seguindo as principais primícias da DBR que são propiciar aos sujeitos participantes nessas pesquisas à construção contínua e coletiva da solução mais adequada.

Palavras-chave: *Role Playing Game* (RPGAD); *Design Based Research* (DBR); Convivência com a diversidade Religiosa; Plano Didático socioconstrutivista.

ABSTRACT

This research aims to identify through pedagogical educational means, how to get along with subjects of different religions, considering the premise of religious intolerance related to racism. Therefore, we elaborated a pedagogical socio-constructivist didactic model that acted as a guide in the preparation of classes with conflicting themes, however the didactic plan presented can also be used in several classes, which are common or conflicting, in our case we use the didactic plan, which we created, to discuss living with religious diversity. Following this perspective, our research is committed to elaborating a didactic proposal methodology using the digital RPG game as a mediator of conflicts and aids in teaching and learning to live with religious diversity. For this, we use the RPGAD game based on the Design Based Research (DBR) research methodology, which is an applied research that, in the context of the proposed RPG game, helped in the construction of collaborative knowledge and with a continuous dialogue process, occurring during the development of the researches moments of interventions and solutions of problems. Considering the methodology adopted, to the extent that the applications presented were carried out, we observed the need for improvement, and we did so, expanding the research to other schools providing several cycles of application of the game and improvement of the didactic plan produced here, following the main first principles of DBR that provide the subjects participating in these researches with the continuous and collective construction of the most appropriate solution.

Keywords: Education; RPG game (RPGAD); DBR; Socioconstructivist Didactic Plan; Coexistence with Religious Diversity.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Fases de Pesquisa com Metodologia DBR

QUADRO 2 – Terreiros georreferenciados: comunidade do Antigo Quilombo Cabula.

QUADRO 3 – Síntese do processo de urbanização na localidade do Cabula

QUADRO 4 – População Residente por Faixa Etária (Habitantes) - Beiru/Tancredo Neves Total 2010

QUADRO 5 – Terreiros no bairro do Beiru

QUADRO 6 – Síntese do Contexto Histórico

QUADRO 7 – Características de modelo Educacionais

QUADRO 8 – Princípios Socioconstrutivistas na Mediação

QUADRO 9 – Possibilidades pedagógicas de uso do RPG

QUADRO 10 – Esquema do jogo que irmos utilizar

QUADRO 11 – Dignidade da Pessoa Humana / seus elementos componentes

QUADRO 12 – Guia Modelo

QUADRO 13 – *Design* Cognitivo do Processo Pedagógico para uso do RPG como mediador no ensino-aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões diversas.

QUADRO 14 – Categorias de Referências

QUADRO 15 – Critérios de Análise 01

QUADRO 16 – Critérios de Análise 02

QUADRO 17 – *Design* Cognitivo do Processo Pedagógico para uso do RPG Como Mediador no Ensino-Aprendizagem de Convivência entre sujeitos com religiões Diversas - Com alterações

QUADRO 18 – Critérios de Análise 01

QUADRO 19 – Critérios de Análise 02

QUADRO 20 – Proposta didática pedagógica para uso do RPGAD como mediador no Ensino-Aprendizagem de convivência entre sujeitos com diversidade religiosa (Versão final)

LISTA DE FIGURAS

FIGURA: 1º Mapa Poligonal do Projeto TBC.

FIGURA: 2º Mapa Poligonal do projeto TBC Cabula e entorno.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem
CAM – Casa de Acolhimento ao Menor
CASE – Comunidade de Atendimento Socioeducativo
CEHMA – Colégio Estadual Helena Magalhães
CPM – Colégio da Polícia Militar
CRT – Centro de Recepção e Triagem da Bahia
CSS – Cascading Style Sheet
D&D – *Dungeons and dragons*
DBR – *Design-Based Research*
FAMEB– Fundação de Assistência aos Menores da Bahia
FUNAI – Fundação Nacional do Índio
PJ – Personagens jogadores
PPP – Projeto Político Pedagógico
RPG – *Role Playing Game*
TBC – Turismo de Base Comunitária
TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação
UML – *Unified Modeling Language*
UNEB – Universidade do Estado da Bahia
ZDI – Zona de Desenvolvimento Imediato
ZDP– Zona de Desenvolvimento Proximal

Sumário

Introdução	10
Capítulo 1 - CONTEXTO HISTÓRICO DO BAIRRO DO BEIRU	18
1.1 Brasil Bahia	18
1.1.1 Salvador.....	19
1.1.2 Antigo Quilombo Cabula	22
1.1.3 Beiru	31
1.2 Colégio Estadual Helena Magalhães	40
1.2.1 História da instituição de ensino	41
1.2.2 Estrutura social da escola.....	45
Capítulo 2 - PRINCÍPIOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS	49
2.1 Socioconstrutivismo	49
2.1.1 Sociedade em rede e jogos RPG digital	55
2.1.2 Direitos Humanos Fundamentais.....	65
2.1.3 Proposta Didática Pedagógica Utilizando Jogo RPG Digital.....	72
Capítulo 3 - DESENVOLVIMENTO DA MODELAGEM	74
3.1 Modelagem da Proposta Didática do jogo RPG Digital	74
Capítulo 4 - METODOLOGIA	80
4.1 Categoria.....	80
4.1.1 Categoria de Acompanhamento	81
4.1.2 Categoria de Referências	83
4.2 Campos de Aplicação	89
4.2.1 Participantes da pesquisa	90
4.2.2 Organização do jogo	90
4.2.3 Características do sistema do jogo “Religare” RPG AD	91
4.3 Instrumentos de levantamento de dados	92
4.3.1 Whatsapp.....	92
4.3.2 RPG AD “Religare”	92
4.4 Critérios de Análise	93
Capítulo 5 - RESULTADOS DAS ANÁLISES DOS INSTRUMENTOS	96
5.1 Relatos de Processo	97
5.2 Análise dos Primeiros Grupos.....	98
5.3 Relatos de Processo	115
5.4 Análise do Terceiro Grupo	116
5.5 Resultados e Análise Final	128

Conclusão	135
Referências	138
Anexos	145

Introdução

Esta pesquisa tem em vista identificar, através de meios educacionais pedagógicos, como se dar a convivência entre sujeitos de religiões diversas, considerando a premissa da intolerância religiosa relacionada ao racismo. Sendo assim, elaboramos um modelo didático pedagógico socioconstrutivista para que possa servir como guia para preparação de aulas comuns e conflituosas.

Considerando nosso atual contexto histórico podemos dizer que não é necessário que um Estado seja laico para existirem liberdades religiosas, assim como não é o bastante se declarar Estado Laico e descumprir o devido direito a todas as religiões e formas de religiosidade existente no país. Um país pode até adotar uma religião oficial, contudo, se faz necessário permitir que seus cidadãos pratiquem outras religiões. Entretanto, quando um Estado se afirma como Estado laico, como o caso do Brasil, por exemplo, ele passa a ter compromisso de separar Estado e religião, e, portanto, tem o dever de proteger a liberdade religiosa, garantindo esse direito a todos os seus cidadãos.

Apesar do nosso país se declarar Estado laico tendo em sua história de construção a multiculturalidade, pluralismo cultural de um povo formado através da miscigenação entre diversos povos, ainda assim, presenciamos diversas ações de intolerância religiosa relacionadas ao racismo.

A intolerância religiosa é um termo que descreve uma atitude mental caracterizada pela falta de habilidade ou vontade em reconhecer e respeitar diferentes pensamentos de crenças religiosas (POLITIZE, 2018).

Na passagem Bíblica Cristã no livro de Mateus (cp.5. 6 a 9) diz:

Bem aventurados os que têm fome e sede de justiça, porque serão saciados. Bem aventurados os misericordiosos, porque alcançarão misericórdia. Bem aventurados os puros de coração, porque verão a Deus. Bem aventurados os que promovem a paz, porque serão chamados filhos de Deus(BIBLIA, 2009, p. 1110-1111).

Buda expõe “em verdade, jamais se destrói o ódio pelo ódio. O ódio só é destruído pelo Amor. Este é um preceito eterno” (POLITIZE, 2018). Já para Gandhi:

A regra de ouro consiste em sermos amigos do mundo e em considerarmos toda a família humana como uma só família. Quem faz distinção entre os fiéis da própria religião e os de outra, deseduca os membros da sua religião e abre caminho para o abandono, a irreligião (POLITIZE, 2018).

Sabemos que a intolerância religiosa é fruto de um longo processo histórico de catequização. E, mesmo com os avanços das políticas públicas e projetos para

assegurar a liberdade de expressão e culto, o Brasil ainda continua protagonizando crescentes casos de discriminação e racismos religiosos. A intolerância religiosa se faz presente na história da humanidade, sendo uma das maiores geradoras de guerras, escravização e morte de milhares de pessoas. Mesmo com o passar dos séculos essas ações degradantes continuam em evidência contrapondo o ensinamento dos percussores das principais religiões no mundo, como é o exemplo acima citado.

Nos últimos anos temos vivenciado crescentes demonstrações de ações de intolerância religiosa relacionadas ao racismo, e apesar de todas as lutas em combater tais ações, presenciamos atitudes assim dentro dos muros das escolas.

De acordo com Silas Fiorotti (2019) – evangélico, cientista social e doutor em Antropologia Social pela Universidade de São Paulo (USP) –, apresenta-se uma preocupação com as crescentes manifestações de intolerância religiosa dentro dos muros da escola. Em seu depoimento no artigo publicado em seu blog Espiritualidade Libertária, ele relata:

A relação entre a intolerância religiosa e o racismo é constatada pelo fato das religiões afro-brasileiras e seus adeptos serem aqueles que mais sofrem ataques discriminatórios. As religiões afro-brasileiras (ou religiões brasileiras de matrizes africanas) carregam a herança africana em diversos aspectos; por exemplo, mantiveram o culto às divindades da natureza e aos ancestrais através da tradição oral, algo que é considerado por muitas pessoas como “primitivo”, atrasado, sujo, repulsivo, “coisa de preto”. As religiões afro-brasileiras historicamente também têm sofrido com desqualificações e com criminalizações por parte do poder público, sendo continuamente acusadas de charlatanismo e curandeirismo. Nos últimos anos, o racismo volta-se contra os rituais dos candomblés que são considerados repulsivos e cruéis por conta dos sacrifícios de animais, há inclusive novas tentativas de criminalização destes rituais.

O crescimento do pentecostalismo no Brasil continua impactando negativamente as religiões afro-brasileiras. Grande parte das igrejas evangélicas pentecostais dá lugar central à guerra espiritual e isto leva ao acirramento de determinadas práticas. Nesta guerra espiritual, algumas práticas de “evangelização” incluem convocações para os crentes evangélicos cometerem atos que podem ser caracterizados como intolerância religiosa e os principais alvos têm sido as religiões afro-brasileiras, seus templos, suas divindades, seus símbolos, seus adeptos, suas cerimônias públicas e os símbolos da herança africana. Diversos destes atos de intolerância dos evangélicos são decorrentes de alianças entre igrejas e políticos evangélicos ou mesmo, por mais extraordinário que possa parecer, entre igrejas e “traficantes evangélicos” (FIOROTTI, 2019).

Sendo assim, entendemos que inexistente um plano didático pedagógico para a aplicação de jogos RPG para mediação da convivência de um coletivo composto por estudantes com diversidade religiosa no Colégio Estadual Helena Magalhães, local onde nossa pesquisa será desenvolvida e que tem um histórico muito rico em

diversidade religiosa. Cabe ressaltar que devido à pandemia tivemos que ampliar as possibilidades para as escolas públicas.

Seguindo essa perspectiva, nossa pesquisa se compromete em elaborar uma metodologia de proposta didática utilizando do jogo RPG digital como mediador de conflitos e auxiliador no ensino-aprendizagem de convivência com a diversidade.

Para isso nossa pesquisa utilizará dos recursos da metodologia de investigação *Design Based Research* (DBR) – em português pode ser interpretada como Pesquisa de Desenvolvimento – que favorece a pesquisa aplicada, a qual, no contexto do jogo RPG proposto, ajudará na construção de conhecimento colaborativo que tenha em seu processo o diálogo contínuo visando criar intervenções e soluções de problemas. Na medida em que a aplicação apresenta resultado que necessita de aperfeiçoamento, propicia aos sujeitos participantes nessas pesquisas a construção contínua e coletiva da solução mais adequada (MATTA et al, 2014).

Esse diálogo contínuo pode ser traduzido como atividades comunitárias ou colaborativas de modo que o sujeito vai tendo a oportunidade de aprender e participar do mundo no qual vive, de forma engajada e pedagógica, nesse mundo concreto e cotidiano do sujeito. Isso leva ao entendimento da possibilidade de construção e reconstrução da proposta de solução do problema prático como sendo um princípio a ser perseguido. Logo, é essencial apontar que esta pesquisa guarda em si o pressuposto epistemológico da práxis, considerando que se estabelece uma relação ensino-aprendizagem do sujeito engajado na transformação de sua prática social. (MATTA, 2011, p.244).

A DBR é uma metodologia permeada pela ação colaborativa entre participantes que buscam soluções para os desafios/problemas identificados pela comunidade (MAZZARDO et al., 2016), de modo que a prática social comunitária deverá considerar sempre os aspectos da diversidade e propriedades específicas das comunidades em que a possibilidade de construção e reconstrução são acolhidas como ciclos de refinamentos, tão característico dessa metodologia. (MATTA, SILVA, BOAVENTURA; 2014, p.24).

De acordo com Souza (2016), essa metodologia surgiu no final da década 1990 do século XX com Ann Brown (1992) e Allan Collins (1992) como precursores, sua aplicabilidade crescente se justifica na medida em que incrementa as pesquisas voltadas para as tecnologias educativas e nos estudos sobre o uso de informática na

educação. Sendo inovadora na medida em que possibilita unir as metodologias de pesquisa qualitativas e quantitativas, aproximando esses benefícios as aplicações de fatos associados as práticas sociais comunitárias, e por isso mesmo, de caráter socioconstrutivista.

De acordo com Matta (2014), a definição que mais aproxima o entendimento conceitual da DBR foi apontada por Barab e Squire (2004) que diz ser uma série de procedimentos de investigação aplicados para o desenvolvimento de teorias, artefatos e práticas pedagógicas que sejam de potencial aplicação e utilidade em processos ensino-aprendizagem existente. Contudo, observa-se adesão crescente entre pesquisadores que trabalham com tecnologias e ambientes digitais, buscando soluções locais que são validadas por atitudes colaborativas. (MATTA, 2014).

Mazzardo et al. (2016) dialogando com Wang e Hannafin (2004), apontam nove princípios que reúnem para ter a certificação da aplicação da DBR:

1 - Apoiar o Design inicial em investigações e teorias existentes. 2 - Definir objetivos práticos e realistas para o desenvolvimento teórico e desenvolver um plano inicial. 3 - Conduzir a investigação em ambientes reais e representativos. 4 - Colaborar estreitamente com os participantes. 5 - Implementar os métodos de pesquisa sistematicamente e com objetivos definidos. 6 - Analisar os dados imediata, contínua e retrospectivamente. 7 - Aprimorar o projeto continuamente. 8 - As bases do DBR devem ser documentadas. 9 - Validar a generalização do desenho (MAZZARDO et., 2016, p.25).

Souza (2016) apresenta outro entendimento aceitável para aplicação da DBR, assegurando sobre a possibilidade de estruturação dessa abordagem metodológica em Fases:

Fase 1 (Contextualização) <> Fase 2 (Validação Interna + Aperfeiçoamento) <> Fase 3 (Validação Externa + Aperfeiçoamento) <> Fase 4 (Design do 105 projeto + Aperfeiçoamento) <> Fase 5 (Aplicação do projeto + Aperfeiçoamento) <> Fase 6 (Redesign 1) <> Fase 7 (Redesign 2) <> Fase n (Redesign n). Todas as fases são construídas em coletividade e colaboração entre os pesquisadores e os sujeitos pesquisados, dotando assim a pesquisa de uma abordagem metodológica, essencialmente socioconstrutiva (SOUZA, 2016, p.54).

Ainda podemos destacar de acordo com Matta; Silva; Boaventura (2014), que em consonância com Herrington et al. (2007), afirmam:

Um projeto DBR precisa ter seu foco na participação e envolvimento colaborativo dos sujeitos envolvidos na prática para a qual a DBR vai dirigir seu estudo e construção de proposta para aplicação. Uma das maiores virtudes da DBR é que todos os participantes do processo têm conhecimento e controle da totalidade do procedimento de investigação. (MATTA; SILVA; BOAVENTURA, 2014, p.29).

Sendo assim, para melhor descrever nosso trabalho de pesquisa em construção a abordagem metodológica DBR, discorreremos quatro (4) Fases, apontadas por Matta; Silva; Boaventura (2014) são elas:

Fase 1. Análise do problema por investigadores, usuários e/ou demais sujeitos envolvidos em colaboração. Contextualização.

- Nessa fase do trabalho buscamos pesquisar uma proposta didática pedagógica utilizando o *Role Playing Game* (RPG) digital como mediador para o ensino/aprendizagem de convivência entre sujeitos multiculturais com religião e valores culturais diversos.
- Esta pesquisa visa apontar uma proposta didática pedagógica socioconstrutivista, guiada pelos princípios dos socioconstrutivismo, sociedade em rede e jogos RPG digital, direitos humanos e direito à liberdade de crença religiosa, proposta didática pedagógica utilizando jogo RPG digital. Ressaltando que esse trabalho está voltado a pessoas com culturas religiosas diversas, sendo alunos de escolas públicas. Onde, nos deparamos com situações que envolvem preconceitos e intolerância religiosa relacionada ao racismo. Portanto, trabalharemos a diversidade religiosa, considerando o contexto do sujeito, sua construção social, além de visar desenvolver nesses alunos o respeito à alteridade e aprender a convivência com a diversidade religiosa reconhecendo a diversidade humana. Assim, iniciamos nossa pesquisa fazendo uma contextualização, apresentada no capítulo I, um estudo quanto aos aspectos culturais, religiosos, social e educacional da comunidade a qual a escola pertence. Destacando os povos indígenas, africanos e ibéricos que iniciaram a fundação do Brasil, de Salvador e do bairro do Cabula-Beiru.

Fase 2. Desenvolvimento da proposta de solução responsiva aos princípios de *design*, às técnicas de inovação e a colaboração de todos os envolvidos.

- Fase de construção do fundamento teórico, com o fim de desenvolver uma solução responsiva, com aspectos do socioconstrutivismo, sociedade em rede e jogos RPG digital, direitos humanos e direito à liberdade de crença religiosa, proposta didática pedagógica utilizando jogo RPG digital. Consideramos que este estudo tem a função teórica de criar uma proposta didática pedagógica socioconstrutivista utilizando do jogo de RPGAD digital como mediador de conflitos de intolerância religiosa. O

estudo do contexto histórico nos apresentou a natureza de cada um dos aspectos que leva a identificar no sujeito a diversidade cultural e religiosa de cada um entendendo o que reverbera na contemporaneidade, apontando possibilidades de construir o acervo de saber coletivo, para a reflexão crítica, a colaboração e a integração entre membros de uma comunidade (MATTA, 2006; (ALVES; BARROS; OKADA, 2012).

Fases 3 e 4. Ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução. Reflexão para produzir “Princípios de *Design*” e melhorar implementação da solução.

- Nas fases 3 e 4, aplicação da abordagem DBR, foram realizados modelagem da proposta didática do jogo RPG digital (Capítulo III), validação, em seguida será realizada a aplicação e refinamentos do jogo RPGAD digital “Religare” (produzido por Ivandison M. dos S. Filho). Nessas duas fases, desenvolvemos uma proposta didática pedagógica socioconstrutivista utilizando o jogo RPG digital visando desenvolver no sujeito ações reflexivas e colaborativas sobre a convivência com a diversidade religiosa e a intolerância religiosa relacionada ao racismo, colocando-os sempre como coautores num processo de contínua construção e colaboração do conhecimento identificado ao seu contexto. Para isso, foi preciso uma imersão no contexto histórico e na compreensão do funcionamento do jogo RPG digital (sua construção e sistema de regras), seguindo o planejamento didático proposto nessa pesquisa, considerando sempre a contínua ideia de ação colaborativa.
- Na medida que elaborávamos a proposta didática pedagógica socioconstrutivista utilizando o jogo RPG digital para mediação de conflitos, num trabalho colaborativo com o orientador, inserimos os conteúdos que foram destacados na contextualização (capítulo I), interagindo com os princípios teóricos metodológicos (capítulo II). Sempre em trabalho colaborativo, na fase 4, elaboramos uma proposta didática desenhada para este estudo. Tendo como procedimento seguir o Quadro-guia apresentado no capítulo II, desenvolvendo o conteúdo que anteriormente possuía apenas as descrições técnicas. Cabe ressaltar que nossa proposta busca desenvolver um plano didático pedagógico para a aplicação de jogos RPG digital na mediação da convivência de um coletivo de estudantes, o qual é

composto por diversidade religiosa, inseridos no Colégio Estadual Helena Magalhães. Também é necessário dizer que esses procedimentos estão validados pela abordagem DBR, na fase 4, que implica a aceitação de contínuo aperfeiçoamento do produto em desenvolvimento.

Abaixo segue o quadro que descreve com detalhes as fases de uma pesquisa utilizando a metodologia DBR:

Quadro 1 – Fases de pesquisa com metodologia DBR

FASES	Descrição	Aplicação na Pesquisa
FASE 1	Análise do problema por investigadores, usuários e/ou demais sujeitos envolvidos em colaboração.	<ul style="list-style-type: none"> • Definição de Problema; • Contextualização; • Diálogos com os sujeitos participantes da pesquisa.
FASE 2	Desenvolvimento da proposta de solução responsiva aos princípios de <i>design</i> , as técnicas de inovação e a colaboração de todos os envolvidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentação teórica; • <i>Design</i> Cognitivo do jogo.
FASE 3	Ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução.	<ul style="list-style-type: none"> • Modelagem do Jogo em colaboração com os estudantes e professores; • Aplicação e refinamento do jogo; • Levantamento e análise dos dados.
FASE 4,5...	Reflexão para produzir “Princípios de <i>Design</i> ” e melhorar implementação da solução.	<ul style="list-style-type: none"> • Validação e análise do jogo junto aos estudantes e professores; • Aplicação e refinamento do jogo; • Levantamento e análise dos dados.

Fonte: SOUZA, 2016, p.57-58.

Após discorrermos sobre as fases abordadas na pesquisa, apresentaremos as categorias de análise metodológica seguindo as Categorias de Acompanhamento (CA) e Categoria de Referência (CR).

Nosso trabalho nesse momento está subdividido em cinco capítulos. O capítulo I traz o contexto histórico do bairro – Antigo Quilombo Cabula – delimitando informações da área a qual essa pesquisa se desenvolverá. Dialogando com

Fernandes (2003) e (1970), com a comunidade que é envolvida no processo, bem como estudos realizados pelo Projeto TBC Cabula e Entorno (2012); Martins (2017) e Alves (2018) para entendimento da concepção de Antigo Quilombo Cabula e área do miolo de Salvador. Para o processo de formação e povoamento da cidade até chegar a localidade do Antigo Quilombo Cabula e Beiru fez-se necessário trazer para discussão autores como Matta (2013), Reis (1996), Mattoso (1978), Souza (2016), Brandão (1978), Rocha (2015) e Costa (2018). A contextualização do Beiru e dos sujeitos que nele habitavam aparece no texto por meio dos estudos de Martins e Souza (2013), Rocha (2016) e Costa (2016). Neste capítulo, apresentam-se também, aspectos sociais da localidade, aspectos ambientais, cultural, econômico, religioso e educacional entre os séculos XV ao XXI. Todos os elementos apresentados serviram para situar a pesquisadora e os participantes no roteiro do jogo RPG.

No capítulo II, Princípios Teóricos Metodológicos, trata-se da explicação da metodologia que essa pesquisa se compromete a seguir, descrevendo os quatro princípios abordados sendo eles o Socioconstrutivismo com base em Vygotsky (2003), Matta (2006) e (2011), Cabalero (2008) e Freire (2002; 2007). Em seguida falamos sobre a Sociedade em Rede e Jogos RPG digital dialogando com autores como Castells (2005), Santos Filho (2019), Oliveira (2001) e Vidal (2013). Logo após trataremos sobre os Direitos Humanos e a Liberdade de Crença Religiosa, conseguinte, apresentaremos a Proposta Didática Pedagógica utilizando o jogo RPG digital fundamentando nosso modelo de proposta em Brien (1990) e Matta (2006).

Já o capítulo III, discute-se sobre a Modelagem da Proposta didática do jogo RPG digital, descrevendo o passo a passo do processo da proposta didática apresentada, sua modelagem e elementos a serem seguidos durante a pesquisa, tudo com base na proposta desenvolvida por Robert Brien (1990) e Alfredo Matta (2006).

O Capítulo IV, de uma forma geral se propõe desenvolver e analisar acerca das Categorias de Acompanhamento (CA) e Categorias de Referência (CR), características do sistema do jogo RPG AD “Religare” e os instrumentos de levantamentos de dados. O Capítulo V traz como objetivo apresentar os resultados das aplicações do jogo RPGAD “Religare”, versando sobre a eficácia do *design* cognitivo do processo pedagógico proposto na pesquisa, bem como a análise dos instrumentos da pesquisa.

I. CONTEXTO HISTÓRICO DO BAIRRO DO BEIRU

Neste capítulo serão apresentados elementos que consideramos importantes para entendermos a comunidade a qual nossa pesquisa foi desenvolvida. Cabe ressaltar que o contexto elaborado tem como objetivo situar tanto a pesquisadora quanto os participantes no desenvolvimento da pesquisa, além de contribuir para a construção dos respectivos elementos utilizados nas aventuras do jogo RPG digital pedagógico proposto neste trabalho. Nossa pesquisa delimita-se ao bairro do Beiru/Tancredo Neves no Colégio Estadual Helena Magalhães. Para isso, antes de tudo, é preciso entender a composição do bairro e seu desenvolvimento dentro da primeira metrópole brasileira. Portanto, traçamos uma linha do tempo começando o contexto histórico pela Bahia com a chegada dos portugueses e outros povos, em seguida buscamos conhecer a formação da grande metrópole Salvador, logo depois vem o antigo Quilombo Cabula e sua importante ligação com o desenvolvimento da cidade. Consequente falamos sobre o bairro do Beiru e sua riquíssima história, considerando que a escola a qual pesquisamos encontra-se dentro desse contexto histórico.

1.1 Brasil/Bahia

Sabemos que em 1500 a vista do Monte Pascoal, Sul da Bahia, pelo navegador português Pedro Alvarez Cabral, se deu oficialmente a descoberta do Brasil. Entretanto, ressalto, aqui já habitavam os índios há milênios atrás, não era uma terra desabitada. Existia um povo com uma sociedade organizada e bem fundamentada. Os portugueses chegaram aqui pelo fato desta terra se tratar de território português demarcado pelo Tratado de Tordesilhas. Durante o processo de colonização se deu também a miscigenação, tendo os índios e os europeus nessa mistura e, posteriormente, o negro ao ser trazido ao Brasil na condição de escravizado (MATTA, 2013). Com a chegada dos portugueses, essencialmente cristãos, foi introduzida a partir desse momento a cultura cristã no Brasil.

No final do século XVI alguns povos africanos foram trazidos para o Brasil na condição de escravizados. Esses povos eram oriundos de países como Angola, Congo, Moçambique. Vieram também Nagôs Jejes naturais da Costa da Mina, região do Golfo da Guiné, onde, segundo a história, proveio grande parte dos

escravizados embarcados para as Américas. Ainda estiveram aqui os Hauçãs, povos do Sael Africano Ocidental, os Tapas, Grúncis, Guiné Portuguesa, Fulas e Mandingas ou Mandês. Esses povos ao serem trazidos para o Brasil trouxeram consigo suas respectivas culturas, religiões e crenças.

É preciso entender que neste período existia uma disputa de poder e dominação territorial entre cristãos e islâmicos e, historicamente, os portugueses permaneciam essencialmente guerreiros cristãos combatendo os ditos infiéis islâmicos ainda no século XV ou XVI (MATTA, 2013), ou seja, os “descobrimientos portugueses” tinham também um caráter de continuação da reconquista contra o islã, assim como de fortalecimento do cristianismo contra os rivais de outras religiões, principalmente islâmico. Percebo que o processo da escravização, a princípio, se dava por conta de divergências religiosas.

Ainda segundo Matta (2013), a África é historicamente mais da metade islâmica, e, portanto, inimigos da fé católica, assim como os cristãos católicos são do islamismo. Sendo assim, sabe-se que o islã não foi preservado como fé no Brasil. Era de fato proibido, sem qualquer possibilidade de permissão. Entretanto, as outras religiões africanas ou de origem africana eram mais toleradas até porque serviam para diferenciar os senhores cristãos, dos subalternos com outras religiões ditas inferiores. Cabe ressaltar que africanos cristãos, como os etíopes, não foram escravizados. Contudo, o islamismo era totalmente perseguido (MATTA, 2013). Ainda de acordo com o autor, a maioria dos africanos trazidos para o Brasil na condição de escravizados era de religião islâmica, no entanto, também chegaram aqui religiões como dos candomblés, budista, judaica, além de vários povos politeístas.

1.1.1 Salvador

Em 1549 é fundada a cidade de Salvador, iniciando uma dimensão de colonização com a implantação de uma verdadeira estrutura de governo: Governador Geral, Provedor Mor, Ouvidor Geral e Capitão Mor (MATTA, 2013). Salvador foi a primeira capital do Brasil e não surgiu por um acaso, ela não foi fundada sem uma finalidade. Além de ser a primeira sede da administração colonial portuguesa no Brasil, estando entre uma das cidades mais antigas da América e uma das primeiras cidades planejadas no mundo durante o período do

Renascimento (WIKIPÉDIA, 2018). Sua localização, suas rotas marítimas privilegiadas com fundamental importância principalmente para o setor comercial, favoreceram sua fundação. O geógrafo Milton Santos (2008) relata em seu livro “O centro da cidade de Salvador” as principais funções da cidade como grande metrópole. Ela tinha:

[...] a) função portuária – essa função existiu desde o início da vida urbana, o que propiciou o crescimento da sua função comercial; b) função administrativa – considerando que a cidade foi fundada para abrigar o primeiro governo geral do Brasil. Hoje a função administrativa continua tão importante quanto antes, pois Salvador centraliza as orientações administrativas do Estado sendo a capital da Bahia; c) função comercial – por abrigar quase toda a atividade comercial da cidade e por dispor do principal e mais bem localizado porto; d) função bancária – o desenvolvimento do comércio na Cidade Alta e na Calçada levou os bancos a abrirem agências metropolitanas, o que potencializou a economia local; e por fim a e) função industrial e artesanal – não por ser uma cidade industrial, mas pela importância do centro de Salvador em relação à cidade pela concentração antiga e acentuada dos recursos financeiros, técnicos e sociais e pela acumulação das funções urbanas nos distritos centrais da cidade o que potencializava a comercialização (SANTOS, 2008, p.67 a 94).

A cidade do Salvador desenvolveu-se enquanto portuária e interligada ao mundo por mar, pela chamada Carreira das Índias (MATTA, 2013) e, de acordo com Mattoso (1978) a sua hinterlândia – região banhada pelo mar interno formado pela Baía de Todos os Santos, Camamú e pela ligação entre elas por trás das ilhas de Tinharé e Boipeba (MATTOSO, 1978). Nesse sentido a Bahia tornou-se importante local de comércio que posteriormente resultaria no crescimento do mercado por meio do aumento da produção de açúcar no Nordeste, matéria que interessava aos holandeses, assim como, também participava da importação de escravizados para trabalhar na produção de fumo. Isso para a formação do tripé caracterizado pela produção de açúcar, tráfico de escravos e comércio holandês, portanto, a riqueza da Bahia (MATTA, 2013).

Importante relatarmos que a cidade se organizava muito conforme a cultura indígena, embora se notasse que havia uma adaptação dos produtos e coisas da terra à forma mourisca e tradições existentes na Europa. Construía-se, portanto, uma cultura mestiça, muito embora dominada pela ordem reprodutiva senhorial advinda de Portugal (MATTA, 2013). Também, de acordo a Matta (2013), a população da Bahia foi constituída através de cristãos-novos, além de judeus e islâmicos convertidos ao cristianismo que vieram aos montes para o Brasil, especialmente para a capital da época. Do mesmo modo, foragidos das perseguições da inquisição em busca de refúgio, passavam a ser aqui mais

respeitados e a buscar anonimato. O baiano era o mestiço de português – cristão-novo – e índio, mais tarde também de negro, desde a origem era construída na Bahia uma realidade muito miscigenada (MATTA, 2013). É importante destacar que essa miscigenação ocorreu na mistura de povos e, conseqüentemente, na mistura de religiões o que nos torna multiculturais de nascimento. A fundação de Salvador vai criar condições únicas de desenvolvimento e miscigenação de práticas culturais e modos de reprodução social que acabará por construir uma práxis social genuinamente brasileira, baiana (MATTA, 2013).

Segundo Martins (2017), no início do século XIX a cidade Salvador era a expressão da resistência negra. Uma cidade portuária que estava em acelerada expansão e que devido a conjuntura econômica, interna e externa, passou a receber ao longo dos anos um grande contingente de homens escravizados que transitavam por suas ruas deixando rastros e registros na trajetória histórica (MARTINS, 2016).

É necessário destacarmos também que devido as importantes funções que a cidade do Salvador exercia, a partir do século XX, principia um fenômeno de grande ocupação no centro. No início da década de 1940, dando continuidade nas décadas subseqüentes de forma mais acentuada, caracterizando-se pela posse coletiva de áreas pública ou privada onde os grupos excluídos levantavam as construções e garantiam a ocupação da área invadida, dividindo, posteriormente, em lotes (BRANDÃO, 1978). Esse fenômeno ocorre também, pois, as regiões mais bem favorecidas, próximo ao porto, ao comércio e principais rotas de Salvador eram ocupadas pelas famílias mais abastadas, sobrando para os mais pobres a opção de desbravar para dentro dos lugares considerados menos favorecidos para os nobres. Entretanto, ainda assim, a população continuava aumentando e, segundo a autora, a partir dessa necessidade ocorre a abertura de novos loteamentos em áreas próximas aos espaços já ocupados. Contudo, estes lotes eram inacessíveis para a maioria da população, que, portanto, passaram a ocupar áreas já ocupadas pela população de baixa renda (BRANDÃO, 1978). Surgindo a partir desse momento a ligação entre Salvador e a região do antigo Quilombo Cabula.

1.1.2 Antigo Quilombo Cabula

O Cabula, um dos bairros mais centrais de Salvador, teve sua história inicial no século XIX, foi inicialmente habitado por índios Tupinambás, como se pode observar a declaração de Mesquita (2016):

He verdade que os taes Tupinambás, fazendo brigada com os primos de todas as castas não se atrevem nem a olhar para as nossas trincheiras; mas escondidos aos bandos pelos matos, e capitaneados por alguns beneméritos, que forão da cidade para fora, tem feito proezas dignas de honra a memória. [...] Diz a fama, o clamor e a indignação pública que os facciosos de dentro sahem quando querem, entrão para observar o aqui se passa, e para dizerem aos sitiantes o que hão de fazer, dando-lhes couto em casas do Cabulla (JORNAL IDADE D' OURO, 27 de set. de 1822, folha 1 apud MESQUITA, 2016).

Conforme Martins (2017), a presença desses índios Tupinambás em parceria com negros da localidade, resistiu a períodos posteriores ao “quilombo” do Cabula, isso porque em documentos referentes a batalha pela independência da Bahia, grupos indígenas são mencionados como residentes do bairro, fazendo parte da resistência contra as tropas portuguesas. Ainda segundo a pesquisadora, os indígenas Tupinambás juntamente aos outros moradores do Cabula – provavelmente os negros libertos e fugitivos – atuavam sutilmente cometendo emboscadas contra as tropas portuguesas. Então é valido considerar que haviam índios residindo na região do Cabula antes mesmo da formação do quilombo. De acordo com Barqueiros (2011) o local havia sido ocupado por aldeias Tupinambás. Todavia, a área do antigo quilombo do Cabula havia sido ocupada por Tupinambás que já habitavam a região do Cabula no final do século XVIII, e que com o passar do tempo, segundo Fernandes (2003), passaram a acolher ou, ao menos, permitir que negros libertos ou fugitivos da escravidão iniciassem a construção de arraiais. É valido ressaltar que para essa região do Cabula vieram negros do Congo e Angola, somente nos séculos seguintes chegaram outros povos de etnia Ioruba (MARTINS, 2017).

Ainda sobre os índios, é valido deixar registrado que atualmente, segundo a Fundação Nacional do Índio (FUNAI) existem 225 povos indígenas aqui no Brasil, além de existir também referências de mais ou menos 70 tribos vivendo em locais isolados e que ainda não foram contatadas. Os índios brasileiros sofreram com o processo de aculturação e forte tentativa de apagamento histórico cultural, contudo, a resistência continua sendo forte. Entretanto, acredito eu, é papel da escola

juntamente com professores/educadores, formadores de opinião, trazer cada dia mais a discussão sobre a preservação dos indígenas, considerando que eles eram os donos da terra e nós, como descendentes, temos o dever de lutar juntos por sua preservação cultural e por todos os direitos que lhes assistem.

Atualmente, os descendentes dos Tupinambás que aqui habitavam região do Cabula e Beiru, vivem na região de Ilhéus/Ba e são conhecidos como Tupinambás de Olivença, considerando que ainda hoje existem descendentes vivendo na região do Cabula e Beiru.

A sociedade Tupinambá de acordo a Florestan Fernandes (1970), além do Xamanismo tinha a guerra como uma forma religiosa e, a antropofagia era um ritual sagrado dessa religião, considerando que esse ato de consumir carne humana dava-se por intermédio de rituais de sacrifícios que todos os membros da tribo deveriam rigorosamente participar, inclusive os bebês. As cerimônias realizadas se destinavam a evocar as ações sacrílegas dos inimigos, praticadas nas pessoas dos ancestrais ou parentes mortos, e visavam significar a vítima que o seu sacrifício constituía uma punição aquelas ações sacrílegas (FERNANDES, 1970). O ato do sacrifício era uma forma desforro pelas ações praticadas pelo inimigo ou por seus antepassados.

É válido destacar que apesar de entre os índios existirem cativos, esses cativos não eram tratados como escravizados. Os prisioneiros eram feitos cativos, permanecendo sobre controle de seus captores – em geral até serem devorados –, embora pudessem também morrer de velhos nessa condição. Não havia a exploração de seu trabalho, não havia apropriação de mais valia de suas atividades pelos “senhores” (MATTA, 2013). O processo de escravização não era costume indígena. Eles não tinham compreensão sobre essa ação tão degradante.

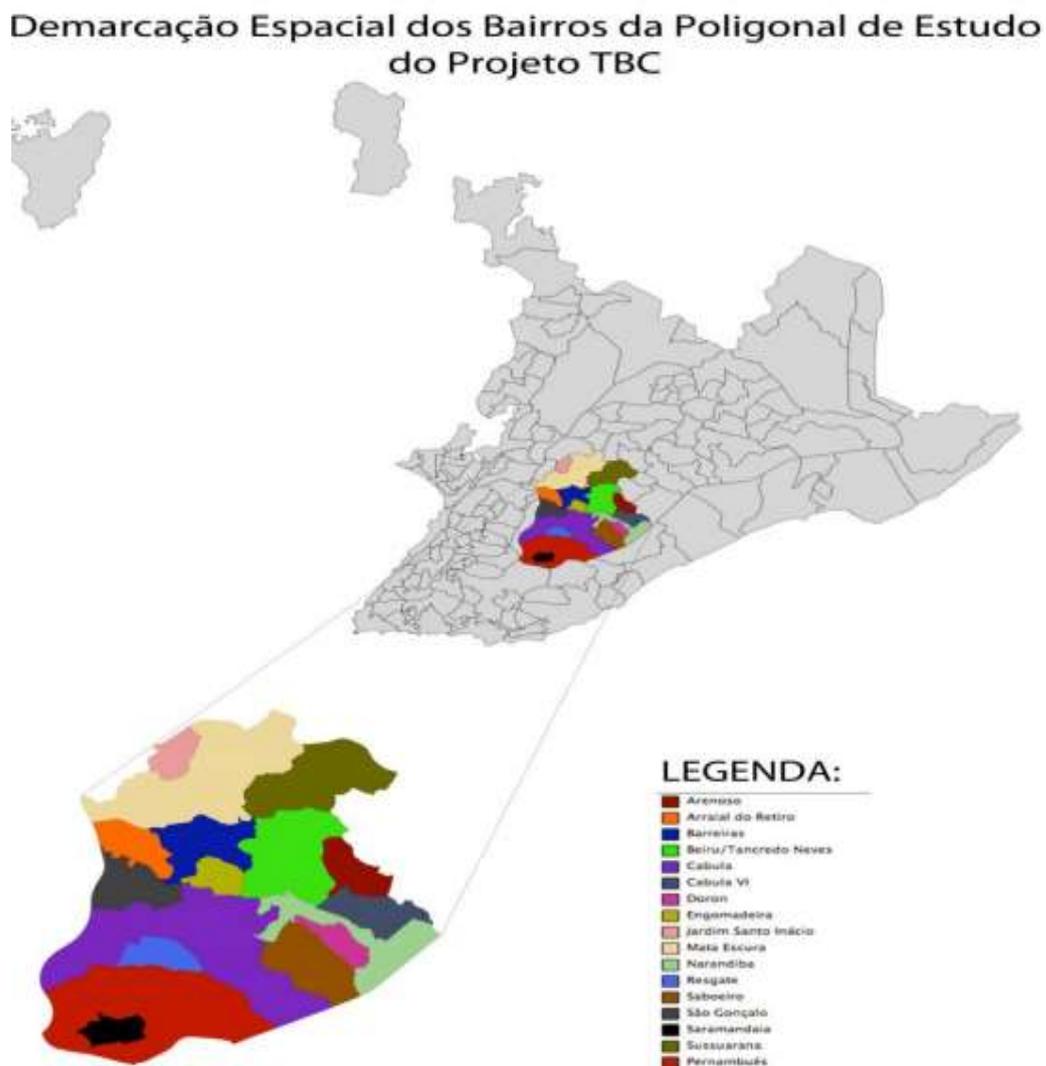
Nesse período em que os índios e os negros passaram a conviver juntos, surge a Cabula. Uma religião afro-brasileira que consistia inicialmente em elementos afros, indígenas e católicos. Posteriormente a Cabula foi propulsora da Umbanda e Quimbanda. A Cabula surgiu, segundo Costa (2018), na virada do século XVIII para o século XIX.

Já o bairro do Cabula, como citamos acima, inicialmente era habitado por índios Tupinambás e negros escravizados fugitivos ou alforriados, agora começou a ser ocupado também por famílias compostas por brancos pobres, de baixa renda, oriundas do interior do estado em busca de melhor oportunidade de trabalho na

cidade e também para comercializar produtos que traziam de seus municípios, e ainda por conta da boa localização do bairro ali iam ficando.

O Cabula está localizado na região central do miolo de Salvador e era uma região que favorecia a movimentação de comerciantes justamente por oferecer uma excelente localização para as rotas do comércio (BRANDÃO, 1978). Logo abaixo temos o mapa da região do Cabula onde podemos notar a excelente localização do bairro.

Figura 1 -1º Mapa Poligonal do Projeto TBC



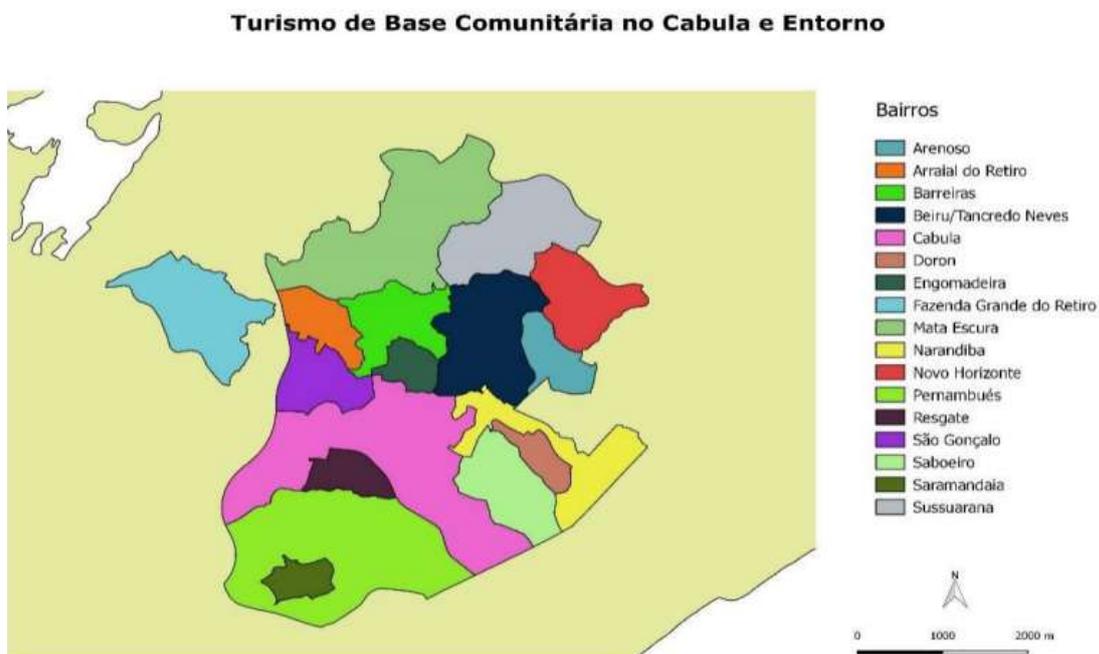
Extraído de: Projeto Turismo de Base Comunitária (TBC) Cabula e Entorno, 2012.

Nesse mapa consideram-se os dezesseis bairros como parte integrante do Antigo Quilombo Cabula, sendo eles: 1) Arenoso; 2) Arraial do Retiro; 3) Estrada das Barreiras; 4) Beiru/Tancredo Neves; 5) Cabula; 6) Cabula VI; 7) Doron; 8) Engomadeira; 9) Jardim Santo Inácio; 10) Mata Escura; 11) Narandiba; 12) Resgate;

13)Saboeiro; 14)São Gonçalves; 15) Saramandaia; 16) Sussuarana; e 17) Pernambués.

Segundo João Pena (2016) a delimitação do Antigo Quilombo Cabula inclui alguns bairros que não foram citados na perspectiva do miolo de Salvador, porém, eram reconhecidos pela comunidade. Sendo eles o bairro de Novo Horizonte e Fazenda Grande do Retiro. Considerando essa delimitação abaixo apresentada:

Figura 2 - 2º Mapa Poligonal do projeto TBC Cabula e entorno



Extraído de:PENA, 2016.

Por ter essa localização excelente e privilegiada no miolo da cidade do Salvador, a partir da década de 1970, algumas estatais passam a investir em conjuntos habitacionais na região do Antigo Quilombo do Cabula, entretanto, em pouco tempo desistiram do investimento e isso contribuiu ainda mais para a aceleração do processo de expansão periférica, pois, a partir deste momento algumas famílias de baixa renda passaram a ocupar esses espaços vazios deixados pelos investimentos habitacionais mal sucedidos (FERNANDES, 2003).

O desenvolvimento sócio histórico do bairro se deu em um processo histórico que marcou a identidade cultural e social da região do Cabula, tendo o Beiru como espaço integrante, ratificando que o local foi, no período colonial, reduto do povo negro, escravizados e libertos, que seguiam para lá, buscando fugir da forte

repressão produzida por uma elite dominante branca e cristã, representada, principalmente, pelos senhores de escravos e dos poderes públicos que juntos promoveram uma cruzada contra tudo que representava a identificação e valorização da cultura negra (PEDREIRA, 1973; GOMES, 1990; REIS, 2003). Entretanto, cabe ressaltar que esses autores destacam a não passividade e resistência dos africanos contra a dominação e perseguições sofridas pelos escravizados (ROCHA, 2016).

A partir do século XX a ocupação do bairro do Cabula foi crescendo, e como já havíamos citado, prioritariamente por população negra e de baixa renda, seguindo o contexto de ocupação do miolo, ao ponto que na década de 1950 uma conjuntura de fatores como crescimento demográfico, que contribuiu para aguçar segregação sócio-espacial na cidade; aperfeiçoamento do sistema viário e desenvolvimento da cidade acarretaram no processo de expansão horizontal, conduzindo à intensificação da ocupação nas áreas periféricas. Nesse sentido, o miolo ascende como uma área promissora para atender a tais demandas urbanas (FERNANDES, R.B; REGINA, M.E., 2003; MARTINS, 2017).

Nesse processo de resistência, nos arraiais existentes na região do Cabula – ainda quando quilombo no século XIX –, haviam roças habitadas por pobres brancos, mas a maioria dos residentes eram negros forros que acolhiam escravizados, o que ficou conhecido como Quilombo do Cabula (MARTINS, 2017). De acordo com a historiadora Luciana Martins (2017), o Quilombo Cabula foi destruído em 1807 pela força militar baiana a mando do governador D. João de Saldanha da Gama Mello e Torres Guedes de Brito, 6º Conde da Ponte. Entretanto, a resistência negra no local é uma constante, a começar pela representatividade que tem o nome do bairro, pois o Beiru carrega consigo a história do negro de Angola que ali morava e liderava a localidade. Ainda segundo a autora, essa história possivelmente está relacionada ao Quilombo Buraco do Tatu, onde o quilombo do Urubu, associado ao bairro de Pirajá, possuía estreita relação com a rota do Cabula, portanto, há uma história de manifestações sociais e culturais de resistência negra (MARTINS; SOUZA, 2013).

Segundo Reis (1996), Salvador estava cercada de quilombos e terreiros religiosos. Eram formados por comunidades móveis, extinguidas aqui para ressurgirem adiante, alimentados pelo fluxo ininterrupto de escravos que sabiam tirar proveito da mobilidade propiciada pelo escravismo urbano. Considerando que a

preferência de se erguer os terreiros nas matas fechadas da cidade era, caso ocorresse repressão, que já estava ocorrendo, as práticas religiosas do candomblé tinham a segurança destes locais fechados, nas matas, para a realização dos cultos e davam mais privacidade para resguardar os segredos dos rituais; a dependência dos elementos da natureza, como as árvores sagradas, as fontes possibilitavam a liberdade das atividades religiosas. Por isso, a periferia de Salvador, a exemplo de toda a região do Cabula, na qual o Beiru historicamente faz parte, vai ser o reduto dos quilombos e dos terreiros de candomblé (GOMES, 1990). Essa intolerância religiosa que o candomblé sofria naquele momento, refletia principalmente na grande perseguição aos quilombos, pois esses representavam uma luta de resistência e isso era, portanto, entendido como uma ameaça à ordem econômica e social do regime colonial escravocrata.

Podemos dizer assim que esse passado histórico e a luta pela preservação identitária do Cabula, da qual o Beiru faz parte, se consagra como um território negro. No passado servia de refúgio para os escravizados e libertos, hoje, se reafirma como uma região que tem inúmeros terreiros de candomblé e onde a ancestralidade negra está fincada (ROCHA, 2016).

De acordo com Reis e Silva (1989) além do fator religioso, o candomblé também representa o papel político e de reivindicação cultural dos africanos na Bahia, levando os escravizados ao enfrentamento direto contra as interdições e proibições aos ritos sagrados. Por isso, os assaltos constantes aos terreiros, a destruição dos objetos de culto e a prisão dos participantes, são atos que ressaltam a intolerância da dominação escravagista, visto como “o candomblé participou de contestação aos senhores, mas foi atuando fora dela que ele desenvolveu e sistematizou um estilo de resistência que viria amortecer a queda dos africanos na escravidão” (REIS; SILVA, 1989, p. 16). A seguir, podemos analisar o quadro 2 que nos mostra que ainda hoje existe um elevado número de terreiros no Antigo Quilombo Cabula sendo, portanto, uma forma de resistência, de luta para preservação da cultura, da tradição afro-brasileira e do saber popular passado de geração para geração (ALVES, 2018):

Quadro2 - Terreiros georreferenciados: comunidade do Antigo Quilombo Cabula

BAIRRO	Nº DE TERREIROS
Arenoso	9
Arraial do Retiro	1
Beiru/Tancredo Neves	14
Cabula	8
Doron	Não consta
Engomadeira	5
Estrada das Barreiras	1
Fazenda Grande do Retiro	20
Mata Escura	9
Narandiba	1
Novo Horizonte	1
Pernambués	17
Resgate	Não consta
Saboeiro	2
São Gonçalo	8
Saramandaia	Não consta
Sussuarana	22
Total	118

Fonte:ALVES, 2018.

Considerando o quadro apresentado pela autora, podemos perceber que apesar das diversas tentativas de apagamento histórico e as diversas representações de racismo religioso aos elementos culturais das religiões de matrizes africanas, ainda assim, persistem na resistência sobrevivendo firme aos atos de intolerância e crescentes manifestações de racismo. Portanto, é necessário uma constatare vigilância e luta no combate a qualquer tipo de ignorância e preconceitos religiosos e culturais.

O bairro do Beiru sempre foi constituído de um universo civilizatório indígena e africano que preservou muitos elementos culturais e religiosos e, a forte herança africana é representada pelos inúmeros terreiros de candomblé e cultos afro-indígenas existentes no local até os dias de hoje (COSTA, 2018).

É valido destacar que neste sentido a concepção dos terreiros pode ser entendida como um lugar de territorialidade de resistência cultural. De acordo com a pesquisadora Marineide P. Rocha (2016), o preconceito que a cultura hegemônica de origem europeia fundamentada no registro judaico-cristão produziu, utiliza uma estratégia vinculada às ações excludentes que tiveram sua visibilidade marcada no decorrer do tempo na sociedade brasileira (ROCHA, 2016). Portanto, entendemos a luta pela preservação dos terreiros como estratégia de sobrevivência das matrizes africanas, considerando que, os sujeitos que compõem o território são identificados por meio da etnicidade e por meio do sentimento de pertencimento, produzindo um orgulho que os fazem distinguir-se dos outros.

O antigo Quilombo Cabula era constituído por fazendas e roças, alguns desses quilombos ainda permanecem vivos e resistindo firmes, mesmo com o passar dos anos, exemplo disso é o bairro do Beiru. Ressaltamos que o quilombo era sinônimo de resistência:

Havia resistência ao domínio português, pois a grande maioria dos escravizados se articulava com forros e libertos para conseguir posições sociais naquele contexto de escravidão e, entre elas, a liberdade. Nessa perspectiva, surgem estratégias de rota de fuga e criação de espaços conhecidos como quilombos, uma forma particular de articulação dos escravos. Existiam diversos quilombos em toda a Colônia Portuguesa e, na Bahia, em Salvador, havia algumas mobilizações para criação desses espaços, de modo especial em localidades que atualmente são ocupadas por comunidades populares urbanas (ALVES, 2018, p.23).

Outros acontecimentos que marcaram o crescimento gradativo do bairro, segundo Martins (2017), quando ocorre a desestruturação das roças no local. Entretanto, segundo a autora, esses ainda não são os primeiros indícios de ocupação da localidade, mas é o momento inicial das modificações quanto ao uso e ocupação do solo. De acordo com ela, é nos anos 1950 e início de 1960, que as chácaras do Cabula sofreram impactos com a ocorrência de pragas que destruíram os laranjais, conduzindo muitos roceiros a divisão e venda de suas propriedades. Associado a esse contexto, mudanças no setor de transportes transformam a cidade e, graças a anterior instalação do 19º Batalhão de Caçadores na localidade, o Cabula passa a receber atenção governamental, ainda que de forma tímida. A seguir

trago um quadro síntese elaborado por Martins (2017) que expõe com clareza como se deu esse processo:

Quadro3 – Síntese do processo de urbanização na localidade do Cabula

PERÍODO	PROJETOS HABITACIONAIS	EQUIPAMENTOS URBANOS/OUTROS
Antes da década de 1940	<ul style="list-style-type: none"> • Não há projetos habitacionais para a localidade que continua com características rurais, sendo pouco ocupada, contendo presença de algumas chácaras. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1909 - Uma linha de bondes elétricos chega à localidade da Mata Escura. • 1910 - Foi instalado o Centro "Axé Opo Afonjá", em São Gonçalo do Retiro. • 1916 - É fundado o terreiro do Bate Folha, na Mata Escura.
Década 1940	<ul style="list-style-type: none"> • Não há projetos habitacionais para a localidade, que continua com características rurais, sendo pouco ocupada, contendo presença de algumas chácaras. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1942 - É construído o 19 Batalhão de Caçadores, que passa a contribuir com a localidade por se constituir em uma área militar que preserva ainda nos dias atuais resquícios de mata atlântica. • 1947-51 - Urbanização da estrada da Mata Escura.
Década 1950	<ul style="list-style-type: none"> • 1956 - Foi aprovado o plano de construção habitacional do Jardim Brasília – Cabula 	<ul style="list-style-type: none"> • 1951 - Verifica-se no mapa elaborado pela prefeitura do período uma linha de bonde com terminal no Cabula.
Década 1960	-----	<ul style="list-style-type: none"> • 1966 - Foi construída a Avenida Silveira Martins, seguindo o traçado da antiga Estrada do Cabula.
Década 1970	<ul style="list-style-type: none"> • 1976 - Conjunto Chácara do Cabula • 1977 - Conjunto Habitacional Otaviano Rodrigues Pimenta - Cabula III • 1978 - Conjunto Governador José Marcelino - Cabula IV 	<ul style="list-style-type: none"> • 1970 - Implantação da Companhia de Eletricidade do Estado da Bahia – COLEBA • 1976 - Fundação da Empresa Baiana de Águas e Saneamento – EMBASA • 1978 - Implantação do Hospital Geral Roberto

		<p>Santos e da empresa de Telecomunicações da Bahia - TELEBAHIA (onde atualmente encontrasse instalada a empresa OI S.A. Telecomunicações)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1979 - Fundação da Universidade do Estado da Bahia – UNEB
--	--	--

Fonte: MARTIN, 2017.¹

De acordo com Luciana Martins (2017), o processo de industrialização e urbanização foi acentuando a partir do governo de Antônio Carlos Magalhães (ACM). Na região do Cabula esse processo se deu a partir da construção da Avenida Silveira Martins. Ainda em diálogo com a autora, a construção da Avenida Silveira Martins deu início a um processo de transformações estruturais no local, podendo ser considerado como um principal veículo de desenvolvimento urbano proporcionando o crescimento da região do Cabula, aumentando o número de ocupações espontâneas desordenadas e oferecendo maior acesso com a ligação da Antiga Estrada do Cabula – passa ser a nova Avenida Silveira Martins – aos locais que no período remoto representavam territórios de resistência negra do antigo quilombo do Cabula (MARTINS, 2017).

1.1.3 Beiru

A partir desse momento iremos adentrar ao bairro do Beiru. Bairro que é sinônimo de luta e resistência, onde carrega a história das pessoas que ficaram a margem do centro e do que era destaque na época. As pessoas que ali vivem transportam a história de seus antepassados do antigo Quilombo Cabula, pessoas que lutavam pela sobrevivência fugindo do massacre da escravidão, de agricultores e fazendeiros, além dos imigrantes que chegaram a Salvador atrás da Estrada das

¹ Quadro elaborado pela pesquisadora Luciana C. A. Martins (2017a) a partir das seguintes referências: VASCONCELOS, P. A. Salvador: transformações e permanências (1549 - 1999). Ilhéus: Editus, 2002; MASCARENHAS, A. N. Análise do Processo de Uso e Ocupação do Solo da Avenida São Rafael - Salvador/BA. 2008. 180f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Ambiental Urbana - MEAU) – Escola Politécnica, Universidade Federal da Bahia. Salvador; GOUVEIA, Anneza Tourinho de Almeida. Um olhar sobre o bairro: aspectos do Cabula e suas relações com a Cidade de Salvador – Salvador/Ba. 2010. 158f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Instituto de Geociências, Universidade Federal da Bahia. Salvador.

Boiadas. É imprescindível não notar a grandiosa riqueza cultural existente nesse bairro.

Segundo Fernandes (2003), o bairro do Beiru faz parte do complexo de bairros que formam o antigo Quilombo Cabula, o qual encontra-se situado no miolo de Salvador, parte central do município, ocupando cerca de 115 km² da cidade, e representando cerca de 37% da área de Salvador, situando-se entre a BR 324 e a Avenida Luiz Viana Filho, mais conhecida como Avenida Paralela. Ainda de acordo ao Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) 2010, o bairro do Beiru possui um total de 50.985 habitantes ficando em 9º lugar como um dos bairros mais habitados de Salvador. É possível destacar também que a faixa etária predominante no bairro é de um público jovem, segundo dados do próprio IBGE (2010). Observe-se:

Quadro 4 – População Residente por Faixa Etária (Habitantes) - Beiru/Tancredo Neves Total 2010

Faixa etária	0-4	5-9	10-14	15-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80 ou +
Quant. de pessoas	3.988	3.598	4.193	4.224	10.676	9.442	6.387	4.905	2.433	819	320
Total						50.985					

Fonte: IBGE, 2010.

Considero essa informação de suma importância por entender que lutamos pela preservação histórica e de identidade cultural local. E para isso é necessário que essa história mantenha-se viva sendo preservada e repassada como um legado para os mais novos.

Outro fato que queremos deixar registrado é que o bairro do Beiru foi oficialmente considerado parte da extensão do Cabula somente a partir de 1983, antes, era considerado como um bairro independente do Cabula (continua sendo assim na memória de alguns moradores atualmente). Entretanto, a ocupação e urbanização do bairro ocorreram de forma acentuada e desordenada, principalmente

no Cabula, o que contribuiu decisivamente para a ocupação e povoamento do Beiru, confirmando que o mesmo faz parte da extensão do Cabula (FERNANDES, 2003).

É importante ressaltar que o bairro do Beiru faz parte do complexo de bairros que formam o antigo Quilombo Cabula, sendo um total de 17 bairros, as comunidades citadas compreendem o Antigo Quilombo Cabula segundo delimitação da própria comunidade elaborada em contexto de roda de conversa em 2012, durante a execução do projeto “Turismo de Base Comunitária na região do Cabula e entorno: Processo de incubação de operadora de receptivos populares especializada em Roteiros Turísticos Urbanos Alternativos, Responsáveis, Sustentáveis e Solidários (RTUARSS)”, aprovado pelo edital 021/2010, da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) (ALVES, 2018).

Outro destaque histórico no bairro do Beiru que interpreto como indícios de apagamento histórico, é a mudança do nome Beiru para Tancredo Neves. Este processo ocorreu a partir do próprio presidente do Conselho de Moradores do Beiru, por volta do ano 1985, o mesmo apresentou uma proposta de alterar o nome da localidade. De acordo com a reportagem do Jornal Tribuna da Bahia que tinha como chamada “Beiru quer mudar de nome para acabar com rimas e trocadilhos” (TRIBUNA DA BAHIA, 29 de mai. de 1985), o presidente do conselho usou isso como justificativa para esta ação, dizendo ele que o nome Beiru fazia analogia a violência da região, como também induzia as rimas consideradas imorais. Assim, sem qualquer instrumento legal, como a votação da Câmara Municipal ou Diário Oficial, a localidade passou a se chamar Tancredo Neves, nome do ex-presidente mineiro falecido em 1985, antes de tomar posse (CARTILHA BEIRU, 2007). Entretanto, podemos perceber o real sentido dessa ação quanto ao processo de apagamento da memória histórica do local, segundo Rocha (2016), o bairro do Beiru passou e ainda passa por um processo de apagamento da sua memória histórica e cultural, sendo o ápice deste processo essa mudança do nome do bairro. Por isso, temos o compromisso, como educadores e pesquisadores, de colaborar para o resgate e conservação da história local e traçarmos um currículo pedagógico baseado na narrativa histórica do indivíduo envolvido no processo educacional.

Destacamos que posteriormente a um período de conscientização através de pesquisadores que adentraram a comunidade em 2005, dar-se o início a diversas ações de associação e do fórum comunitário, inclusive com abaixo assinado e ofícios que foram enviados para os órgãos públicos solicitando o resgate do nome

original do bairro. Após algumas lutas, os moradores conquistaram o antigo nome Beiru que ficou atrelado ao nome Tancredo Neves, ou seja, o bairro ficou com os dois nomes. O que deve ser considerado como uma grande vitória. Sabe-se, de acordo a Wikipédia e relatos dos moradores, que o

[...] nome Beiru refere-se a um escravizado africano cujo nome era Gbeiru de origem Iorubá, que teria habitado na localidade no século XIX. Ele havia sido sequestrado, assim como todos os escravizados que aqui chegaram, de sua terra natal sem direito a escolha. Depois de um tempo foi comprado por um membro da família dos Garcia D'Ávila e trazido para a fazenda Campo Seco, onde trabalhou muito e ganhou a confiança dos seus "donos" e em 1845 ele ganhou parte da fazenda que pertencia à família Silva Garcia, há relato de moradores, que afirmam que o personagem Gbeiru, foi o primeiro negro a receber burocraticamente terras no local. Terras estas que possibilitou juntar-se com seus irmãos de África. Contudo não há comprovações históricas da existência deste personagem, que vive assim nas memórias dos moradores locais (WIKIPÉDIA, 2012).

A partir do momento em que entendemos que a história do Brasil é fortemente marcada por anos de escravização e, esse triste fato histórico deu-se início aqui na Bahia. Apesar dos séculos da escravização e submissão as mais cruéis condições que um ser humano é capaz de suportar, os negros trazidos aqui viram em sua fé, na fé em seus ancestrais, uma possibilidade de refazer laços, manter e recriar tradições, cultivar sua identidade cultural e reconstituir mesmo que em algumas vezes de modo simbólico as suas respectivas famílias, algo que a sociedade escravagista tinha o prazer em destruir. Assim aconteceu no quilombo Beiru, quando a partir do momento que Gbeiru conquistou sua terra, ele passa a abrigar seus irmãos de terra.

Nesse sentido a religião teve uma importante função em devolver ao negro essa noção de família, de aconchego familiar, considerando que no espaço dos terreiros a identidade familiar e importância da preservação histórica cultural são mantidas visivelmente. Dessa forma, os quilombos e terreiros de Candomblé marcaram um espaço de resistência e luta pela preservação de seu patrimônio cultural, familiar e para manter acesa a sua identidade cultural, para isso foi e é necessária, uma luta constante para sobreviver e resistir a toda sorte de perseguição.

O bairro do Beiru é um exemplo de acolhimento, luta e resistência desses escravizados. De acordo aos dados extraídos da pesquisadora Hildete S. P. Costa (2018), encontramos informações referentes a origem dos terreiros no bairro do

Beiru que nos possibilitou uma compreensão sobre a história de identidade cultural do sujeito, Costa (2018) diz:

As primeiras práticas religiosas que começaram com os batuques, a Cabula, os Calundus e o Candomblé no século XIX, proporcionaram a preservação de suas tradições, histórias, memórias, linguagem, conhecimentos e os seus valores trazidos da África. O passado tem grande importância entre os povos africanos, pois sem eles, o presente e a sua cultura não existiriam. Nesse sentido, o território, os costumes sociais, as instituições políticas, o direito, o sistema econômico, mantêm-se no presente pelas realizações dos antepassados que marcaram seu tempo, que, por sua vez, é transmitido aos seus descendentes (COSTA, 2018, p. 74).

Para entendermos melhor a questão da importância de preservação dos terreiros, a autora nos traz a informação que o é candomblé de Nação Angola produz no terreiro territorializado a recomposição política, social e religiosa de uma etnia, que afirma seu processo identitário desde sua origem até os dias de hoje nas cidades contemporâneas brasileiras. Os terreiros de candomblé de origem Congo-Angola são um dos elementos identitários mais importantes para a criação, manutenção e desenvolvimento da preservação da memória dessas comunidades e, conseguiram sobreviver, através do contato com seus deuses e seus antepassados. As comunidades de terreiro são universos culturais africanos preservados e reestruturados no Brasil (COSTA, 2016.). Como vimos mais acima, o Antigo Quilombo Cabula possui um total de 118 terreiros, distribuídos nos seus 17 bairros. O quadro 5 a seguir – transcrito da tese de Costa (2016) – traz uma especificação mais detalhada dos terreiros existentes no bairro do Beiru:

Quadro 5 - Terreiros no bairro do Beiru

Nº	Localização	Nome	Religião	Nação	Fundação
1	BEIRU	AzilôKasangí Raiz de Omim, Silê	Candomblé	Angola	1977
		Centro de Boiadeiro		Angola	1989
		Funanji Filho		Angola	2002

		Ilê Axé Anjualé		Keto	2005
		Ilê Axé FiliBomim		Keto	1992
		Ilê Axé Iyaomiré		Keto Angola	1987
		Ilê Axé Mojarê		Keto	1998
		Ilê Axé OfanOnisidéOmim		Keto	1981
		Ilê Axé PandamimBomifá		Keto	1978
		NsumbuTambulaDicoliaMeiaDandalunda (Terreiro São Roque)		Amburaxó Angola	1943
		Sessão de Giro		Keto	2000
		Terreiro Olufanjá		Keto	1969
		Terreiro OyaOmimOlorum		Keto	2001
		Terreiro Tumbeci		Angola	1850

Fonte: COSTA, 2016. Readaptado pela pesquisadora, afunilando para o bairro do Beiru.

Por ser um bairro que faz parte do Antigo Quilombo Cabula, é também um bairro que possui diversos terreiros de candomblés, especialmente religiões de matriz africana e que preserva as tradições da cultura afro-brasileira.

Entretanto, no bairro encontramos também, segundo Rocha (2016), várias igrejas cristãs católicas, centro espírita, assim como igrejas evangélicas pentecostais e neopentecostais de diferentes denominações e variados tamanhos, destacando a Igreja Universal do Reino de Deus que possui três templos na rua principal, sendo que um deles ocupa um extenso terreno na área. Cabe ressaltar a importância dos

trabalhos sociais que as igrejas católicas e evangélicas prestam a comunidade, por exemplo, a Igreja Batista do Arvoredo faz um trabalho de resgate de jovens que estão no processo de vulnerabilidade social e envolvido com o tráfico de drogas. Também fazem distribuição de sopa para a população carente. Já a igreja católica proporciona serviços de suma importância à comunidade ao trabalhar com projetos relacionados ao planejamento familiar e serviço, além de oferecer a população local o serviço de massoterapia (ROCHA, 2016).

Apesar dos possíveis benefícios que o crescimento das igrejas neopentecostais podem proporcionar através dos seus trabalhos sociais, é necessário dialogar sobre as diversas transformações que elas produzem na vida do sujeito que vai do abuso psicológico, onde o sujeito é constantemente submetido aos medos e possíveis castigos de um deus extremamente punitivo, vingativo e cruel, pronto a socorrer, mas quase sempre só castiga principalmente quem ousar se opuser as suas ordens e também no contexto comercial, político, social e cultural. Entretanto, nesse momento vamos focar no setor comercial, referentes algumas visíveis modificações que ocorreram no bairro. Rocha (2016) diz:

Uma das mudanças ocorridas é no que tange o comércio da região. Com o aumento da população evangélica no bairro, ocorre uma adaptação do comércio às novas demandas dos convertidos. Desta forma, é possível perceber uma reutilização de antigos espaços comerciais para a abertura de lojas de diversos artigos religiosos. Além disso, é interessante notar o incessante movimento das pessoas, nas ruas do local, principalmente em finais de semana, no período da manhã e à noite, com a Bíblia embaixo do braço, indo ou vindo dos cultos e encontros religiosos (ROCHA, 2016, p.50).

Devemos considerar, entretanto, a crescente conversão também tem vindo atrelada a algumas mazelas. Mediante as informações acima citadas, sabemos que o Beiru é um remanescente de quilombo no qual as informações da cultura afro-brasileira são marcas identitárias, e os terreiros de Candomblé são a maior referência dessa luta por preservação histórica cultural. De acordo com Rocha (2016) esse processo de conversão traz uma carga de intolerância religiosa com outras religiões, principalmente para as religiões de matrizes africanas, ocasionando que muitos lugares remanescentes de terreiros sejam destruídos para tornarem-se locais de construção para igrejas e templos neopentecostais. Um dos exemplos é a construção de uma Igreja Universal no local onde foi assentado o Terreiro de Candomblé de Manuel Rufino, um dos maiores e mais famosos terreiros de Salvador.

Nesse momento surge uma questão, porque conseguimos olhar, ou somos condicionados a acreditar, que outras culturas religiosas ou formas de pensar e entender deus, de todas as outras civilizações, principalmente de culturas africanas é uma invenção, algo demoníaco, marginalizado e inferior? E a gente consegue olhar para eles com esse distanciamento histórico? Em contraponto, as religiões de seguimentos cristãos não podem ser questionadas? Considerando nosso atual contexto e a visível onda de intolerâncias que temos presenciado em nome da fé. De uma fé seletiva, discriminatória e preconceituosa fundamentada numa perspectiva cristã. Devemos lutar para combater a ignorância com as armas do conhecimento e da educação, para isso é necessário termos esse aprofundamento histórico sobre a nossa origem, resgatando nossa verdadeira identidade cultural.

Devemos compreender que esse atual discurso moralista maquiado de boas intenções e preocupação com a família, com a ordem social, com os valores cristãos, nada mais é que apenas um grupo querendo impor suas verdades colocando-as como verdades absolutas e único caminho a ser seguido por todos, sem chance para discordância ou questionamento.

Segundo Prandi (2004), a derrota das religiões afro-brasileiras é item explícito do planejamento expansionista pentecostal. Há igrejas evangélicas em que o ataque as religiões afro-brasileiras e a conquista de seus seguidores são práticas exercidas com regularidade e justificadas teologicamente, isso remete ao período de colonização aqui no Brasil, onde apenas o cristianismo era aceito e somente as religiões que, no período não representavam ameaça a sua totalidade e supremacia, eram toleradas, as demais eram expulsas impiedosamente. De acordo ao autor:

[...] as religiões de matriz africana foram deixados em paz pela polícia (quase sempre), mas ganharam inimigos muito mais decididos e dispostos a expulsá-los do cenário religioso, contendores que fazem da perseguição às crenças afro-brasileiras um ato de fé [...]. [Assim], na prática expansiva de uma das mais dinâmicas igrejas neopentecostais, fazer fechar o maior número de terreiros de umbanda e candomblé existentes na área em que se instala um novo templo é meta que o pastor tem que cumprir (PRANDI, 2004, p.229).

Portanto, penso que esse processo de evangelização dentro dessa perspectiva vai além da intolerância religiosa, pois, essa ação produz sujeitos despolitizados e alheios aos problemas coletivos da sociedade, buscando uma prosperidade individual ou apenas do seu grupo isolado, além de enaltecer culturas que não fazem parte da nossa história desprezando as que fazem. É importante destacar, segundo Rocha (2016):

Que esta postura faz com que cada vez os convertidos passem a ser influenciadas por lideranças religiosas, que, em nome da fé e da salvação, controlam os votos dos fiéis para se elegerem e alcançarem cargos políticos, fato comprovado pelo grande número de deputados que são seguidores da doutrina evangélica e neopentecostais. Esta “onda” evangélica influencia para que as pessoas fiquem com as visões estreitas e não percebem a importância de eleger pessoas comprometidas com o interesse público, através da escolha consciente de um candidato a cargo eletivo. Com isto, tornam-se robotizadas, agindo não de acordo com sua consciência política, mas, conforme as determinações de um líder religioso, que tem forte aderência na comunidade religiosa em que atua, com poder de influenciar nas escolhas e decisões dos seus liderados. Esta dinâmica afeta a ação social e política, interferindo, principalmente, no engajamento coletivo em prol dos projetos comunitários, que são marcas da localidade. Se o que se defende é a transformação social e a participação política a partir de uma educação conscientizadora, o fortalecimento das associações coletivas, já comprometido pela conjuntura da sociedade contemporânea, fica agravado pelo aumento vertiginoso das igrejas evangélicas neopentecostais que, por sua característica individualista e despolitizada, prejudica a mobilização coletiva e reivindicatória (ROCHA, 2016, p.51-52).

Atualmente temos vivenciado uma expansão alarmante do cristianismo protestante neopentecostal. Segundo IBGE o número de evangélicos cresceu 61% em apenas 10 anos (IBGE, 2010). Sendo assim, me surgem alguns questionamentos, por exemplo: Quais as consequências do crescimento de um povo sem consciência de classe, desconsiderando ou desconhecendo sua própria história, cultura e identidade cultural? Até que ponto o discurso de ódio regado por preconceitos e entorpecido no racismo feito por líderes políticos e evangélicos, e adotados às cegas por seguidores, professores/educadores podem influenciar direta ou indiretamente no processo de ensino-aprendizagem do sujeito?

Assim sendo, vejo como mais um forte motivo para lutarmos pela preservação da identidade cultural e histórica do bairro. Identidade negra, afro-brasileira e não europeia. Ainda de acordo com a autora, se, na prática do dia-a-dia da comunidade do Beiru, as religiões afro-brasileiras sofrem com o preconceito e apropriação dos seus espaços, é importante que os projetos educacionais das escolas do bairro possam resgatar este legado cultural com produção de pesquisas, conteúdos e atividades pedagógicas, visitas aos terreiros para que não aconteça este apagamento de memória, a despolitização e a negação da origem cultural dos jovens do bairro (ROCHA, 2016).

É importante destacar que essas mudanças, em todos os cenários, começaram a surgir durante o processo de urbanização, principalmente, como já foi dito, no âmbito religioso. Compreendendo que o antigo Quilombo do Cabula tornou-se local de refúgio de muitos desses negros que foram violentamente escravizados,

arrancados de suas respectivas terras para serem tratados sem um mínimo de humanidade e respeito pelos seus cruéis algozes, o bairro do Beiru é de característica predominantemente negra e, portanto, não podemos de maneira nenhuma negar e perder a identidade cultural local que por sua vez, além de ser riquíssima é um símbolo de luta e resistência.

Retornando ao fato de ter sido mudado o nome do bairro, podemos afirmar que não é uma mera atitude inocente sem segundas intenções, essa atitude nociva só conduz ao processo de apagamento da memória histórica da comunidade do Beiru, principalmente para as novas gerações que sofrerá maior impacto com esse apagamento histórico. Essa atual geração deve saber e orgulhar-se de morar no bairro que leva o nome de um dos primeiros negros que foi dono da terra. E, por esse motivo, é imprescindível conservar a história do Beiru, trazendo a consciência das pessoas sobre a importância de preservação e valorização da história de sua comunidade, de seu povo e dos antepassados que contribuíram para a construção da comunidade. Essa história não pode ser apagada. Devem ser contadas e recontadas às novas gerações com toda riqueza de conteúdo, incluindo os personagens que fizeram e fazem parte da formação da comunidade, destacando os elementos históricos, culturais e sociais que compõem sua configuração (ROCHA, 2016). Portanto, ao escolhermos pesquisar sobre a história do bairro do Beiru, buscamos compreender a população local para a partir desse momento pudéssemos elaborar conteúdos pedagógicos que façam parte do contexto histórico da região não dissociando ambos do processo de ensino-aprendizagem educacional.

1. 2 Colégio Estadual Helena Magalhães

No meio de todo esse contexto histórico riquíssimo surge o interesse em desenvolver a pesquisa no Colégio Estadual Helena Magalhães (CEHMA), localizado na Rua Direta do Beiru, S/N a qual pertence à Rede Estadual de Ensino da Bahia.

A instituição de ensino que está em uma área bem localizada, situada na rua principal do bairro do Beiru, possuindo fácil acesso de carros e pedestres, com ponto de ônibus próximo, em um local planejado. A escola é considerada de grande porte, administrando o Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) e Ensino Médio regular, no turno diurno e o EJA (Educação de Jovens e Adultos) no turno noturno. Cabe

ressaltar que a instituição de ensino é conduzida por Regimento Escolar, regulamento comum a todas as instituições de ensino da Secretaria de Educação do Estado da Bahia, documento estabelecido pela Portaria nº 5872/2011 que define normais, disciplinas, finalidades e diretrizes a serem seguidas pela respectiva escola (BAHIA, 2011). A instituição utiliza o Regimento Escolar tendo como objetivo o cumprimento da política de educação do estado da Bahia, definida no plano estadual de educação e nas políticas públicas realizadas pela Secretaria da Educação. É válido destacar que além do Regimento Escolar, a instituição também possui o Projeto Político Pedagógico (PPP), o qual foi produzido no ano de 2011 e que busca regulamentar as diretrizes do Regimento interno, proporcionando uma identidade própria a escola. Sendo esses os documentos principais com função de nortear a organização administrativa, pedagógica e social da escola.

1.2.1 História da instituição de ensino

De acordo com a história, a instituição de ensino teve início a partir da criação de outra escola e da reforma e ampliação de uma creche desativada (RIBEIRO, 2015). O jornal Correio da Bahia refere-se, em uma reportagem, os equipamentos públicos existentes no bairro do Beiru, a Casa da Criança Helena Magalhães, da Fundação de Assistência aos Menores da Bahia (FAMEB) que atende a 160 crianças de 0 (zero) a 6 (seis) anos em regime de tempo integral (CORREIO DA BAHIA, 30 de mar. de 1984, p. 4), essa seria a creche, que tempos depois seria desativada. Entretanto, cabe ressaltar que a FAMEB tratava-se da Fundação de Assistência aos Menores da Bahia, criada a partir da Lei 3509/76 de 04 de outubro de 1976 pelo Governo do Estado da Bahia, vinculada à Secretaria da Justiça, com sede e foro na Cidade do Salvador, jurisdição em todo o Estado e personalidade jurídica de direito privado, que nasceu com objetivo de executar, na área de sua jurisdição, a política nacional de bem estar do menor (BAHIA,1976).

Em seguida, no ano de 1978, é criado o Centro de Recepção e Triagem da Bahia (CRT) no Beiru, destinado ao atendimento de crianças e adolescentes carentes e abandonados, órgão vinculado a FAMEB. Dentre os programas sociais da fundação, havia os de natureza socioeducativos, tanto da educação infantil quanto complementar e, para dar suporte a estes programas, a FAMEB contava com as creches e pré-escolas, sendo o público alvo destas ações, menores e suas famílias, moradores dos bairros considerados críticos, como o Beiru, por exemplo.

Daí a existência da Casa da Criança Helena Magalhães, situada em área contígua ao CRT na localidade (ROCHA, 2016).

Ainda segundo Marineide Rocha (2016), na década de 1980 o CRT passou a se chamar Casa de Acolhimento ao Menor (CAM) para o atendimento de adolescentes em cumprimento de medidas socioeducativas de internação provisória e, em 1991 muda, definitivamente, para Comunidade de Atendimento Socioeducativo (CASE), sendo que esta última, além da sede do Beiru, tem uma filial na cidade de Simões Filho, município que faz parte da Região Metropolitana de Salvador (BAHIA, 2015). Até esse momento, podemos notar a inexistência de escolas na região.

Após o fechamento da creche FAMEB devido – segundo alguns relatos – a morte de uma criança por conta da meningite, a líder comunitária Norma Ribeiro, que já lutava junto aos órgãos públicos pela melhoria do bairro e implantação de equipamentos públicos na localidade, adotou a educação como uma de suas bandeiras de luta, e, juntando-se com outros moradores no sentido de reivindicar, perante os poderes públicos, a construção de novas escolas no bairro. Após solicitações, a mesma conseguiu dos seus apadrinhados políticos da época, a promessa de construção de uma nova unidade escolar, no caso, a Escola Estadual Antônio Sérgio Carneiro que teve sua data de fundação em 30 de abril de 1986, colégio que tem um papel preponderante na futura existência do CEHMA (ROCHA, 2016).

Cabe ressaltar que embora o edital de construção constasse que a escola teria 20 salas de aula, ao ser entregue constava apenas com 08 (oito) salas de aula e no bairro do Arenoso, local onde funcionava a sede da Associação de Proteção e Defesa Unidos do Beiru, presidida por Norma Ribeiro, formando um convênio entre a associação que a mesma presidia e o Governo do Estado. A instituição foi entregue, portanto, com um déficit de 12 salas de aula, podendo ser percebido o descaso por parte dos governantes com a educação no bairro periférico da cidade.

Apesar de ter presenciado esse descaso, a líder comunitária não desistiu e, resolveu, por conta própria, criar o restante das salas de aulas que existiam apenas no edital de criação, buscando com isto complementar as 12 salas de aula não contempladas na construção do colégio recém-inaugurado. Para isto, alugou alguns imóveis, além da escolinha que já funcionava em sua própria residência e deu a estas novas salas o mesmo nome da escola comunitária que dirigia, ou seja, Escola

Comunitária Félix Mendonça, em homenagem a um político da época. A partir desse momento começa uma nova luta, a regularização da nova escola e dos respectivos professores (ROCHA, 2016). De acordo a autora, o problema de regularização foi solucionado algum tempo depois, quando os docentes foram contratados pelo Estado. Assim sendo, na luta constante por novas salas e ampliação da escola, além da regularização da mesma, a senhora Norma Ribeiro foi atrás de conseguir apoio político para sua consecução.

Segundo a autora, a líder comunitária juntamente com alguns representantes da comunidade local apresentou o projeto de regularização da escola ao governador da época, Antônio Carlos Magalhães que, após diversas tentativas aprova o projeto da escola. Contudo, ele não aceitou que a nova escola se chamasse Félix Mendonça, nome do deputado federal que seria homenageado. Ao reativar a creche da FAMEB, o mandatário político resolveu conservar o mesmo nome da antiga instituição infantil, rebatizando-a como Escola Estadual Helena Magalhães, nome de sua genitora (ROCHA, 2016).

Desta forma, a Escola Estadual Helena Magalhães, com seu histórico peculiar, surge a partir de outras instituições que já existiam, seja de forma efetiva ou simbólica, herdando também seu patrimônio físico, identitário, pedagógicos e humanos. É válido informar que da Escola Comunitária Félix Mendonça, a mesma herda parte do alunado, professores, documentos e outras atividades pedagógicas; da creche infantil, recebe o nome e instalações físicas. A escola foi regularizada através do Diário Oficial do Estado da Bahia no dia 15 de julho de 1993, página 12 do Caderno 1 (Anexo F) com o seguinte teor: O Secretário de Educação e Cultura do Estado da Bahia, no uso de suas atribuições, resolve: “Port. nº4412. Art. 1 – Criar a escola Estadual Helena Magalhães, localizada à Rua Direta S/N, bairro do Beiru, Município de Salvador, destinado a ministrar o ensino de 1º grau e pré-escolar. Art. 2º- Esta portaria entrará em vigor na data da sua publicação” (BAHIA, 1993).

É notório que o modo de organização da sociedade reflete em vários fatores entre eles o cultural e identitário, ambos relacionados diretamente com aspecto demográfico onde o homem se apropria do espaço, criando o seu lugar, projetando um sentimento de pertencimento (COSTA, 2019). Sendo assim, é válido ressaltar que o modo em que se construiu esta escola é a própria representação da luta de uma comunidade através da líder comunitária, pela melhoria local e por busca de seus direitos, principalmente por ter ocorrido essa busca em um período de

desenvolvimento e urbanização dos bairros periféricos da cidade. Cabe destacar também, a suma importância destas lideranças efetivamente comprometidas com a melhoria das condições de vida da população remetendo ao histórico da ancestralidade desse povo. Ancestrais que lutaram por direitos, liberdade e vida digna.

De acordo com os dados históricos colhidos do CEHMA é notório destacar a suma importância que as escolas comunitárias tiveram para que a partir daí ocorresse sua fundação. As escolas e creches comunitárias emergem na cidade de Salvador na luta por melhores condições de moradias dos bairros populares em processo de expansão (SILVA, 2012). Ainda de acordo com a autora, estas escolas comunitárias fazem parte das lutas pela construção de um lugar social e de um espaço escolar para as camadas historicamente excluídas do processo de educação formal de ensino, por conta da dificuldade de acesso as escolas públicas, uma vez que eram comuns as longas filas para matrícula.

Assim, essas escolas se formavam nos bairros periféricos a partir da ação coletiva da população e associações de moradores, criavam suas próprias escolas na ausência do Estado em prover ofertas suficientes de vagas. Deste modo, a comunidade marca sua presença e conquistam direitos e lugar de fala quando reivindica o acesso as políticas públicas e, no caso específico das décadas de 1970, 1980 e 1990, a força política e a capacidade de mobilização dos moradores foram cruciais para acesso aos bens e serviços públicos (ROCHA, 2016).

Cabe ressaltar também, segundo a autora, um dos pontos destaques é a preocupação que a líder comunitária do Beiru juntamente com a própria comunidade tiveram com a escolarização e construção de prédios escolares, e principalmente que esses espaços educativos fossem de qualidade. Este empenho mostra que a mesma percebia a importância da educação para o desenvolvimento pessoal e melhoria social, preocupação que muitas vezes não se compatibilizam com os interesses do Estado, que por sua vez, serve somente aos interesses da classe dominante, o que não é o caso do Beiru, bairro periférico e marginalizado. Digo marginalizado considerando a perspectiva que diz, segundo a Wikipedia.org, do bairro está separado do resto da sociedade, ser forçado a ocupar as beiras ou as margens e a não está no centro das coisas da grande cidade. Pessoas marginalizadas não são consideradas parte da sociedade, portanto, não merecem

atenção dos governantes, restando-lhes lutar, resistir ou contentarem-se com as mínimas migalhas, descasos e indiferença (WIKIPEDIA, 2019).

Assim sendo, concluímos destacando que a história de criação do Colégio Estadual Helena Magalhães é uma importante marca de luta e resistência em busca por conquistas dos direitos de melhorias para a comunidade beiruense, mostrando a presença viva da ancestralidade de um povo guerreiro que lutou resistindo as arbitrariedades degradantes do período escravocrata.

1.2.2 Estrutura social da escola

A estrutura social do CEHMA de acordo a dados colhidos da pesquisadora Marineide Rocha (2016), a escola está composta por estudantes (cerca de mais de 90% sendo formado por alunos oriundos do próprio bairro e residentes no entorno do colégio) com idades variando entre 11 e 17 anos de idade, dependendo do nível de estudo. Ainda segunda a autora, a escola está composta em relação ao gênero dividida entre aproximadamente 55% de meninas e 45% de meninos. Contendo no ano de 2019 a quantidade de alunos matriculados no Ensino Fundamental – Séries Finais 382 alunos e no Ensino Médio 768 alunos (BAHIA, 2011).

A escola oferece um ambiente de descontração, sem conflitos aparentes entre os estudantes e funcionários. É importante ressaltar a suma importância da dimensão política, social e relacional da gestão. Uma organização e estruturação da dinâmica interna da escola sejam no âmbito físico, administrativo ou pedagógico, não podem estar centradas apenas em ações e atividades burocráticas e administrativas, mas, deve se pautar também pelas relações que são travadas no seu dia a dia (ROCHA, 2016). O CEHMA está inserido em um bairro periférico popular com uma rica história de luta por preservação da identidade cultural e política, sendo sinônimo de resistência, portanto, a instituição de ensino não poderia ser diferente. Segundo a autora Rocha (2016) é necessário que a instituição tenha em sua organização uma gestão fundamentada em um viés político e social para que a partir daí ocorra uma gestão com caráter participativo e democrático.

Após os conteúdos explicitados, traçamos um quadro síntese (Quadro 6) que aponta o caminho na busca de compreender alguns aspectos importantes para se obter a compreensão do indivíduo e a partir dessa compreensão desenhamos nossa didática pedagógica.

Quadro 6 - Síntese do Contexto Histórico

Conceitos norteadores referente aos aspectos	Descrição
Do Contexto Histórico do Antigo Quilombo do Cabula	<p>O Antigo Quilombo Cabula era uma região composta por fazendas, roças e arraiais. Além da diversidade de plantas e árvores frutíferas, a região era conhecida por ter muitos laranjais da laranja-de-umbigo. Entre os séculos XV a XVII havia algumas aldeias de índios Tupinambás. No final do século XVI, com a chegada de povos africanos, passam a habitar também na região negros escravizados alforriados e fugitivos que receberam abrigos dos índios no local. E lá os negros formaram quilombos. Também existiam brancos, alguns fazendeiros, comerciantes, agricultores, além dos imigrantes que chegaram a Salvador através da Estrada das Boiadas. O bairro do Beiru foi constituído por um universo civilizatório indígena e africano que preservou muitos elementos culturais e religiosos. A forte herança africana que é representada pelos inúmeros terreiros de candomblé e cultos afro-indígenas existentes no local até os dias de hoje, sendo possível destacar a rica bagagem cultural que é sinônimo de resistência e lutas de um povo excluído e marginalizado. Sendo assim, essa história precisa ser preservada, pois a ocupação da região e suas respectivas transformações que ocorreram e ocorre até a atualidade, bem como a relação com os aspectos sociais e culturais trazem elementos de povos ancestrais que habitaram na localidade. E até hoje podemos perceber a forte presença desses povos guerreiros.</p>
Social	<p>A população do bairro deriva de povos com históricos de lutas e resistências. E até hoje continuam lutando por direitos mínimos existenciais e dignidade da pessoa humana, por direito a preservação cultural histórica, identitária. Sendo de fundamental importância compreender a dinâmica do Antigo Quilombo Cabula e atual bairro do Beiru, entendendo os aspectos sociais atuais, considerando que alguns são consequência de um processo histórico local que está viva até hoje.</p>
Ambiental	<p>Sobre os recursos naturais é válido destacar que a região que era riquíssima em matas, terra boa para plantio, fontes e rio, onde seus antigos moradores se beneficiavam desses recursos. Entretanto, com a chegada de empreiteiros</p>

	<p>começam a ocorrer os desmatamentos e destruição desses recursos naturais, ocasionando diversas problemáticas sociais e ambientais.</p>
Cultural	<p>Por ter influências culturais indígenas e africanas, destaque aos povos de Angola, Congo e os índios Tupinambás, a diversidade cultural é de uma grandiosidade singular. A região dispõe de artistas culturais que buscam contar suas próprias histórias e de seu povo sofrido e guerreiro. Visando sempre a valorização e preservação da respectiva identidade cultural local.</p>
Econômico	<p>Referente a economia do Beiru, ela é produzida em torno de comércio local com pequenos comerciantes, vendedores ambulantes e serviços diversos que a própria comunidade dispõe. Cabe ressaltar que em meio ao comércio informal surgem as grandes empresas como supermercados e farmácias que impelem os pequenos produtores e comerciantes locais.</p>
Religioso	<p>Os Tupinambás que residiam no local eram politeístas, Xamânicos, tendo a guerra como uma religião e a antropofagia como ritual religioso. Já os negros vindos do Congo e Angola que foram morar na região, eram povos islâmicos e também politeístas. Com o tempo surgiram as religiões afro-indígenas como a umbanda. O candomblé vem com significado não só espiritual, mas tem como uma das funções devolver ao negro escravizado o sentido de noção de família, de aconchego familiar e preservação da cultura identitária e resgate identitário. Entretanto, é importante destacar que na atualidade, com o crescimento do cristianismo protestante, temos visto o surgimento de grandes números de igrejas evangélicas na região. Fator preocupante por conta da prática dessas igrejas de constante combate as religiões de matriz-africana regadas por racismo e intolerância religiosa.</p>
Educacional	<p>Considerando o histórico de lutas e resistência dos ancestrais que habitavam o bairro, podemos dizer que no quesito educação não seria diferente. O bairro possuía creches, bancas e outros suportes educacionais que os próprios moradores do bairro se disponibilizavam para</p>

	ensinar as crianças da comunidade. Somente após anos de lutas da liderança do bairro em conjunto com a comunidade, começam a surgir escolas do governo, isso já no século XIX. Até chegar ao colégio em destaque, Colégio Estadual Helena Magalhães, eram essas escolas que se formavam nos bairros periféricos a partir da ação coletiva da população e associações de moradores que criavam suas próprias escolas.
--	--

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Esse quadro sistematiza o conjunto do entendimento de contexto construído nos capítulos iniciais e representa a base de perfil dos estudantes e da comunidade para a qual realizaremos nossa proposta didática de jogo RPG digital com princípios pedagógicos.

II. PRINCÍPIOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS

Considera – se que essa pesquisa utiliza da aplicação de um *design* pedagógico cujo Jogo *Role Play Game* (RPG) digital é o ancora do desenvolvimento. Para tal, fundamenta - se nas bases epistemológicas de abordagem materialista – histórica, considerando a análise da realidade e a base de construção do conhecimento a partir do socioconstrutivismo do pensador Lev Vygotsky (1998, 2003). Assim, neste capítulo serão apresentados os princípios teóricos da aplicação do Jogo digital utilizados ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Conforme mencionado acima, seguiremos por meio da abordagem socioconstrutivista, através do uso do jogo *Role Play Game* digital (RPGAD), compreendendo que as práticas de mediação que o jogo proporciona, além de considerar a realidade dos sujeitos, produzem também um processo de aprendizagem que visa estimular a colaboração e a cooperação, de modo a tornar o processo de aprendizagem significativo para o sujeito que constrói o seu aprender/saber.

A metodologia utilizada nessa pesquisa é a *Design – Based Research* (DBR), que segundo Wang e Hannafin (2005), conceitua a DBR enquanto uma metodologia sistemática, mas simultaneamente flexível, que pretende otimizar as práticas educacionais através da análise, do desenvolvimento e da respectiva implementação, assentando na colaboração entre os investigadores e os sujeitos, enquadrados em cenários reais.

Ao utilizarmos dessa metodologia trazemos a discussão questões relacionadas ao racismo religioso e apagamento da identidade cultural aplicando os recursos do DBR interligado com o jogo RPGAD digital visando resolução de conflitos religiosos e o combate ao racismo institucional, seguindo os princípios Socioconstrutivista, Sociedade em Rede e jogo RPG digital, Direitos humanos e Religiosos e a teoria do planejamento, ou seja, didática pedagógica que será utilizada no processo.

2.1 Socioconstrutivismo

Sabe – se que, de acordo com o pensador Vygotsky, desde os primeiros momentos de vida de um ser humano, suas ações e reações possuem um

significado próprio. Entretanto, esse significado é fornecido pelos adultos que garantem sua sobrevivência física e também são condutores da sua relação com o mundo. Sendo assim, por intermédio destas mediações e das que ocorrem a partir delas ao longo da vida do sujeito, o desenvolvimento acontece mediante a realidade na qual vive.

Além disso, para o Vygotsky (2007) a aprendizagem ocorre na medida em que o indivíduo interage com o outro e com o meio, mobilizando conhecimentos prévios, sejam eles construídos de forma sistematizada ou simplesmente pelas experiências práticas do cotidiano. Assim, conforme uma nova informação lhe é significativa, ou seja, ocorre uma repercussão em seus saberes anteriores e assimilação a novas informações, toma – se como relevante em um dado contexto e transformando-a em conhecimento construído. Diante disso, é importante e necessário cada vez mais tomar as potencialidades das tecnologias da informação e comunicação (TIC) como instrumentos mediadores, de modo a fazer surgir à capacidade de pensar e refletir sobre as diversas necessidades que o sujeito tem em seu viver social, para que assim, o processo de construção do conhecimento aconteça como um desejo natural do indivíduo e não simplesmente como imposição de uma sociedade e de um sistema opressor.

De acordo com Vygotsky:

A colaboração entre os sujeitos pode ajudar a desenvolver habilidades gerais de solução de problemas, por meio da internalização e do processo cognitivo que se forma através da interação e na comunicação. Segundo o autor, a socialização e o trabalho em colaboração com o outro favorece o potencial cognitivo. Nesse sentido, se enfatiza a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), que se refere à diferença entre o nível das tarefas que cada um pode realizar com a ajuda de outros que apresentam mais desenvoltura no nível de atividades que se pode realizar independentemente (VYGOTSKY, 1998, p. 7).

Lima (2016) ao conceituar colaboração e cooperação, fundamentando-se em Barros (1994), argumenta que a palavra colaboração significa trabalho em comum com uma ou mais pessoas, enquanto que, cooperação expressa auxílio, ou seja, contribuição. Colaborar (co-labore) significa trabalho junto, implica em objetivos compartilhados com a intenção clara de somar, de criar algo novo e se contrapõe a uma simples troca de informação ou de instruções. O conceito de colaboração se relaciona com contribuição. Já a cooperação, que abrange em seu entendimento a colaboração, significa a ação de trabalho coletivo a fim de alcançar um objetivo comum.

De acordo com Martins, Castanho e Angelini (2011), a aprendizagem é resultado da interação do indivíduo com o outro, considerando-se a maturação biológica, a bagagem cultural e a novas situações que se apresenta.

Para fundamentar nosso pensamento, citamos Matta (2006), quando o autor expõe que os instrumentos humanos ou tecnologias da contemporaneidade estão intrinsecamente envolvidos com o tipo de trabalho desejado, e que juntos funcionam como rede de interação, otimizando resultados, assim “estão propensos a desenvolver novas estruturas de significação e conhecimento” (MATTA, 2006, p.103).

Ainda de acordo com o autor, a mediação ocorre quando há intervenção de um elemento intermediário em uma relação, ou seja, a relação deixa de ser direta e passa a ser mediada. No nosso caso a mediação ocorre através do jogo RPG digital. O autor aponta ainda nesse contexto, a leitura de Vygotsky (2003) quando declara que os instrumentos mediam o trabalho do ser humano e que eles se situam entre o trabalho e o próprio homem que o realizam (MATTA, 2006). Desse modo, notamos a importância da utilização das TICs como instrumentos mediadores para a construção de conhecimento e a serviço do processo educacional.

A educação, segundo Freire (2002), é definida enquanto um processo de conscientização, de libertação e de emancipação dos sujeitos, e por isso desperta nos sujeitos uma compreensão de sua importância para o seu agir político na sociedade na qual estão inseridos, buscando com aquela a transformação desta, bem como a de si mesmo. Acerca disso, para Cabalero:

A aprendizagem surge mediante um processo de construção social e é interiorizada por aquele que aprende. Nota-se que a aprendizagem é efetivada através da colaboração entre os envolvidos, por meio da interação social. Vygotsky (1998) indica que esta interação ocorre através da mediação com sistemas simbólicos – instrumentos e signos - tais como: a linguagem, a escrita, o sistema numérico. Portanto, os sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem (educandos e educador) interagem, mediatizados pelos instrumentos e signos construídos culturalmente (CABALERO, 2007, p.3).

O processo de ensino-aprendizagem que se almeja é por meio de uma abordagem colaborativa, de modo que a construção do conhecimento se dê em comunidade, como esclarece Matta. Onde:

A proposta socioconstrutivista, ao contrário da construtivista, não se propõe a construir um ambiente capaz de deixar o sujeito imerso em interação desejáveis e construídas, mas sim preparar o sujeito e o que se vai aprender para que participe do ambiente e mundo no qual o sujeito vive. É uma diferença elementar e que nos ajuda a entender as duas. O

construtivismo pretende imergir o sujeito no ambiente criado para a aprendizagem, enquanto o socioconstrutivismo pretende engajar a aprendizagem e o processo pedagógico proposto no mundo e no ambiente concreto e cotidiano do sujeito (MATTA, 2011, p.245).

No quadro 7 abaixo o autor Matta (2011) expõe de forma sintetizada como se apresenta as diferentes propostas entre o ensino tradicional e o ensino socioconstrutivista, demonstrando as respectivas abordagens entre os séculos XX e XXI.

QUADRO 7 - Características de Modelo Educacionais

Aprendizagem do Século XX (centrada no docente)	Aprendizagem do Século XXI (centrada no discente)
Aula expositiva	Processo de facilitação
Aprendizagem individual	Aprendizagem coletiva
Estudante espectador	Estudante colaborador
Professor é fonte	Professor é guia
Conteúdo estável	Conteúdo dinâmico
Homogeneidade	Diversidade
Avaliação e testes	Performance

Fonte: MATTA, 2001, p. 26.

O quadro 7 acima apresentado representa o modelo a qual nossa pesquisa se baseia e pretende. Considerando que utilizamos um processo que facilita o aprendizado do sujeito. Por intermédio do jogo RPG a aprendizagem se dará de forma coletiva tendo o próprio estudante como colaborador durante todo o processo e o professor terá a função de guiar, mediar à ação do estudante. Ainda, utilizaremos de um conteúdo dinâmico para exposição da aula, trabalhando com a questão da diversidade religiosa através de vivências que o jogo RPG digital proporcionará por ser um jogo que utiliza-se de técnicas de performance onde o sujeito irá atuar considerando suas próprias experiências.

Vidal (2013) reverbera dizendo que o conhecimento na perspectiva de aprendizado ganha configurações práticas, por entender que, mais do que simples profusão de ideias, em condições de aprendizagem supostamente idealizadas, a

construção do conhecimento é, sobretudo, formação de soluções para problemas práticos que emergem da realidade objetivada. E neste aspecto, a aprendizagem se constitui em um movimento contextualizado historicamente, de transformação dialética entre o sujeito que aprende e o meio cognoscível, através dos desdobramentos para a efetivação deste processo. Podemos dizer também que o processo de aprendizagem e conscientização devem estar baseados na relação de consciência do mundo e isso se dá no momento em que o sujeito é submetido à reflexão, ou seja, ação-reflexão.

Segundo Freire (2007) a conscientização é um compromisso histórico. Como é também consciência histórica: é inserção crítica na história, implica que os homens assumam o papel de sujeitos que fazem e refazem o mundo (FREIRE, 2002, p. 30).

Entende – se, portanto, que a consciência é formada pelas relações que os sujeitos estabelecem entre si com o seu meio social através da mediação da linguagem. Considerando o que diz MATTA (2011), deve-se assim projetar a interatividade (abordagem dialética) que aqui envolve, onde a “intersecção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida comum, ou seja, a ZDI (Zona de Desenvolvimento Imediato)” (MATTA, 2011, p. 246).

Sendo assim, podemos dizer que nesse modelo de aula todos estão em processo de aprendizagem, tanto o educador como os educandos. O processo de mediação simbólica é identificar as ZDI dos sujeitos envolvidos na interação social, mediatizados pelos instrumentos simbólico, que no nosso caso é o jogo RPG digital. Neste processo, tanto o educador quanto os educandos encontram-se em processo contínuo de aprendizagem.

Desse modo, a interatividade passa a ser uma intersecção entre o sujeito conhecedor e o objeto do conhecimento, ou entre os sujeitos envolvidos no compartilhamento de experiências (MATTA, 2006).

Ainda de acordo com o autor, os vários pensamentos reflexivos que ocorrem na Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI) é o que produz nos participantes durante as ações integradas produzidas pelo jogo, na construção e o crescimento da consciência de todos os envolvidos. Considerando também que nesse meio a linguagem e o uso dos signos estão sendo utilizados, portanto, a interatividade e interação se completam na ação sobre o problema, na relação entre o objeto conhecido e o sujeito conhecedor (objeto X sujeito) (MATTA, 2006).

Para Cabalero (2007), os sujeitos se educam por meio da relação interpessoal, onde a estrutura cognitiva de cada sujeito é valorizada.

Para Vygotsky (1998), é assegurado que:

[...] é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes [...] Assim, a zona de desenvolvimento proximal permite-nos delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também àquilo que está em processo de maturação [...] aquilo que é a zona de desenvolvimento proximal hoje, será nível de desenvolvimento real amanhã (VYGOTSKY, 1998, p. 112-113).

Enfim, para sintetizar e compreender melhor os princípios socioconstrutivistas na utilização do jogo RPG em plataformas virtuais segue o quadro 8 a seguir que fora utilizado como referência na modelagem do ambiente virtual de aprendizagem RPG Digital.

QUADRO 8 - Princípios Socioconstrutivistas na Mediação

Princípios socioconstrutivistas no RPG Digital	
Interação social	A interação social é um dos fundamentos básicos do jogo de RPG. Os jogadores constroem uma História de forma coletiva e colaborativa, se ajudando mutuamente para resolver os desafios colocados pelo Mestre.
ZDI	O <i>Play by Forum</i> é visto neste estudo como um instrumento mediador de aprendizagem.
Criação – imaginação	Assim como a brincadeira de faz – de – conta, o jogo de papéis e o jogo protagonizado, o RPG digital, especialmente o <i>Play by Forum</i> , também envolve situação imaginária.
Autoria colaborativa	Em lugar de reproduzir um modelo, os sujeitos produzem um texto de forma espontânea e coletiva, conforme previsto pelo

	Socioconstrutivismo. Esta habilidade pode ser potencializada pela mediação com o <i>Play by Forum</i> .
Planejamento	Envolve a decisão sobre o tema que será tratado no texto. Neste caso, trabalha-se com os temas geradores, propostos por Freire (2005). A estrutura cognitiva dos sujeitos é tomada como ponto de partida, e o processo de aprendizagem significativa é favorecido.
Revisão	Envolve reflexão sobre a organização das próprias idéias, o que pode ser caracterizada como atitude meta cognitiva.

Extraído de: Cabalero (2007, p. 109)

Considerando essa perspectiva, entendemos que a escola enquanto espaço sistematizador dos diversos saberes, deve buscar articular o uso das diversas tecnologias da informação e comunicação a partir da realidade dos educandos com a realidade sócio-histórica presente, promovendo interação entre eles e conseqüentemente um aprendizado completo, dentro desse ponto de vista.

Ressaltamos, portanto, que o socioconstrutivismo é o princípio basilar que será utilizado nessa pesquisa. Sendo assim, é válido registrar que este trabalho está unicamente comprometido em ser socioconstrutivista e, além disso, as soluções didáticas que planejadas terão esta abordagem e obedecerá a suas características.

2.1.1 Sociedade em rede e jogos RPG digital

Após passarmos por diversas sociedades, como senhorial e capitalista, atualmente encontramos-nos na era da sociedade em rede. Essa sociedade determina que o comportamento da utilização tecnológica deva ser minuciosamente pensado, analisada a fim de ser utilizada como aliada na formação crítica do sujeito.

Assim, de acordo com Castells (2013):

(...) nós sabemos que a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade. A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias. Além disso, as tecnologias de comunicação e informação são

particularmente sensíveis aos efeitos e usos sociais da própria tecnologia. (...) (CASTELLS, 2006, p.17).

Na sociedade em rede precisamos entender a necessidade da utilização das TICs no processo de ensino-aprendizagem, onde, para a autora Para Maria Cândida Moraes (apud Fonseca, 2005, p.114), no livro “O Paradigma Educacional Emergente”, [...] as TIC influem, inclusive, no desenvolvimento do pensamento e da inteligência humana, que resulta de complexas interações e representações do meio ambiente em que vivemos. Os games apresentam-se como um espaço de ressignificação da realidade que nos cerca, podendo construir uma nova sensibilidade para esta nossa realidade, ou seja, o jogo RPG digital tem a função de mediar os conflitos que surgem em sala de aula no quesito religião, dando possibilidades de construção de novas interpretações, ressignificando antigos paradigmas (Tapscott apud Fonseca, 2005, p.114).

De acordo com Vygotsky (2003), o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal. Ou seja, “o caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real” (Oliveira, 2001, p. 60). Os jogos contribuem para uma educação mais questionadora por estimular a pesquisa e a saída da zona de conforto incitando o jogador a analisar, observar e interrogar.

De acordo com Matta (2006, p. 64) “o papel dos educadores, usuários de tecnologia, é apoiar uma aprendizagem significativa baseada no engajamento do pensamento do estudante em atividade de resoluções de problemas”. Sendo assim, podemos dizer que ao utilizarmos das TICs em sala de aula visamos proporcionar um aprendizado lúdico, que transforme em sujeitos críticos e questionadores.

Assim, a partir do momento que compreende – se a importância de utilizar as tecnologias como aliadas na criação de um novo paradigma educacional em sala de aula por intermédio do jogo RPG digital, buscamos compreender com tal tecnologia a discussão sobre a diversidade humana para combater os racismos e a intolerância religiosa, considerando que a liberdade de crença deve ser absoluta, incluindo a liberdade de não – crença, agnosticismos ou simplesmente a indiferença diante dos valores religiosos.

Cabe ressaltar que as religiões são peças de suma importante da memória cultural e do desenvolvimento histórico de todas as sociedades. Portanto, pensar o

ensino religioso em sala de aula não deve ser feito priorizando uma delas e desconsiderando as outras. Nós educadores, devemos trazer questões relativas aos princípios, valores, diferenças, aludindo sempre à compreensão de si e do outro.

De acordo com Santos Filho (2019), as TICs estão cada vez mais envolvidas na vida diária de todos, através das redes sociais, a ponto de influenciar em fatores de ordem econômica, política, social e cultural, fazendo com que ressignifiquemos nossa visão de mundo, das relações, de tempo e espaço, por conta da rapidez da informação que se dá praticamente em tempo real. Cabe ressaltar que essa presteza das tecnologias de informação também tende a ser extremamente nocivas se usada de forma não crítica e questionadora.

Santos Filho (2019) dialogando com Matta (2006, p. 64) afirma que, o papel dos educadores, usuários de tecnologia, é apoiar uma aprendizagem significativa baseada no engajamento do pensamento do estudante em atividade de resoluções de problema. Portanto, a aplicabilidade deve ser perseguida como meio para alcançar um estado de prontidão, que desperte uma relação entre o objeto a ser conhecido e o sujeito que vai conhecê-lo, na estruturação de um novo saber.

Concordamos com Santos Filho (2019) quando ele afirma que as TICs podem ser um meio capaz de contribuir para o aprendizado de convivência entre sujeitos de religiões e patrimônio simbólico diversos, acelerando e enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem, através do RPGAD digital, ambiente virtual de aprendizagem. A ideia é trabalhar aspectos que propiciem aos alunos ambiente rico em experiências necessárias ao desenvolvimento intelectual e, principalmente, social, podendo-se ainda, falar em desenvolvimento afetivo. (MATTA, 2010).

Para (CASTELLS, 2005, p.23):

A sociedade em rede também se manifesta na transformação da sociabilidade. O que nós observamos, não é ao desaparecimento da interação face a face ou acréscimo do isolamento das pessoas em frente dos seus computadores. (...) A sociedade em rede é uma sociedade hiper social, não uma sociedade de isolamento.

Em concordância com (MATTA, 2006, p.37) quando explica que:

O sujeito deve estar sempre atento as necessidade das pessoas e comunidades e à sua capacidade de atendê-los. (...) Versatilidade, flexibilidade, criatividade, capacidade de trabalho comunitário e colaborativo, capacidade de enfrentar e resolver situações e problemas emergentes, eis às grandes demandas dos profissionais e sujeitos sociais do presente.

Sendo assim, é importante destacar que a utilização do RPG Digital está no fato de constituir-se como “jogo de interpretação”, por ser rica fonte de comunicação e colaboração, que são bases da relação ensino-aprendizagem. Outro aspecto é quanto a sua natureza incentivadora da imaginação e criatividade, favorecendo a relação de conteúdos abstratos com experiências concretas (MATTA, 2014).

Os jogos contribuem para manter “um domínio psicológico em constante transformação” (zona de desenvolvimento proximal), de modo que a relação entre desenvolvimento e aprendizado ocorra mais plenamente quando, nesse espaço, se “estabelece forte ligação entre o processo de desenvolvimento e a relação do indivíduo com seu ambiente sociocultural” (OLIVEIRA, 2001, p. 61).

Dessa forma, Oliveira (2001) coaduna plenamente com o pensamento de Vygotsky, quanto à afirmação de que o:

Único bom ensino é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Logo, os jogos teriam funções potencializadoras do processo de ensino-aprendizagem, onde o professor atuaria como mediador de todo o processo, de tal forma que propicie desenvolvimento cognitivo, afetivo e sociocultural aos indivíduos (OLIVEIRA, 2001, p. 62).

A escolha de utilizar o jogo RPG digital como proposta educacional nesta pesquisa é porque o mesmo possui essas características mencionadas acima. O jogo RPG digital, possui uma modelagem fundamentada na interpretação de personagens e busca aproximação da dramatização e dos jogos teatrais, de tal forma que os jogadores interpretam personagens que representam variadas realidades, com a possibilidade de agir como um excelente mediador em conflitos dentro da sala de aula. Outra questão a se destacar em concordância com Santos Filho (2019) é o fato do jogo permitir simulação de ocorrências de caráter sociocultural, por sua natureza dialética entre o real e o potencial, atuando como instrumento didático, na medida em que aproxima a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), mantendo “um domínio psicológico em constante transformação”. Desse modo, na “medida em que esse jogo aproxima elementos reais de aprendizagem através do imaginário, buscamos ampliar o entendimento didático pedagógico do processo estudado” (OLIVEIRA, 2001, p.60).

Consideramos e utilizamos os estudos de Eudes Mata Vidal (2013) quando ele aponta que:

Para melhor entender a compreensão sobre a estrutura organizacional do Jogo RPG, sistematizamos um quadro conceitual com os principais aspectos, no plano das possibilidades pedagógicas, que podem ser

trabalhadas com o uso do RPG, como, por exemplo, a socialização, a cooperação, a criatividade, entre outros (VIDAL, 2013, p.106).

Abaixo segue o quadro 9 elaborado por Vidal (2003) com as possibilidades pedagógicas apresentadas pelo autor:

Quadro 9 – Possibilidades pedagógicas de uso do RPG

Característica	Descrição
Socialização	Fomenta a troca de ideias e experiências de vida entre o professor e os alunos, e dos alunos com seus pares, para juntos criarem um ambiente propício para a aprendizagem coletiva.
Cooperação	Possibilita aos membros do grupo a capacidade de se solidarizarem, com fim na solução de algum problema no ambiente virtual.
Criatividade	Habilita os alunos a se inserirem no ambiente, utilizando a sua imaginação para resolverem os problemas que aparecem de modo inventivo, original ou re-interpretativo de outras soluções já experimentadas.
Interatividade	Prática dos alunos que, ao interagirem entre si, obtêm uma aprendizagem significativa, através da cooperação e da utilização ativa das ferramentas de comunicação próprias dos ambientes virtuais.
Interdisciplinaridade	Utilização de um tema gerador que direciona elementos de várias disciplinas, pelo fator integrador, de modo a gerar um esforço para superar a fragmentação do conhecimento e sua aplicação em contexto prático.
Aprendizagem	Fomenta uma aprendizagem significativa do conteúdo, de modo a tornar o sentido do que está sendo aprendido mais engajado e contextual para o aprendiz.

Fonte: SANTOS, 2011 apud VIDAL, 2013, p.106.

Em concordância com Antônio Lázaro Pereira de Souza (2016) quando esclarece que:

O design cognitivo do jogo RPG será norteado por aspectos da teoria Vygotskiana com o propósito de contribuir para a ocorrência do pensar histórico na aplicação do experimento. A adesão do Socioconstrutivismo como proposta pedagógica para modelagem virtual de aprendizagem justifica-se por acreditarmos que os aspectos que serão elencados contemplam a pesquisa, não impedindo mais adiante uma revisão do design de modelagem escolhido. Afinal, entendemos que o Socioconstrutivismo e a DBR partem do princípio de contínua construção e reconstrução dos processos de modelagem e aplicação (SOUZA, 2016, p. 30).

Portanto nosso trabalho foi realizado considerando os princípios geradores em destaque que auxiliaram o desenvolvimento do jogo, como mediador nas questões quanto aos racismos e intolerância religiosa, considerando ainda o que diz Santos Filho (2019):

[...] fazem-nos compreender a pluralidade de conteúdos que o tema aproxima, e abrindo lugar a um processo colaborativo/criativo, no sentido de enriquecer a experiência humana, através da capacidade de envolvimento que o tema desperta. O sentido colaborativo do jogo, desenvolvido a partir das soluções de vivências coletivas, abre espaço numa abordagem socioconstrutivista para os ambientes a serem desenvolvidos, aliados ao pensamento reflexivo e criativo, utilizando de uma didática pedagogia socioconstrutivista, aberta para um novo entendimento das condições ontológicas dos seres humanos quanto à dignidade humana, na busca de ressignificação de novos valores de convivência, enquanto ser social em ação no mundo. Ressaltando que o jogo desenvolvido mantém caráter socioconstrutivista, aliado aos princípios ascéticos/ místicos, juntamente com direitos humanos (SANTOS FILHO, 2019, p.78).

Nesse sentido, percebemos que esses princípios geradores escolhidos para auxiliarem o desenvolvimento do jogo RPGAD digitais quanto às questões que essa pesquisa discute, fazem-nos compreender a pluralidade de conteúdos que o tema aproxima. É importante destacar que o RPGAD entra como principal mediador na discussão relativa ao racismo religioso/ intolerância religiosa.

Assim, ao dialogamos com Stuart Hall (2014) quando ele discorre sobre uma “identidade nacional” e “crescimento da homogeneização cultural”, apontando que esse fenômeno ocorre com o intuito de “reforçamento de outros laços e lealdades culturais” quando na verdade, o que se apresenta é uma tentativa de anulamento das particularidades do indivíduo desconsiderando a diversidade e pluralidade do ser humano que nos torna tão especiais, causando um aumento assustador das ações do racismo e intolerância religiosa. Compreendemos com isso a importância em trazer a discussão e diálogo no ambiente escolar referente ao assunto que a

pesquisa aponta, sobretudo, no que tange o entender, aprender e ensinar sobre que as diferenças existentes e que precisam ser respeitadas.

Vale reforçar, que precisamos como educadores e formadores de opinião, ensinar a nossos educandos que a intolerância, o preconceito e os racismos em nada nos dignificam, apenas nos destrói, nos separa e mostra o quanto somos idiotizados por um sistema que visa benefícios próprios, para uma classe específica, e que, normalmente é a classe dominante, que quer ver resguardado os seus valores hegemônicos de dominação sobre o resto das pessoas. Ao fim das atividades devemos deixar claro para os educandos e para a comunidade que a sensação de estarmos certos só pode valer como opinião, nunca como certeza ou verdade absoluta. Assim, aprendendo a conviver com a diversidade.

Ainda sobre o *Role Playing Game*, concordamos com Vidal (2013) e reiteramos que o conceito de *Role Playing Game* se relaciona com uma modalidade de jogo cujos aspectos mais relevantes estão na capacidade de promover a colaboração e a interação dos jogadores, em torno de um contexto histórico simulado. Sendo assim, para essa pesquisa utilizamos a Campanha de Aventura do jogo RPG digital AD – RELIGARE, jogo produzido em nosso grupo de pesquisa - Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais – por Ivandson Macedo dos Santos Filho, onde podemos através deste jogo de RPG trabalhar sobre convivência com a diversidade e combate aos racismos e intolerância religiosa. A seguir apresentaremos imagens do ambiente virtual do jogo de RPGAD RELIGARE já readaptado para nossa pesquisa:



Segundo Matta (2004), o jogo RPG responde a um ambiente colaborativo de aprendizagem entre sujeitos, já que “o processo social do presente passou a estimular maior cooperação e colaboração” (MATTA, 2004, p. 434). Portanto, esse ambiente cria um modo pedagógico alternativo de construção de propostas de ressignificação de novos valores sócio-histórico-culturais e ecológicos, além de possibilitar possíveis necessidades existenciais que vão sendo requeridas nas relações entre os seres humanos envolvidos, ou seja, os jogadores, num crescente esforço de colaboração.

Ainda, de acordo a Matta (2004) essa ressignificação:

Deve ocorrer de modo autônomo e interativo, através da aprendizagem de convivência. Compreendendo isso, é importante identificar os elementos funcionais que compõe a construção do jogo RPG, na busca por aproximar o entendimento sobre esses elementos, de forma a facilitar a elaboração de jogos pedagógicos com temas variados, tendo como base o Socioconstrutivismo e os possíveis ciclos de aprimoramento da metodologia utilizada, a DBR, para que sejam fundamentadas (MATTA, 2004, p. 434).

Ivandison Santos Filho (2019) aponta pedagogicamente, esses elementos funcionais que compõe um jogo de RPG, como fruto de uma arquitetura também conhecida como *design* cognitivo, que assim, garanta um enredo que aproxime uma nova realidade que se deseja construir ou alcançar no jogo. Enumerando os vários elementos funcionais como: o ambiente, as regras, o enredo, os dados de rolagem,

o mestre, os personagens jogadores, os personagens não jogadores, as classes, e ficha do personagem. Seguiremos segundo o autor, por uma questão didática, os elementos em ordem consecutiva, visando adequar entrosamento na via de entendimento do jogo RPG. Ainda segundo Santos Filho (2019), fundamentado em (ALVES; BARROS; OKADA, 2012), é interessante esclarecer que no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) a qual irá utilizar, a interface usada possibilita que o diálogo entre os vários sujeitos do jogo possa ser síncrono, isto é, em tempo real, através de “comunicação instantânea”. Ou assíncrona, quando essa comunicação pode ocorrer “em momentos distintos sem a presença dos sujeitos” que participam desse jogo.

Convém informar que para a versão WEB móvel responsivo o *layout* do site e do sistema de apoio ao RPGAD à distância, tem suporte do PHP (*Hypertext Preprocessor*), linguagens de programação baseada em *scripts* (Javascript), Argo UML (para independência da plataforma, *Cascading Style Sheet* (CSS) definindo estilo visual do site e do sistema e *Unified Modeling Language* (UML) para modelagem visual e metodologia orientada a objeto. Essa versão está disponível em: <http://www.rpgad.net.br>.

A versão desktop é composta de site contendo 06 sessões, no formato one page, dando acesso a *Templates* que podem ter temas diferenciados, de acordo com cada novo jogo, exigindo adaptação (customização) devida como, regras, permissão de criação e configuração de conta para cada personagem, mesas, biblioteca de arquivos e *chats*, para cada *template*.

O jogo RPGAD digital “Religare” que utilizamos também teve sua plataforma construída em consonância com princípios socioconstrutivista, e pode ser acessado através do endereço <http://www.religare.rpgad.net.br>, onde os possíveis participantes do jogo podem ter acesso às mesas de RPG após cadastrado como usuários. Dentro da web site terá acesso (aos dispositivos): a apresentação, o jogo (histórico de campanha e aventura), manual, classes, regras, mesas e minha conta.

Em seguida apresentamos esquematicamente os elementos funcionais que compõe o jogo RPGAD digital :

- **Ambiente:** é o lugar onde se encontram as personagens e se passa à narrativa;
- **Sistema de Regras:** é a regra que ordena o mundo fictício criado para o jogo;

- **Enredo:** é o que conduz a narrativa do jogo, os objetivos e o motivo do jogo. Há enredo é dividido em Aventura e Campanha. O enredo é dividido em Aventura e Campanha;
- **Dados:** o rolamento de dados, junto com as regras dá o caráter de aleatoriedade e a ação dos jogadores, ou seja, se um jogador deseja realizar uma ação, o êxito ou fracasso dependerá dos valores obtidos nos dados;
- **Mestre:** é o narrador que inicia a história e que interpreta os personagens não jogáveis NPC (*non-player character*);
- **PJ – Personagens jogadores:** são personagens inseridos na história; interpretados pelos jogadores;
- **Raça:** no mundo do RPG, além dos humanos, há uma diversidade de raças fictícias como: elfos, orcs, dracônicos, etc.;
- **Classe:** é a profissão do personagem. Cada classe possui habilidades e características particulares;

Logo abaixo, segue o quadro 10, que especifica o conteúdo do jogo RPG que será utilizado:

QUADRO 10 - Esquema do jogo utilizado

Background "Religare" RPG AD		
Conceito	Descrição	Aplicação no jogo
Ambiente	Contexto do Jogo	Salvador-Bahia, século XXI.
Sistema de Regras	Regras que norteiam a dinâmica do jogo.	RPG digital. Sistema de Regra adaptado do sistema D&D e 3D&T.
Mestre	Narrador	Pesquisadores e professores.
PJ	Jogadores	Alunos e outros interessados.
Enredo	Conteúdo ou temática que são desenvolvidos no jogo.	O enredo é centrado na busca de Jonas, juntamente com certos personagens, para encontrar o reequilíbrio do planeta Terra através da harmonização das energias, no século XXI.
NPC	Personagens que são	Jonas (componente de antiga

	controlados pelo mestre.	ordem mística), outros sujeitos históricos ou seres que se façam necessários.
Raça	Espécie que constitui os PJ's e NPC's	No RPG "Re-ligere" substituímos a categoria Raça por Etnia, por consideramos que cada Etnia tem uma peculiaridade que influencia no modo de socialização com o contexto.
Classes	Estereótipo que concede habilidades e determina a função do personagem no jogo.	No nosso jogo, adaptamos as classes típicas do RPG D&D e 3D&T aos personagens que constituem arquétipos na sociedade. Exemplos: Teremos as seguintes Classes: 1. Aquele que busca - saúde do corpo – o saudável 2. Aquele que busca – sociedade justa - justiceiro 3. Aquele que busca – uso da tecnologia - engenhoso 4. Aquele que busca – uso da força física – potência 5. Aquele que busca – uso da mediação – mediador.

Fonte: SOUZA, 2016; SANTOS FILHO, 2019.

Cabe ressaltar que é necessário ir além da abordagem esquemática, para que possamos transitar pelos vários conceitos de maneira ampla e segura. Logo, no nosso planejamento didático explicaremos de forma detalhada cada etapa a ser aplicada durante o processo de ensino-aprendizagem. Antes, prosseguiremos esmiuçando os princípios teóricos metodológicos adotados nesta pesquisa.

2.1.2 Direitos humanos fundamentais

O que dizem as Leis?

Segundo a Constituição da República Federativa do Brasil (1988):

(...) VIII ninguém será privado de direitos por motivo de crença religiosa ou convicção filosófica ou política, salvo se as invocar para eximir-se de obrigação legal a todos imposta e recusar-se a cumprir prestação alternativa, fixada em lei (BRASIL, 1988, Art.5º).

No que se refere aos valores culturais e o ensino religioso, vale destacar outro trecho da Constituição de 88, onde:

Art. 210

Serão fixados conteúdos mínimos para o ensino fundamental, de maneira a assegurar formação básica comum e respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais.

§ 1º O ensino religioso, de matrícula facultativa, constituirá disciplina dos horários normais das escolas públicas de ensino fundamental (BRASIL, 1988, Art. 210).

Outra legislação importante a ser citada, agora no âmbito das leis educacionais brasileira, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB)², que em seu Art. 33³ acerca do ensino religioso, com redação atualizada diz que:

Art. 33. O ensino religioso, de matrícula facultativa, é parte integrante da formação básica do cidadão e constitui disciplina dos horários normais das escolas públicas de ensino fundamental, assegurado o respeito à diversidade cultural religiosa do Brasil, vedadas quaisquer formas de proselitismo.

§ 1º Os sistemas de ensino regulamentarão os procedimentos para a definição dos conteúdos do ensino religioso e estabelecerão as normas para a habilitação e admissão dos professores

§ 2º Os sistemas de ensino ouvirão entidade civil, constituída pelas diferentes denominações religiosas, para a definição dos conteúdos do ensino religioso (BRASIL, 1997, Art.33).

É importante destacar que ocorreram diversas campanhas ao longo do tempo, onde algumas leis e projetos foram elaborados para que haja uma consciência que afrodescendentes e indígenas são sujeitos históricos e que tiveram e ainda tem uma importante parcela na construção social, econômica e histórica do Brasil. A exemplo da Lei 11.645/08 que trata em sua redação sobre a inclusão obrigatória da temática História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena no currículo escolar da rede de ensino, onde no seu artigo 26º, diz que:

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social,

² BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96.

³ Lei nº 9.475/97. Dá nova redação ao art. 33 da Lei nº 9.394/96 – LDB.

econômica e política, pertinentes à história do Brasil. (BRASIL, 2008. Art.26).

Destacamos segundo o parecer CNE/CP nº 3/2004, aprovado em 10 de março de 2004 que instituiu as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana:

Reconhecimento implica justiça e iguais direitos sociais, civis, culturais e econômicos, bem como valorização da diversidade daquilo que distingue os negros dos outros grupos que compõem a população brasileira. E isto requer mudança nos discursos, raciocínios, lógicas, gestos, posturas, modo de tratar as pessoas negras. Requer também Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana que se conheça a sua história e cultura apresentadas, explicadas, buscando-se especificamente desconstruir o mito da democracia racial na sociedade brasileira (BRASIL, 2004, p.11-12).

Retomando a Constituição Federal (1988), no que tange os direitos e garantias fundamentais à vida dos sujeitos, no Capítulo I dos Direitos e Deveres individuais e coletivos, no seu artigo 5º traz que:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

(...)

VI - É inviolável a liberdade de consciência e de crença, sendo assegurado o livre exercício dos cultos religiosos e garantida, na forma da lei, a proteção aos locais de culto e as suas liturgias (...) (BRASIL, 1988, Art.5º).

Assim, ao defendermos um ensino público laico, respeitamos a diversidade, o multiculturalismo e o pluralismo cultural, propondo um ensino religioso dentro das escolas respeitando os fenômenos religiosos considerados como patrimônio cultural e histórico, ressaltando as diversidades de crenças definidas como religiosas no âmbito histórico cultural.

Acerca desse assunto, Deyse Luciano de Jesus dos Santos (2016) assegura que:

Apesar de, constitucionalmente, o Brasil ser um país pluriétnico, cultural e religiosamente, ainda é comum vivenciarmos situações de intolerância, discriminação e exclusão, fruto de um processo histórico de uma educação etnocêntrica. Na Bahia, as matrizes que aqui se fazem presentes, ao longo dos quatro séculos de nossa história, conviveram e resultaram numa mentalidade racista e preconceituosa que impôs uma “identidade nacional” alicerçada no modelo de sociedade aparentemente harmônica e “democrática”, “orgulhosa” da diversidade que a constitui. O mito da democracia racial, construído a partir de uma concepção ideológica maquiada numa visão de igualdade social, traz em seu contexto um “outro mito”: o da tolerância religiosa presente nos slogans e propagandas do Estado (SANTOS, 2016, pg. 73).

Sobre a liberdade de crença, Santos Filho (2019), ressalta ser é um dos aspectos que compõem o princípio da dignidade da pessoa humana, já que seu universo abrange “valor moral e espiritual inerente à pessoa”. Assim, todo ser humano é dotado de um conjunto de preceitos que o personaliza e o caracteriza como ser único no universo dimensional humano. Tal qual uma impressão digital.

Ainda segundo Santos Filhos (2019), em concordância com Sarlet (2007), o mesmo diz que cabe ao Estado promover condições mínimas para que cada ser humano possa exercer em si mesmo e na sociedade sua plenitude, em termos de concretização do bem social, como elemento corresponsável na transformação social do seu contexto.

Oportuno salientar que Barroso (2010), ao estar em consonância com o Kant (2004), não nega o sentido subjetivo dos valores ecológicos e intrínseco a cada ser humano, pertencente à sua dimensão ontológica, inserido no meio ambiente ecologicamente equilibrado, e que é protegido pelo ordenamento jurídico constitucional atual. Para Barroso (2010) a dignidade deve ser pensada como um conceito aberto, plástico, plural. E, sendo Barroso um categórico apoiador da nossa atual Constituição, denota sua amplitude de compreensão à luz de valores que demarcam o avanço civilizatório no qual a dignidade humana está para além da dimensão ecológica. (BARROSO, 2010).

Santos (2016) dialogando com Hall (2006), nos apresentam a informação que devemos ter em mente três conceitos ressonantes daquilo que constitui uma cultura nacional como uma “comunidade imaginada”: as memórias do passado; o desejo por viver em conjunto; a perpetuação da herança. Como já percebemos, tais questões vêm sendo repensadas na pós-modernidade, as quais, no descentramento das identidades nacionais revelaram memórias, conjuntos e heranças diversas, que devem então ser aceitas e respeitadas perante toda a sociedade; afinal, estamos falando de democracia, de liberdade, de verdades, de significantes com variados significados. No entanto, o que observamos é que essa nova realidade, no interior das salas de aula, nem sempre é possível de ser discutido por conta das subjetividades inerentes a cada um dos sujeitos ali presentes, fruto da diversidade de suas identidades pessoais.

De acordo com Deyse Santos (2016), ao abordar sobre o processo de aculturação e negação das matrizes religiosas indígenas, e posteriormente das africanas, descreve que tal acontecimento foi fruto de toda a manipulação cultural

dos povos europeus no nosso país, e que apesar do Decreto 119 - A de 07 de janeiro de 1890, publicado pelo governo federal provisório de Marechal Deodoro da Fonseca, que reconhecia a diversidade religiosa e proibia a intervenção do Estado nas questões de fé e afirmando a liberdade de culto, não foi tão respeitada, e assim, dando continuidade ao processo de aculturação. A manutenção dessa mentalidade formada a partir de uma única verdade possível continua a revelar tensões na sociedade ainda hoje. Também segundo a autora, essa mentalidade chega com a igreja católica no século XVI e depois se perpetua com a entrada dos grupos protestantes, que mantêm a visão preconceituosa, negando a diversidade religiosa no país (SANTOS, 2016).

A intolerância religiosa relacionada ao racismo, principalmente quando se refere às religiões de matrizes africanas, é um fato a ser questionado na contemporaneidade e, nós, como educadores, devemos ter como um dos objetivos principais, desconstruir pensamentos tão arcaico, estimulando a consciência no indivíduo para entender a diversidade como estímulo para a ressignificação de uma nova forma de pensar e o respeito às diferenças como pressuposto para consolidação de uma verdadeira democracia.

Entretanto, entendo ser importante destacar que não pensamos na homogeneização, mas sim em entender que existem as diferenças e respeitá-las como tal. Stuart Hall (1992) ao discutir sobre a homogeneização cultural, afirma que:

[...] não importa quão diferentes seus membros possam ser em termos de classes, gênero ou raça, uma cultura nacional buscam unificá-los numa identidade cultural, para representá-los todos como pertencendo à mesma e grande família nacional. Mas seria a identidade nacional uma identidade unificadora desse tipo, uma identidade que anula e subordina a diferença cultural? (HALL, 2014, p. 59)

Considerando tal pensamento de Hall (2014) percebemos a importância de destacar o respeito às diferenças e não a homogeneização, na elaboração de um sistema educacional que trabalhe com propósito de corrigir ou fazer compreender as distorções sociais. Sendo necessário trazer a compreensão que é possível dialogar com outras culturas e religiões, implicações e perdas com a identidade própria.

Ao trabalharmos com o jogo educacional RPG digital poderemos proporcionar a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões e símbolos diversos, visando desconstruir o conceito pré-estabelecido sem qualquer fundamento. Assim, trazendo ao educando que não existe uma religião melhor que a outra, cada uma colaborou e colabora com uma parte do pensamento religioso, e cada uma expressa

uma visão de um grupo, e apresentam seu valor específico exatamente por serem diferentes.

Para Barroso (2010), os elementos norteadores envolvidos no consenso quanto ao conceito de dignidade humana, baseado no pensamento kantiano, levam a compreender que, embora seja qualificada como um valor ou princípio fundamental, a dignidade da humana não tem caráter absoluto, podendo ser aplicada tanto nas relações entre indivíduo e Estado, como nas relações privadas. Um valor moral que, absorvido pela política, tornou-se um valor fundamental dos Estados democráticos em geral (BARROSO, 2010).

Em concordância com Santos Filho (2019), ao abordar o conceito de dignidade da pessoa humana, aproximamos também aspectos que preenchem o repositório que guarda uma série de elementos que compõem a totalidade da condição humana como ser digno, por sua luta histórica, suas características físicas, culturais e sociais, para ser visto e aceito como igual, em qualquer gênero, perante todos, estando acima de qualquer valor. Esses aspectos serão trabalhados no jogo que se propõe como elementos fundamentais.

Considerando as informações acima mencionadas, percebemos a presença de uma série de princípios de direitos humanos que, de acordo com Santos Filho (2019), mesmo não contendo caráter absoluto, compõem o conceito de dignidade da pessoa humana, e que serão considerados como base de respeito a ser estabelecida no jogo, como fonte para postura de convivência e participação considerando a ideia de alteridade com os demais seres humanos. Para melhor compreensão, segue as informações destacadas no quadro 11 abaixo:

QUADRO 11 - Dignidade da Pessoa Humana / seus elementos componentes

Características	Descrição
1.Laicidade	O foco, não pode ser uma visão judaica, cristã, muçulmana, hindu ou confucionista. Salvo, naturalmente, quanto aos pontos em que todas as grandes religiões compartilhem valores comuns.
2.Igualdade	Expressa os valores morais que singularizam todas as pessoas, tornando-as merecedoras

	de igual respeito e consideração.
3.Justiça	Para ser livre igual e capaz de exercer sua cidadania, todo indivíduo precisa ter satisfeitas as necessidades indispensáveis à sua existência física e psíquica. Vale dizer: tem direito a determinadas prestações e utilidades elementares.
4.Respeito	O direito de ser reconhecido como pessoa, assim como os direitos ao nome, à privacidade, à honra e à imagem.
5.Proteção	O direito à integridade física, aí incluída a proibição da tortura, do trabalho escravo ou forçado, das penas cruéis e do tráfico de pessoas. E, por fim, o direito à integridade moral ou psíquica.
6.Participação	Uma parceria de todos em um projeto de autogoverno. Cada pessoa tem o direito de participar politicamente e de influenciar o processo de tomada de decisões, não apenas do ponto de vista eleitoral, mas também através do debate público e da organização social.
7.Autonomia	Expressa a vontade livre, a capacidade do indivíduo de se autodeterminar, em conformidade com a representação de certas leis. Decisões sobre religião, vida afetiva, trabalho, ideologia e outras opções personalíssimas.
8.Solidariedade	Destina-se a promover objetivos diversos, dentre os quais se destacam: a) a proteção do próprio indivíduo contra atos autor referentes; b) a proteção de direitos de terceiros; e c) a proteção de valores sociais, inclusive a solidariedade.

Fonte: BARROSO, 2010.

Entendemos que o ensino de religião como catequese ou pregação apologética de uma determinada expressão religiosa, é direito de instituição declaradamente religiosa, no entanto deve ser realizada em instituições

confessionais, seminários ou ambiente de estudo próprio e não no campo das escolas públicas, não confessionais. Partindo do conhecimento que somos seres multiculturais, diversos e precisamos ter nossos direitos respeitados, entretanto, sabemos que este fato é constantemente ameaçado por atos individuais e coletivos de intolerância (COSTA, 2019).

Além do mais, temos vivenciado uma crescente necessidade de falar cada vez mais, e fazer pensar nossa diversidade para entender que somos diversos historicamente, linguisticamente, etnicamente e religiosamente também. Entender que a diversidade religiosa é profunda e existe nas configurações mais distintas de religião e todas devem ser respeitadas igualmente. Livre de qualquer tipo de ações racistas atreladas à intensa intolerância religiosa.

Sendo assim, utilizamos do jogo educacional RPG digital pedagógico, que dispõe das características já referidas, e socioconstrutivista, conforme também já foi mencionado. Podemos completar dizendo que essa tecnologia pode favorecer no processo de ensino–aprendizagem dos sujeitos, principalmente no ensino da convivência entre com religiões, diversidade e valores culturais distintos. Entendendo que:

à alteridade e a diversidade se reconhece pelas diversas vertentes civilizatórias da população brasileira, considerando assim seus conhecimentos e valores, ou seja, o universo simbólico dos mesmos capazes de gerar novas linguagens pedagógicas trabalhando com as ferramentas da História e Memória Social (MENEZES et. al., 2003, p. 11).

2.1.3 Proposta didática pedagógica utilizando o Jogo RPG Digital

Temos como objetivo neste sub-capítulo apresentar como se desenvolve um planejamento socioconstrutivista com base no trabalho de Robert Brien (1990) e Alfredo Matta (2006). O autor nos traz conteúdos que orientam como elaborar um planejamento socioconstrutivista que vise o desenvolvimento do sujeito de forma interativa e colaborativa. Portanto, o plano didático será feito para que o sujeito desenvolva seu próprio censo crítico. Abaixo, apresento o modelo que será utilizado nessa pesquisa.

Assim, influenciado por Brien (1990), nosso exemplo de planejamento socioconstrutivista, terão as seguintes etapas a serem avaliadas:

01 - Público Participante: em concordância com Robert Brien que inicia seu planejamento com um pequeno texto definindo o público para qual a atividade que está sendo proposta se dedica, nós iremos adotar essa mesma terminologia e função em nossa pesquisa.

02 - Necessidade a que Responde o Curso: nesse momento o que deve estar em destaque são as necessidades que eu imagino que os sujeitos da respectiva escola, considerando o contexto histórico compreendido anteriormente, têm necessidade de compreender. Cabe ressaltar que quem planeja essa atividade deva ser capaz de entender qual a necessidade das pessoas envolvidas na atividade e também devem ser capaz de defini-la. Nesse momento o contexto histórico ajudará para fluir tais compreensões.

03 - Objetivos Globais: os objetivos globais são aqueles que esperamos serem desenvolvidos pelos participantes, ou seja, é o objetivo maior que desejamos que o sujeito saia dominando.

04 - Objetivos de Processos: este momento Robert Brien chama de Comportamento Terminal. Entretanto não achei muito adequado, então mudei para Objetivos de Processos. Esses são os objetivos intermediários que desejamos que os sujeitos apreendam durante o processo de aprendizagem.

05 - Elementos de Conteúdos: nessa fase descreveremos os conteúdos que serão abordados.

06 - Objetivos Terminais e Cenários de Aprendizagem: nesse momento explicaremos, detalhadamente, todo o procedimento que será realizado didaticamente na atividade planejada. Descreveremos o passo a passo das atividades, além do material didático que serão utilizados, procedimentos de avaliação e tudo mais que o projetista achar importante para especificar a atividade em planejamento.

07 - Macro Organização do Curso: aqui é apresentado o formato geral da lógica do curso.

08 – Referencias: serão as respectivas referencias que iremos indicar aos nossos estudantes.

Conforme essa construção apresentada, optamos por utilizar o quadro-guia (quadro 12) abaixo, na construção da solução didática proposta a ser discutida no capítulo seguinte.

QUADRO 12 – Quadro Guia modelo

DADOS DA ESCOLA E ESTUDANTE		
ESCOLA:		
TURMA:	ANO:	ESTUDANTE:
PROFESSORA:		
PUBLICO PARTICIPANTE:		
NECESSIDADE A QUE RESPONDE O CURSO:		
OBJETIVOS GLOBAIS:		
OBJETIVOS DE PROCESSOS:		
ELEMENTOS DE CONTEÚDOS:		
OBJETIVOS TERMINAIS E CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM:		
MACRO ORGANIZAÇÃO DO CURSO:		
REFERÊNCIAS:		

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Esses são, portanto, os elementos de planejamento, os quais foram integrados à teoria socioconstrutivista e aos elementos advindo do jogo RPGAD digital e da análise e adoção da sociedade em rede, assim, também, como os elementos provenientes dos direitos humanos.

III. DESENVOLVIMENTO DA MODELAGEM

A partir desse momento, temos condições, com prévio estudo, para elaborar uma proposta didática desenhada para este estudo. Sendo assim, nosso procedimento será seguir o Quadro-guia apresentado no capítulo anterior, desenvolvendo o conteúdo que anteriormente possuía apenas as descrições técnicas. Neste momento a construção se dará paulatinamente.

3.1 MODELAGEM DA PROPOSTA DIDÁTICA DO JOGO RPG DIGITAL

Trazemos informações aqui, referentes à questão problema que essa pesquisa se aplica a trabalhar. Nossa proposta busca desenvolver um plano didático pedagógico para a aplicação de jogos RPGAD digital Religare para mediação da convivência de um coletivo de estudantes com diversidade religiosa no Colégio Estadual Helena Magalhães, que está situado no bairro do Beiru, região do miolo de Salvador.

Justificamos nossa escolha pelo respectivo colégio por estar inserido em um contexto histórico de luta e resistência de povos que habitaram na região. Onde, Índios e negros resistiram às constantes investidas de destruição, escravização e apagamento do memorial cultural e histórica. Vale ressaltar que suas respectivas religiões entram nesse contexto como elemento de identidade cultural, herança ancestral, e também por se tratar da diversidade humana, sendo necessário o cuidado em compreender e preservar uma cultura tão rica e que apesar do passar dos séculos continuam sofrendo constantemente diversas tentativas de apagamento histórico, exclusão, além dos racismos e manifestações de intolerância religiosa que têm se intensificado nos últimos anos com o crescimento local de religiões neopentecostais. O jogo utilizado agiu como ator principal mediando os conflitos existentes na discussão do tema proposto.

Em seguida apresentaremos o quadro – guia (Quadro-13) devidamente preenchido:

QUADRO 13 – Design Cognitivo do Processo Pedagógico para uso do RPG como mediador no Ensino-Aprendizagem de Convivência entre sujeitos com religiões diversas

DADOS DA ESCOLA E ESTUDANTE		
ESCOLA: COLÉGIO ESTADUAL HELENA MAGALHÃES		
TURMA: Matutino e Vespertino	ANO: 9º ano/ 2º ano EM	ESTUDANTE:
PROFESSORA: Priscila dos A. Costa		
PUBLICO PARTICIPANTE	Será de estudantes do 9º ano e 2º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Helena Magalhães. São alunos descendentes de indígenas, quilombolas. Sujeitos marcados pelos preconceitos consequentes, excluídos e marginalizados lutando constantemente pela conquista de mínimos direitos, resistindo o esmagamento de uma maioria excludente, racistas e elitistas que, por vezes, utilizavam da religião para legitimar seus preconceitos e submeter o outro ao nível de subalterno, demoníaco e abjeto. A população do bairro do Beiru deriva de povos com histórico de luta e resistência, e continuam, ao longo dos anos nessa luta por conquistas de direitos básicos para seu povo. Direitos à educação de qualidade, considerando que o bairro só teve acesso a uma escola do governo a partir do século XIX; a preservação da cultura e identidade cultural, respeito, dignidade, livre de todo racismo institucional e intolerância religiosa. O enfrentamento do racismo institucional é o caminho de acesso à igualdade entre todos para convivência com as diversidades culturais e religiosas com equidade.	
NECESSIDADE A QUE RESPONDE O CURSO	A necessidade dos estudantes do Colégio Estadual Helena Magalhães em aprender a ter uma convivência pacífica e harmoniosa com seus pares que tenham diversidade religiosa.	
OBJETIVOS GLOBAIS DO CURSO	Os estudantes participantes vivenciam uma aventura do jogo RPG digital, aprendendo e desenvolvendo a capacidade de convivência pacífica e harmoniosa com seus pares, mesmo que de cultura religiosa diversa.	
OBJETIVOS DE PROCESSOS DO CURSO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunir, colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio Estadual Helena Magalhães interessados em jogar RPG e discutir sobre diversidade religiosa; 2. Compartilhar o contexto histórico, Regras do Jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo; 3. Organização da prática do jogo; 4. Desenvolver vivência colaborativa referente à diversidade religiosa. 	

<p>ELEMENTOS DE CONTEÚDOS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. A análise do contexto histórico é de suma importância para compreensão da própria história do indivíduo que participará do jogo, portanto, iremos apresentar, neste momento, o Contexto Histórico do bairro que ficará a disposição da comunidade para que ocorram diálogos que possam validar (ou não) o conteúdo exposto. 2. Em seguida apresentaremos os Princípios dos Direitos Fundamentais, sendo eles os Direitos Humanos e Direito a Liberdade de Crença Religiosa. Consequente aos princípios que utilizaremos no jogo RPG digital que serão considerados como base de respeito a ser estabelecida no jogo, como fonte para postura de convivência e participação fundamentando a ideia de alteridade com os demais seres humanos, sendo eles: <ul style="list-style-type: none"> • Laicidade • Igualdade • Justiça • Respeito • Proteção • Participação • Autonomia • Solidariedade 3. Logo após apresentaremos o jogo RPG digital, sua composição e estrutura. Mostrando a aventura que iremos utilizar, ressaltando a ligação com o contexto e os direitos fundamentais.
<p>OBJETIVOS TERMINAIS E CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>Objetivo de processo 1: reunir, colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio Estadual Helena Magalhães, interessados em jogar RPG digital e discutir sobre diversidade religiosa.</p> <p>[Descrição]: Após diálogo e aprovação, com devidas alterações, do projeto pedagógico que será apresentado à comunidade escolar, diretor e professores, vamos reunir entre os alunos das turmas do 9º ano do ensino fundamental a 2º ano do ensino médio, conforme indicação da escola e professores, e considerando o interesse deles em jogo de RPG, a quantidade de 10 estudantes que vão participar do processo. Feito isso, será apresentado o quadro síntese do contexto histórico, em <i>PowerPoint</i>, e disponibilizado o capítulo do contexto histórico produzido nesta pesquisa, em PDF, por e-mail ou impresso, para estudo. Em seguida marcaremos com o grupo de estudantes pré-selecionados, uma reunião de discussão livre sobre os conteúdos apresentados. A primeira reunião será marcada no turno em que os alunos estudam, sempre em acordo com seus respectivos professores, e terá duração máxima de 1 hora, as demais reuniões serão alternadas em presenciais e a distância (por meio da utilização do <i>WhatsApp</i>, e-mail. [Procedimentos e Materiais]: entrega de, pelo menos 3 textos (Contexto histórico; - História da Bahia: licenciatura em história. Salvador: Eduneb, 2013.; História da África – África sob dominação colonial, 1880 – 1935 – Albert AduBoahen; Artigo: Nos deram uma outra memória, de porcelana, porém... disponível no site: Geledés) cabe ressaltar que os textos apresentados serão recortes ou seja, apresentaremos a obra completa para conhecimento dos estudantes e selecionamos recortes, textos, artigos, pequenos capítulos que relatam sobre o assunto abordado, em seguida dividimos o grupo selecionado em 3 subgrupos e disponibilizamos os textos para leitura com pausa de uma 1 semana para estudo, em seguida, como descrito acima, marcaremos um encontro (no turno de aula dos estudantes) para que ocorra uma discussão sobre a leitura. A duração dos encontros serão de no máximo 1 hora. [Avaliação]: a participação dos alunos na discussão, e a verificação</p>

informal de que cada um desenvolveu um pensamento a respeito, será considerada a avaliação.

Objetivo de processo 2: compartilhar o contexto histórico, Regras do Jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo. **[Descrição]:** o compartilhamento do contexto histórico se deu por meio de exibição organizada em *PowerPoint* do conteúdo, sintetizado em quadros. Também, em *PowerPoint*, apresentamos as regras do Jogo RPG digital “Religare” e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo. Iremos apresentar o jogo RPGAD “Religare” em diálogo com o grupo de estudantes. Nesse momento, realizaremos os cadastros de sistema também. Em *PowerPoint* apresentamos a plataforma RPGAD, que manteve os princípios socioconstrutivistas, também se estendendo para a solução recursiva do RPGAD móvel. Sendo que, para a versão WEB móvel responsivo o layout do site e do sistema de apoio ao RPGAD à distância, tem suporte do PHP (Hypertext Preprocessor), Linguagens de programação baseada em scripts (Javascript), ArgoUML (para independência da plataforma, CSS (definindo estilo visual do site e do sistema), UML (para modelagem visual e metodologia orientada a objeto). Essa versão está disponível em: <http://www.rpgad.net.br>. A versão desktop é composta de site contendo 06 sessões, no formato onepage, dando acesso a Templates que podem ter temas diferenciados, de acordo com cada novo jogo, exigindo adaptação (customização) devida como, regras, permissão de criação e configuração de conta para cada personagem, mesas, biblioteca de arquivos e *chats*, para cada template. O RPGAD Religare, que utilizamos também teve sua plataforma construída em consonância com princípios socioconstrutivista, e pode ser acessado, através do endereço <http://www.religare.rpgad.net.br>, onde os possíveis participantes do jogo podem ter acesso às mesas de RPG, após cadastrarem-se como usuários. Dentro da web site terá acesso (aos dispositivos): a apresentação, o jogo (histórico de campanha e aventura), manual, classes, regras, mesas, minha conta. **[Procedimentos e Materiais]:** apresentamos um questionário contendo 5 questões abertas sobre intolerância religiosa, racismo e convivência com a diversidade. Foram utilizados o ambiente e a aventura RPGAD Religare está disponível em: <http://www.religare.rpgad.net.br>. *Powerpoint* com os quadros da síntese do contexto histórico. *Chat* **[Avaliação]:** o estudante que proceder ao jogo até o final será considerado bem avaliado.

Objetivo de processo 3: organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de convivência com diversidade religiosa. **[Descrição]:** as etapas do jogo RPGAD Religare foram realizadas na rede mundial de computadores (Internet). Depois de selecionarmos os estudantes que farão parte do grupo de aplicação, apresentaremos tutoriais, pré-selecionados, para auxiliar os estudantes participantes na preparação que antecedia as jogadas na mesa. Apresentamos os tutoriais da Ficha do Personagem (física), do cadastro no sistema RPG AD, os textos de Campanha e do Sistema de Regras para leitura e conhecimento dos estudantes. Em seguida, apresentaremos a mesa de jogo no RPG AD e instrução de jogadas, efetuaremos os cadastros dos jogadores, iniciando a construção para criar os personagens.

A fim de facilitar a comunicação, criaremos um grupo no *WhatsApp* incluindo os jogadores. Esse grupo terá a finalidade de esclarecer possíveis dúvidas que surjam durante o processo além de servir para que ocorra troca informações sobre o jogo, ainda, será utilizado para marcarmos reuniões e os encontros onde ocorreram as jogadas presenciais e a distância. As jogadas serão realizadas de forma

	<p>assíncrona e síncrona em turnos de 5 a 10 minutos, de acordo com as provocações realizadas pelo Mestre, interação dos participantes e ocorrerão diariamente ou após todos os jogadores efetuarem a jogada.</p> <p>Uma vez dentro do jogo, os estudantes serão levados a tensões, e tomadas de decisões, que exigirão reflexões sobre sua religião, e a religião do outro. Isso acontecerá durante todo o processo de aplicação do jogo RPGAD “Religare”. As primeiras 3 rodadas do jogo serão presenciais, as demais serão à distância por meio da utilização de computadores e/ou celular, serão utilizados esses dispositivos eletrônicos em ambos os casos. As jogadas a EAD serão efetuadas por meio de <i>smartphones</i>, após a primeira jogada presencial. Realizaremos mais 5 (cinco) jogadas EAD (jogadas com duração de 5 a 10 minutos), e finalizaremos com uma jogada presencial, onde discutiremos sobre o tema exposto no jogo.</p> <p>[Procedimentos e Materiais]: conforme mencionado, os jogadores podem acessar o site do jogo através da internet e realizar as jogadas pelo PC, <i>notebook</i>, <i>tablet</i> e/ou <i>smartphones</i>. Serão utilizadas ferramentas do RPGAD para registro das tomadas de decisão e posicionamentos dos jogadores. Também utilizaremos canetas, papel ofício, quadro, pincel para quadro, além do questionário final que iremos passar para cada estudante contendo 5 perguntas abertas, sobre questões discutidas no jogo. Utilizaremos o espaço da sala de aula dentro da escola, previamente separada e organizada em diálogo com o diretor da escola. Organizaremos as cadeiras e mesas da sala em forma de meia lua, para que o Mestre tenha uma visão de todos os estudantes simultaneamente.</p> <p>[Avaliação]: as tomadas de decisão e posicionamentos serão registradas para avaliação de acordo com a concordância em relação aos direitos fundamentais, dos posicionamentos tomados, servindo para que os professores avaliem o processo.</p> <p>Objetivo de processo 4: desenvolver vivência colaborativa referente à diversidade religiosa. [Descrição]: após cada rodada do jogo, estabelecemos momentos de conversas, com duração de 10 minutos (mínimo) para debater e dialogar sobre o conteúdo exposto no jogo RPGAD. O primeiro encontro será no Colégio Estadual Helena Magalhães, nesse momento aplicaremos o jogo, conforme descrição do objetivo de processo nº 3, onde também aplicaremos o questionário de abertura contendo 5 questões abertas sobre direitos fundamentais e diversidade religiosa, iniciando assim nossa primeira discussão presencial. Em seguida marcaremos 1 (um) encontro por semana em sala de aula, no respectivo turno que ocorre a aula dos alunos, previamente acertado com os professores, para dialogarmos sobre a experiência dos estudantes no processo de participação do jogo. [Procedimentos e Materiais]: salas de aula para os encontros de conversas, cadeiras e mesas, quadro e pincel para quadro, papel ofício, lápis e caneta. Câmera do celular para Gravação dos encontros para registro das discussões. [Avaliação]: as tomadas de decisão e posicionamentos serão registradas para avaliação de acordo com a concordância em relação aos direitos fundamentais, dos posicionamentos tomados, servindo para que os professores avaliem o processo.</p>
<p>MACRO ORGANIZAÇÃO DO CURSO</p>	<p>O curso é organizado segundo o procedimento existente no sistema RPGAD – portanto um curso PROCEDIMENTAL, baseado em seguimento de processo.</p>
<p>REFERENCIAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ALVES, Katiane. Educação para o Turismo de Base comunitária no antigo Quilombo Cabula: processo de formação de estudantes do ensino médio usando jogo RPG digital como ferramenta pedagógica. / Dissertação (Mestrado) Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018.

	<ul style="list-style-type: none"> • COSTA, Hildete Santos Pita. TerreiroTumbenci: Um patrimônio afrobrasileiro em museu digital / Tese doutorado, Hildete Santos Pita Costa – 2018. • FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Editora Paz e Terra s/a, ano 2002. • MARTINS, Luciana Conceição de Almeida. História Pública do quilombo do Cabula: representações de resistências em museu virtual 3D aplicada à mobilização do turismo de base comunitária. 2017, 311f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. • MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. História da Bahia: licenciatura em história. Salvador: Eduneb, 2013. • SOUZA, Antônio Lázaro Pereira de. RPG Digital instrumento pedagógico para o ensino da abolição da escravidão na Bahia. 2006. 119 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2016. • História da África – África do século XIX à década de 1880 – J. F. Ade Ajayi • História da África – África sob dominação colonial, 1880 – 1935 – Albert AduBoahen. • NOS DERAM UMA OUTRA MEMÓRIA, DE PORCELANA, PORÉM. Geledés.2020. Disponível em: https://www.geledes.org.br/nos-deram-uma-outra-memoria-de-porcelana-porem/. • RACISMO INSTITUCIONAL – O ATO SILENCIOSO QUE DISTINGUE AS RAÇAS. Geledés.2017. Disponível em: https://www.geledes.org.br/racismo-institucional-o-ato-silencioso-que-distingue-as-racas/.
--	---

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Esta é a modelagem da proposta didática do jogo RPG digital a qual utilizaremos como base no desenvolvimento de nossa pesquisa. No capítulo seguinte apresentaremos a metodologia adotada.

IV. METODOLOGIA

Neste capítulo iremos desenvolver as definições da aplicação de nossos estudos. Seguindo nosso modelo pedagógico desenvolvido nos capítulos anteriores, observando os valores estabelecidos dos quatro pilares dos princípios constituídos nesta pesquisa, sendo eles: 1) o princípio socioconstrutivismo nos mostrando que a consciência é formada pelas relações que os sujeitos estabelecem entre si no seu meio social através da mediação da linguagem, da abordagem dialética e da intersecção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida comum, ou seja, a ZDI (Zona de Desenvolvimento Imediato); 2) sociedade em rede e jogo RPG digital que nos possibilitam a utilização das tecnologias e a utilização de jogos educacionais, no nosso caso é o jogo RPG digital EAD; 3) o princípio que observa os direitos humanos e direito à liberdade de crença religiosa seguindo os elementos da laicidade, igualdade, justiça, respeito, proteção, participação, autonomia e solidariedade, e por fim; 4) seguindo o modelo da proposta didática pedagógica elaborada nessa pesquisa, utilizando do jogo RPG digital como mediador para resolução de conflitos e o ensino a convivência entre os sujeitos com religiosidade diversa. Consideramos que esse processo de compreensão de novos valores deve ocorrer de maneira individual e interativa, através da aprendizagem de convivência coletiva.

4.1 Categorias

Iremos trabalhar com a verificação e prováveis aprimoramentos da proposta didática pedagógica utilizando o jogo RPGAD digital como mediador, e para isso iremos considerar as categorias de análise qualitativa e quantitativa, onde iremos analisar as Categorias de Acompanhamento (CA) e Categorias de Referência (CR). Entendemos que a Categoria de Acompanhamento poderá ser encontrada a partir dos conteúdos dos capítulos I, II e III, pois pode ser caracterizada como fatores, causas ou antecedente que determinará a ocorrência de outros fenômenos, constituídos colaborativamente advindos da temática estabelecida a partir do problema de pesquisa, além dos objetivos geral e específicos. Aspectos aproximados dos sujeitos participantes para que alcancem ressignificação na

aprendizagem dos objetivos pedagógicos requeridos na investigação (SOUZA, 2016; SANTOS FILHO, 2019).

Segundo Santos Filho (2019), as Variáveis de Referência têm como aspectos fundamentais da abordagem pedagógica adotada, as competências e/ou habilidades que se pretendem observar ao final da aprendizagem esperada, para o conteúdo a ser trabalhado de forma interdisciplinar ou conceitos identificados no estudo do processo histórico.

4.1.1 Categoria de Acompanhamento

A Categoria de Acompanhamento (CA) que será utilizada nessa pesquisa é composta por subcategorias mencionadas no capítulo II. Serão seguidos os Cenários de Aprendizagem descritos no mesmo, conforme mencionados resumidamente abaixo:

Objetivo de processo 1: reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio Estadual Helena Magalhães interessados em jogar RPG digital e discutir sobre diversidade religiosa. **[Descrição]:** diálogo com a comunidade escolar; seleção dos estudantes/jogadores; apresentação do contexto histórico; encontro presencial para discussão sobre o conteúdo apresentado; fixar horários para encontros presenciais e a distância por intermédio da utilização do *WhatsApp* e e-mail. **[Procedimentos e Materiais]:** entrega de três textos para leituras e análises dos estudantes; subdivisão do grupo pré-selecionado com textos específicos; encontro presencial para discussão sobre as leituras. **[Avaliação]:** a participação dos alunos na discussão e a verificação informal de que cada um desenvolveu um pensamento a respeito serão considerados a avaliação.

Objetivo de processo 2: compartilhar o contexto histórico; regras do jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo. **[Descrição]:** compartilhar/exibir contexto histórico e as regras do jogo RPGAD “Religare” por meio de PowerPoint, quadro resumo, e-mail; apresentar o jogo RPGAD “Religare” em diálogo com o grupo de estudantes e efetuar os respectivos cadastros no sistema; apresentação a plataforma RPGAD e todo seu sistema, jogo e recursos; **[Procedimentos e Materiais]:** serão utilizados o ambiente e a aventura

RPGAD “Religare” disponíveis em: <http://www.religare.rpgad.net.br>. Também *PowerPoint* com os quadros da síntese do contexto histórico e *chat* do jogo. **[Avaliação]:** o estudante que proceder ao jogo até o final será considerado bem avaliado.

Objetivo de processo 3: organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de convivência com diversidade religiosa. **[Descrição]:** as etapas do jogo RPGAD “Religare” foram realizadas de modo EAD na rede mundial de computadores (internet); a apresentação dos tutoriais ocorreu através de e-mails e utilizando os recursos do *WhatsApp*, assim como as instruções de jogadas, cadastros dos jogadores e construção para criar os personagens; o grupo no *WhatsApp* teve a finalidade de esclarecer possíveis dúvidas que surjam durante o processo, troca de informações e diálogos sobre o jogo e o tema discutido, além de mediar as orientações sobre as jogadas a distância. Uma vez dentro do jogo, os estudantes serão levados a tensões e tomadas de decisões que exigirão reflexões sobre sua religião e a religião do outro (isso acontecerá durante todo o processo de aplicação do jogo RPGAD “Religare”). As jogadas EAD serão efetuadas por meio de *smartphones*, *tabletes*, computadores e etc.. Realizaremos mais cinco jogadas EAD (jogadas com duração de 5 a 10 minutos), e finalizaremos com uma jogada presencial onde discutiremos sobre o tema exposto no jogo. **[Procedimentos e Materiais]:** conforme mencionado, os jogadores podem acessar o site do jogo através da internet e realizar as jogadas pelo computador, *notebook*, *tablet* e/ou *smartphones*. Serão utilizadas ferramentas do RPGAD para registro das tomadas de decisão e posicionamentos dos jogadores além dos diálogos no *WhatsApp*. **[Avaliação]:** as tomadas de decisões e posicionamentos serão registradas para avaliação de acordo com a concordância em relação aos direitos fundamentais, dos posicionamentos tomados, servindo para que os professores avaliem o processo.

Objetivo de processo 4: desenvolver vivência colaborativa referente à diversidade religiosa. **[Descrição]:** após cada rodada do jogo estabelecemos momentos de conversas para debater e dialogar sobre o conteúdo exposto no jogo RPGAD. **[Procedimentos e Materiais]:** e-mail, *WhatsApp*, câmera do celular para gravação dos encontros e registro das discussões. **[Avaliação]:** as tomadas de decisões e posicionamentos serão registradas para avaliação de acordo com a

concordância em relação aos direitos fundamentais, dos posicionamentos tomados, servindo para que os professores avaliem o processo.

Essas características serão acompanhadas durante o processo de aplicação através da categoria de referências que serão descritas abaixo.

A Categoria de Acompanhamento representa o *design* cognitivo do processo pedagógico para uso do RPG como mediador no ensino-aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões diversas. Através do quadro modelo apresentado no capítulo II, traçamos o caminho a seguir onde ocorrerá o exercício de avaliação da solução prática construída para a pesquisa proposta.

4.1.2 Categorias de Referências

As Categorias de Referências (CR) evidenciam o comportamento dos sujeitos envolvidos no jogo. Assim, identificamos os fenômenos demonstrados no *design* cognitivo do jogo, considerando as categorias que são baseadas na discussão apresentada no capítulo II desse trabalho, sendo eles:

- ✓ I - Socioconstrutivismo (página 49);
- ✓ II - Sociedade em rede e jogos RPG digital (página 55);
- ✓ III - Direitos Humanos Fundamentais (página 65);
- ✓ IV - Proposta didática pedagógica utilizando jogo RPG digital (página 72).

Cada eixo de CR também possuem subcategorias que serão consideradas na análise da efetividade do jogo para a aprendizagem de convivência entre sujeitos com diversidade religiosa. É importante destacar que, por aproximação teórico-metodológica, alguns princípios são comuns a dois ou mais eixos.

No quadro 14 a seguir apresentaremos os eixos das CR e CA e suas subcategorias, além das intersecções dos princípios.

QUADRO 14 – Categorias de Referências e Acompanhamentos

Princípios		Subcategorias	
Eixo Socioconstrutivismo	De acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, observaremos a ocorrência dos seguintes fenômenos, durante a aplicação do jogo.	Colaboração	No decorrer do jogo “Religare” RPG AD, analisamos evidências que demonstram que o homem, enquanto ser social, desenvolve sua capacidade de ação no seu espaço social.
		Mediação	Considerando que o jogo “Religare” RPG AD é um espaço onde encontramos elementos que demonstram o dialogismo como estratégia para mediação já que nas diversas situações há embates e confrontos entre as diversas vozes sociais.
		Concretude	A aplicação do jogo “Religare” RPG AD permitiu compreender o princípio colaborativo do jogo e o engajamento de seus jogadores “no ambiente concreto e cotidiano”. Nesse sentido, evidencia-se a aprendizagem do sujeito com o objeto ou meio contextualizado.
		Interatividade	No jogo “Religare” RPG AD, seus jogares refletem alguns Paradigmas Educacionais da Aprendizagem do século XXI que estão centrados no aluno, como Aprendizagem Coletiva; Aluno Colaborador; Professor Guia; Conteúdo Dinâmico; Diversidade; Performance. Nesse sentido, há uma interatividade em que

			seus sujeitos, nesse caso os alunos e o professor, estão engajados na construção de conhecimento e na resolução de problemas diversos.
		Interação	Constatamos que no jogo “Religare” RPG AD há uma interação entre a tecnologia da informação com os jogadores através de equipamentos que possibilitem o melhor <i>design</i> cognitivo possível. Além de ambientes em EAD, redes sociais e conteúdos digitais. interação objeto X sujeito.
		Metacognição	Processo cognitivo é inerente a todo ser humano e acontece na medida em que se observa a organização e o planejamento das informações, desenvolvendo um novo aprendizado.
Dos Direitos Fundamentais e Direito a Liberdade de Crença Religiosa	De acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo II, buscamos evidenciar os seguintes fenômenos:	Laicidade	O foco, não pode ser uma visão judaica, cristã, muçulmana, hindu ou confucionista. Salvo, naturalmente, quanto aos pontos em que todas as grandes religiões compartilhem valores comuns.
		Igualdade	Expressa os valores morais que singularizam todas as pessoas, tornando-as merecedoras de igual respeito e consideração.
		Justiça	Para ser livre, igual e capaz de exercer sua

			<p>cidadania, todo indivíduo precisa ter satisfeitas as necessidades indispensáveis à sua existência física e psíquica. Vale dizer: tem direito a determinadas prestações e utilidades elementares.</p>
		Respeito	<p>O direito de ser reconhecido como pessoa, assim como os direitos ao nome, à privacidade, à honra e à imagem.</p>
		Proteção	<p>O direito à integridade física, aí incluída a proibição da tortura, do trabalho escravo ou forçado, das penas cruéis e do tráfico de pessoas. E, por fim, o direito à integridade moral ou psíquica.</p>
		Participação	<p>Uma parceria de todos em um projeto de autogoverno. Cada pessoa tem o direito de participar politicamente e de influenciar o processo de tomada de decisões, não apenas do ponto de vista eleitoral, mas também através do debate público e da organização social.</p>
		Autonomia	<p>Expressa a vontade livre, a capacidade do indivíduo de se auto determinar, em conformidade com a representação de certas leis. Decisões sobre religião, vida afetiva, trabalho, ideologia e outras opções personalíssimas.</p>

		Solidariedade	Destina-se a promover objetivos diversos, dentre os quais se destacam: a) a proteção do próprio indivíduo contra atos autor referentes; b) a proteção de direitos de terceiros; e c) a proteção de valores sociais, inclusive a solidariedade.
Sociedade em rede e jogos RPG digital/Proposta didática pedagógica utilizando o jogo RPG digital	De acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, buscamos evidenciar, resumidamente, os seguintes princípios mediados pelo jogo RPGAD “Religare”, observando os seguintes elementos.	Socialização	Fomenta a troca de ideias e experiências de vida entre o professor e os alunos, e dos alunos com seus pares, para juntos criarem um ambiente propício para a aprendizagem coletiva.
		Cooperação	Possibilita aos membros do grupo a capacidade de se solidarizarem, com fim na solução de algum problema no ambiente virtual.
		Criatividade	Habilita os alunos a se inserirem no ambiente, utilizando a sua imaginação para resolverem os problemas que aparecem de modo inventivo, original ou re-interpretativo de outras soluções já experimentadas.
		Interatividade	Prática dos alunos que, ao interagirem entre si, obtêm uma aprendizagem significativa, através da cooperação e da utilização ativa das ferramentas de comunicação próprias dos ambientes virtuais.

		Interdisciplinari dade	Utilização de um tema gerador que direciona elementos de várias disciplinas, pelo fator integrador, de modo a gerar um esforço para superar a fragmentação do conhecimento e sua aplicação em contexto prático.
		Aprendizagem	A utilização do RPG Digital está no fato de constituir-se como “jogo de interpretação”, por ser rica fonte de comunicação e colaboração, que são bases da relação ensino-aprendizagem. Outro aspecto é quanto a sua natureza incentivadora da imaginação e criatividade, favorecendo a relação de conteúdos abstratos com experiências concretas, além de fomenta uma aprendizagem significativa do conteúdo, de modo a tornar o sentido do que está sendo aprendido mais engajado e contextual para o aprendente.
CATEGORIAS DE ACOMPANHAMENTO			
Princípios		Subcategorias	
Modelo de planejamento didático socioconstrutivista			
Cenário 1	Reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio Estadual Helena Magalhães interessados em jogar RPG e discutir sobre diversidade religiosa.		
Cenário 2	Compartilhar o contexto histórico, regras do jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo.		
Cenário 3	Organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de		

	convivência com diversidade religiosa.
Cenário 4	Desenvolver vivencia colaborativa referente à diversidade religiosa.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Definidas as CA e CR do experimento, assim como suas intersecções, analisamos as aplicações a fim de definir a efetividade do planejamento didático pedagógico utilizando do Jogo RPG AD “Religare” como ferramenta pedagógica de mediação para a discussão sobre intolerância religiosa relacionada ao racismo, visando auxiliar no processo de ensino-aprendizagem interdisciplinar, em seguida, descreveremos o Campo de Aplicação e os Instrumentos de Coleta de Dados.

4.2 Campos de Aplicação

Por se tratar de uma pesquisa aplicada, é de fundamental importância a definição previa do campo de aplicação para averiguação do instrumento de análise. Para isso, como se trata de uma pesquisa aplicada à educação, o campo torna-se ainda mais essencial na relevância da pesquisa.

Portanto, a investigação que realizamos nesse trabalho, considerou como Campo de Aplicação o Colégio Estadual Helena Magalhães por entender que os sujeitos participantes dessa comunidade localizada no bairro do Beiru guardam em suas referências culturais e experiências de vida características multirraciais, multiculturais e uma plena diversidade religiosa. Um local rico em cultura por se tratar de um lugar onde inicialmente habitavam índios e posteriormente foi abrigo para diversos negros por se tratar de um antigo quilombo. Em seguida por brancos e mestiços.

Os sujeitos participantes são estudantes da respectiva escola mencionada acima, se encontram entre o 9º ano fundamental ao 2º ano do Ensino Médio. São moradores do bairro. Com religiões diversas. A aplicação estava programada para o início do ano letivo de 2020, após prévia apresentação ao grupo pré-selecionado. Contudo, antes do início do ano letivo iniciou-se uma pandemia mundial nos obrigando a mudar nosso planejamento.

Cabe informar que os critérios de seleção foram por aptidão por gostar de jogar o jogo RPG e por diversidade religiosa. Depois de caracterizado o campo de

aplicação, passamos a etapa de alinhar o contexto histórico em conjunto com os participantes da pesquisa.

4.2.1 Participantes da pesquisa

Uma pesquisa praxiológica, ancorada no Sociostrutivismo, se utiliza da abordagem DBR e se caracteriza pela participação coletiva da comunidade que diagnosticou a necessidade de solução frente a um problema. Para tanto, consideramos como participantes da pesquisa, os pesquisadores do grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais, além dos estudantes do Colégio Estadual Helena Magalhães. Esses estudantes são sujeitos sociais moradores do respectivo bairro, filhos e netos de antigos moradores descendentes de quilombolas; com religiões diversas, entre elas estão os Candomblés, Umbanda, Cristãos Evangélicos e Católicos. A faixa etária do grupo varia entre 14 e 18 anos por se tratar de estudantes que estão cursando o nono do Ensino Fundamental e segundo ano do Ensino Médio. É importante destacar que todos os envolvidos no processo são considerados co-autores da obra e autores da proposta de solução do jogo “Religare” RPG AD. Importante acrescentar a delimitação do grupo de aplicação, pela característica do jogo RPG, que compreende grupos de 05 (cinco) participantes.

4.2.2 Organização do jogo

Conforme descrito na proposta didática elaborada no capítulo III, organizamos o processo em três momentos. No primeiro momento iremos identificar tensões e diferenças religiosas presentes nos participantes do procedimento. Em seguida, após diálogo e aprovação com devidas alterações do projeto pedagógico pela comunidade escolar, vamos escolher entre os alunos – conforme indicado pela escola – aqueles que vão participar. Feito isso, serão dados textos iniciais sobre a questão religiosa do contexto deles, para estudo e uma reunião de discussão livre. Consequente entregaremos no máximo três textos para serem lidos e discutidos em rodas de conversa, havendo prazo de uma semana para estudo e uma reunião de discussão de duas horas. A avaliação se dará por participação dos alunos na

discussão e a verificação informal de que cada um desenvolveu um pensamento a respeito.

No segundo momento realizaremos a aplicação do jogo RPG para convivência destas tensões e diferenças. Primeiramente iremos apresentar o jogo RPG em diálogo com o grupo, em seguida realizaremos os cadastros de sistema necessários, ensinando o jogo e proceder da “aventura RPG” selecionada até o fim. As primeiras três rodadas do jogo serão presenciais. As demais serão EAD. Nesse momento serão utilizados o ambiente e a aventura RPGAD a serem escolhidos. E o processo de avaliação será estabelecido pela permanência do estudante que proceder ao jogo até o final.

O terceiro momento será para construir convivência harmoniosa e pacífica entre os participantes através do jogo, observando a eficácia do jogo RPG como medidor. Considerando que, uma vez dentro do jogo, os estudantes serão levados a tensões e tomadas de decisões que exigirão reflexões sobre sua religião e a religião do outro, isso durante todo o RPGAD. Nesse momento serão utilizadas ferramentas do RPGAD para registro das tomadas de decisão e posicionamentos dos jogadores. E a avaliação será considerada as tomadas de decisões e posicionamentos. Serão registradas para avaliação de acordo com a concordância em relação aos direitos fundamentais dos posicionamentos tomados – servindo para que os professores avaliem o processo. Além disso, no final de cada rodada teremos uma reunião de avaliação interna onde cada decisão será dialogada de acordo com os direitos fundamentais. É importante destacar que os jogadores podem acessar o site do jogo através da internet e realizar as jogadas pelo computador, *notebook*, *tablet* e/ou *smartphones*.

4.2.3 Características do sistema do jogo “Religare” RPG AD

Conforme já mencionado, o jogo foi elaborado por Ivandson M. dos S. Filho (2019) e, de acordo ao autor, o “Religare” RPG AD foi desenvolvido considerando as análises e o refinamento de diversas pesquisas do GP, e representa atualmente um objeto de investigação do grupo. Para tanto, as características do sistema estão em consonância com a epistemologia do grupo, bem como ancorado em princípios socioconstrutivistas. Desenvolvido pela empresa Sotero Tech2, em sua versão *desktop*, possui seis sessões, no formato *onepage* onde é possível visualizar as

informações do site, bem como o acesso a dois produtos (jogos) já desenvolvidos com financiamento de recursos providos por editais. Cada template traz abas de acesso onde é possível visualizar as informações de cada jogo. Em formato de *Hypertext Preprocessor* PHP, com uso de JAVASCRIPT, o sistema dispõe de modelo responsivo, passível de uso em *tablet* e *smartphones* (com sistema operacional Android). A opção pela plataforma Android se deu pelo alcance popular e por ser mais comum entre os usuários no mundo. Na versão responsiva, todas as características de informação foram mantidas, assim não há perda de informação para o usuário e a flexibilidade de acesso, uma vez que os celulares se configuram como instrumento tecnológico mais comum entre a população mundial (SANTOS FILHO, 2019).

4.3 Instrumentos de levantamento de dados

Aqui apresentaremos os instrumentos que utilizaremos como banco de dados dos processos cognitivos existentes na aplicação do jogo RPGAD. Utilizaremos como instrumentos para coleta de dados o *WhatsApp*, *chat* do jogo.

Através desses elementos poderemos comprovar a eficácia do jogo no auxílio de ensino-aprendizagem como mediador de conflitos, assim como os pontos a serem considerados em um refinamento para futuras aplicações. Tais instrumentos também contribuíram para o nosso processo de análise das ações considerando se durante o processo das jogadas houve respeito à diversidade religiosa ou ocorreram agressões manifestadas por ações racistas e preconceituosas.

4.3.1 *WhatsApp*

Utilizaremos dos recursos de comunicação do *WhatsApp* como alternativa viável para instrumento de coleta de dados nos quatro cenários de aprendizagem. Serão passadas orientações aos estudantes sobre os conteúdos a serem discutidos no grupo do *WhatsApp*. O grupo formado servirá para diálogos sobre o jogo, retirar possíveis dúvidas, divulgação de informações e leituras sobre o conteúdo exposto. Consideramos um excelente instrumento para coleta de dados, portanto, também utilizaremos esse aplicativo para registro de possíveis ações racistas, preconceituosas ou de tolerância e respeito que venham ocorrer durante as

conversas e mediações dos assuntos sempre relacionados ao conteúdo exposto anteriormente, direcionado pelo mestre professor.

4.3.2 RPG AD “Religare”

Outro instrumento de análise que será utilizado para verificação de resultados da ocorrência dos princípios do *design* cognitivo que compõem as variáveis será o RPG *Play* que, de acordo com Santos Filho (2019), esse espaço é a mesa de jogo do “Religare” RPG AD, onde ocorrem todas as ações realizadas pelos jogadores (e as intervenções do Mestre) no jogo. Sendo possível gerar um arquivo *PortableDocument Format* (PDF) com toda a *timeline* do jogo. O RPG *Play* configura-se como um dos instrumentos de coleta de dados do RPG em teste.

Além da utilização do *WhatsApp* para diagnóstico refinamento e coleta de informações, utilizaremos o *chat* paralelo de onde serão exportadas as conversas do grupo durante o jogo “Religare” RPGAD, desde o início da aplicação do jogo até o momento da análise dos resultados da aplicação. Este instrumento será utilizado somente para coleta de dados do jogo.

4.4 Critérios de análise

Neste texto serão definidos os critérios de estudo para análise dos resultados obtidos no jogo, e na eficácia da proposta didática pedagógica apresentada conforme o capítulo III, no quadro 12. Isso se dará de acordo com estas Categorias de Acompanhamento (CA) e Categorias de Referências (CR) havendo como parâmetro os princípios do capítulo II, os quais são o Socioconstrutivismo; sociedade em rede e jogos RPG digital; direitos fundamentais e direito à liberdade de crença religiosa; proposta didática pedagógica utilizando jogo RPG digital).

Conforme dito, a aplicação da proposta será com um grupo de estudantes da escola pública do Colégio Estadual Helena Magalhães. A princípio as atividades estavam organizadas para ocorrer presencialmente, porém, a partir do momento em que se iniciou a pandemia mundial da COVID-19, afetando diretamente na rotina de todos, tivemos que reorganizar nosso planejamento. A metodologia DBR utilizada e aplicada nesta pesquisa em conjunto com os recursos proporcionados por nossas tecnologias e principalmente as amplas possibilidades que o jogo RPGAD nos

oferece, atrelados ainda, ao modelo didático pedagógico proposto aqui (quadro 12), nos possibilitou dar continuidade com êxito ao que se propunha inicialmente, apesar da devastadora pandemia que nos atingiu. Contudo, não conseguimos validar os critérios, sendo assim, consideraremos para cada categoria com registro de dado a ser analisado, um critério conforme será apresentado adiante para podermos analisar se houve ou não sucesso da categoria acompanhada, ou seja, dos cenários que projetamos. Em cada categoria que obtivermos respostas favoráveis, segundo critérios que apresentaremos a seguir, vamos analisar como resultado satisfatório. A seguir analisaremos cada instrumento especificamente:

- **Instrumento 1 –WhatsApp:**

Com relação ao *WhatsApp*, vamos observar cada mensagem postada no grupo, observando se algum dos estudantes participantes publicou conteúdos que possam estar associado a alguma das categorias a seguir: **Colaboração, Mediação, Concretude, Interatividade, Interação e Metacognição**. Analisaremos que, se 50% + 1 dos estudantes tiverem estas mensagens associadas as categorias descritas, consideraremos satisfatório para a categoria identificada no cenário o qual o estudante está participando no momento. Quanto maior for – além dos 50% (cinquenta por cento) – mais satisfatório.

Ainda em relação as mensagens do *WhatsApp*, vamos analisar cada mensagem postada, observando se algum dos estudantes publicou algo que possa estar associado a alguma das categorias a seguir: **Laicidade, Igualdade, Justiça, Respeito, Proteção, Participação, Autonomia e Solidariedade**. Se observarmos, pelo menos um estudante, consiga ter associado sua publicação com as categorias identificadas, considerando o cenário no qual o estudante está participando no momento, pode ser analisado de aplicação satisfatória.

As categorias ligadas ao jogo RPGAD: **Socialização, Cooperação, Criatividade e Interatividade** não têm como ser percebidas no *WhatsApp*.

- **Instrumento 2 – Jogo:**

Com relação ao jogo, vamos observar apenas os dados do *chat* do jogo RPGAD.

No *chat*, iremos analisar cada mensagem, observando se algum dos estudantes participantes publicou conteúdos que possam estar associado a alguma das categorias a seguir: **Colaboração, Mediação, Concretude, Interatividade,**

Interação e Metacognição. Se observarmos pelo menos um estudante consiga ter associado sua publicação com as categorias identificadas, considerando o cenário no qual o estudante está participando no momento, pode ser analisado de aplicação satisfatória.

Ainda em relação ao *chat* do jogo, vamos analisar cada mensagem postada, observando se algum dos estudantes publicou algo que possa estar associado a alguma das categorias a seguir: **Laicidade, Igualdade, Justiça, Respeito, Proteção, Participação, Autonomia e Solidariedade.** Analisaremos que, se 50% + 1 dos estudantes tiverem estas mensagens associadas as categorias descritas, consideraremos satisfatório para a categoria identificada no cenário o qual o estudante está participando no momento. Quanto maior for, além dos 50% (cinquenta por cento), mais satisfatório.

Além disso, ainda no *chat* do jogo, também iremos analisar em cada mensagem, observando se algum dos estudantes publicou algo que possa estar associado a alguma das categorias a seguir: **Socialização, Cooperação, Criatividade e Interatividade.** Se observarmos pelo menos um estudante consiga ter associado sua publicação com as categorias identificadas, considerando o cenário no qual o estudante está participando no momento, pode ser analisado de aplicação satisfatória.

Colocados os critérios de análise e a quantidade da ocorrência das Categorias de Acompanhamento (CA) nos instrumentos de análise, apresentaremos a seguir, as análises dos dados bem como as conclusões das aplicações.

V. RESULTADOS DAS ANÁLISES DOS INSTRUMENTOS

Neste capítulo apresentaremos os resultados das aplicações do jogo RPGAD “Religare”, verificando a eficácia do *design* cognitivo do processo pedagógico elaborado nessa pesquisa. Nossas observações seguirão os parâmetros estabelecidos nas Categorias e Instrumentos de análise do Capítulo IV, na modelagem da proposta didática disponível no Capítulo III, além dos princípios teóricos metodológicos abordados no Capítulo II. Os resultados aqui apresentados foram obtidos a partir do acompanhamento das Categorias de Acompanhamento (CA) e Categorias de Referência (CR), estabelecidas com a finalidade de testar a eficiência e funcionalidade da proposta didática socioconstrutivista utilizando da tecnologia educacional do jogo RPGAD “Religare” como mediador na discussão sobre diversidade religiosa.

Como já relatamos em capítulos anteriores, a metodologia utilizada aqui é a metodologia DBR. Entretanto, iremos trazer mais uma breve descrição sobre a abordagem metodológica adotada nessa pesquisa para maior compreensão do processo de análise e resultados dos instrumentos. Nosso estudo está alicerçado nos estudos de Matta, Silva e Boaventura (2014) ao tratarem sobre os principais processos de saída da DBR:

1. Resultados na forma de contribuição à teoria: Enquanto as pesquisas clássicas se preocupam em testar e provar hipóteses, com etapas fixas, planejadas e padronizadas, sendo possível a reprodução na íntegra por outros pesquisadores, a DBR se preocupa com o teste dos princípios teóricos na prática, os princípios de *design* são sempre passíveis de análise e crítica, exigindo da pesquisa uma constante revisão sucessiva e processual (*redesign*), que é replanejada a partir dos indicadores de sucesso ou insucesso apresentados na prática.

2. Resultados de âmbito social e comunitário educacional: Diferenciando dos métodos tradicionais em que os assuntos são apresentados de forma isolada, não ocorrendo interação entre os estudantes, professor e especialista, sendo que o material a ser aprendido é apresentado por texto ou vídeo. Na DBR, as experiências de projeto são definidas considerando o contexto dos sujeitos, em que a interação acontece naturalmente como uma sala de aula. Esse diálogo com a comunidade implicada em seus problemas concretos faz com que a DBR refine seus

procedimentos e os resultados, validados por essa mesma comunidade, atendam às dificuldades das práxis educacionais do contexto pesquisado.

3. O desenvolvimento e habilitação dos engajados: No método tradicional, o pesquisador toma todas as decisões sobre a pesquisa e análise dos dados, a fim de manter o controle do que acontece. Na DBR, os sujeitos implicados participam do processo de decisão sobre os próximos passos do projeto ao trazerem as suas experiências e análises sobre a pesquisa, sendo que os estudos e resultados desenvolvidos são transportados para sua prática social.

5.1 Relatos de Processo

O nosso projeto inicial necessitou de algumas alterações e adaptações devido à pandemia mundial que assolou nosso mundo nos últimos meses, gerando uma adaptação metodológica, e, portanto todo o processo foi feito virtualmente através do *WhatsApp* e da plataforma Zoom. Não tive o contato presencialmente com nenhum dos estudantes. Nosso contato se deu através da professora Verônica Gordiano que leciona no colégio Estadual Helena Magalhães.

Durante o processo enfrentamos algumas dificuldades e desafios para engajamento desses estudantes. No total, tivemos 02 (dois) grupos deste colégio. Alguns estudantes estavam no grupo apenas em consideração a amizade com a professora e não por ter interesse em jogar RPGAD e discutir sobre diversidade religiosa. Contudo, iniciamos o processo de apresentação da pesquisa e do jogo RPGAD “Religare”.

Seguimos as orientações do cenário 01 (um), disponível no capítulo III-quadro 12, através do grupo no *WhatsApp*. Iniciamos o primeiro grupo com 08 estudantes do 2º e 3º ano Ensino Médio, e ao começarmos as orientações alguns desses estudantes começaram a sair dizendo sobre a dificuldade em relação ao acesso a internet. Outros relataram sobre a qualidade do celular que não era boa e travava, a capacidade de armazenamento baixa, entre outros problemas que apresentavam. No final desse primeiro grupo, ficamos com 04 estudantes.

Esses 04 (quatro) estudantes demonstraram interesse em participar, então, após diversas orientações através do *WhatsApp* marcamos um encontro por videoconferência por meio da plataforma Zoom para nos conhecermos e passarmos informações sobre o jogo, tirarmos dúvidas, assim como iniciamos os

cadastros e criação dos personagens. Logo após, demos início às primeiras jogadas. Cabe ressaltar que esse grupo de estudantes era diversificado religiosamente, composto por ateu, candomblecista, católico e uma evangélica (Igreja Universal do Reino de Deus).

Na mesma semana uma das estudantes envio-me mensagem no meu privado informando que não poderia permanecer no grupo por conta da diversidade religiosa. Ela teria dificuldade em dialogar. Sendo assim, ficamos com apenas 03 (três) estudantes, que tentamos dar continuidade apesar do desânimo que sobreveio. E assim, alguns dias depois os demais estudantes informaram que não teriam interesse em continuar por não gostarem da discussão sobre religião. Eles queriam o jogo, porém, com outra perspectiva.

O segundo grupo, também do mesmo colégio, era composto por 05 (cinco) estudantes, agora todos do 9º ano Ensino Fundamental e também com diversidade religiosa. Seguimos todas as orientações anteriores, porém, nesse momento tivemos o cuidado de perguntar se os participantes tinham interesse em discutir sobre religião. Após resposta positiva da turma iniciamos os cadastros e formação dos personagens. Iniciamos as jogadas, entretanto, nesse caso os estudantes tinham interesse no tema, mas não interessavam pelo tipo do jogo, e dessa forma não conseguimos dar continuidade as jogadas. Alguns relataram com aparente decepção que imaginaram o jogo como se fosse os mesmo que estavam acostumados a jogar na internet, aqueles tipos de jogos mecânicos manipuladores e prontos, que não provocam no sujeito uma reflexão. Isso causou desânimo e mais uma vez não conseguimos dar continuidade nas aplicações e desenvolvimento da pesquisa. A seguir apresentaremos a análise dos dois primeiros grupos.

5.2. Análise dos Primeiros Grupos

A partir de agora avaliaremos o planejamento didático pedagógico, desenvolvido nessa pesquisa, utilizando do Jogo RPGAD Religare como ferramenta pedagógica de mediação para a discussão sobre intolerância religiosa relacionada ao racismo. Sendo assim, serão feitas as avaliações considerando cada instrumento de análise, embasado nos 04 (quatro) cenários da proposta didática disponível no capítulo III, apresentando como fundamento as categorias de referência de acordo aos princípios previamente estabelecidos nessa pesquisa e os critérios de análises

disponíveis no capítulo IV. Assim, segue abaixo no quadro 15 os resultados dos dois primeiros grupos de estudantes do Colégio Estadual Helena Magalhães. Utilizaremos G1 e G2 para identificar o primeiro e segundo grupo no *WhatsApp* E1, E2, E3...e assim por sequência, para referir-me aos estudantes.

Quadro 15 – Critérios de Análise 01

INSTRUMENTO 01 – WHATSAPP		
Cenário 1: Reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio Estadual Helena Magalhães interessados em jogar RPG e discutir sobre diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	<p>Não ocorreu no G1.</p> <p>Observamos no G2.</p> <p>03 momentos de colaboração entre os 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.</p>	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Mediação	Não ocorreu mediação nos G1 e G2.	Não alcançou nível satisfatório.
Concretude	Não houve concretude entre os G1 e G2.	Não alcançou nível satisfatório.
Interatividade	<p>Não ocorreu no G1.</p> <p>Observamos no G2</p> <p>04 momentos de interatividade entre os 5 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.</p>	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Interação	<p>Não ocorreu no G1.</p> <p>Observamos no G2</p> <p>04 momentos de interação entre os 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do</p>	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.

	desejado.	
Metacognição	Não houve ações que demonstrasse atitude de metacognição entre os G1 e G2.	Não ocorreu.
Laicidade	Houve laicidade nos dois grupos.	Alcançou satisfatoriamente no G1 e G2.
Igualdade	Houve igualdade nos dois grupos.	Alcançou satisfatoriamente no G1 e G2.
Justiça	Não ocorreu no G1. Observamos no G2. 03 momentos de ações de justiça entre os 5 estudantes do G2.	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Respeito	Não ocorreu no G1. Observamos no G2. 03 momentos de ações de respeito entre os 05 estudantes do G2.	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Proteção	Não ocorreu no G1. Observamos proteção entre os 04 dos 05 estudantes participantes do G2.	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Participação	Não ocorreu no G1. Ocorreu participação entre os 05 estudantes do G2.	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Autonomia	Ocorreu autonomia nos grupos 1 e 2 entre todos os participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Solidariedade	Não ocorreu no G1. Observamos no G2	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.

	04 momentos de ações de solidariedade entre os 05 estudantes do G2.	
Socialização	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cooperação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Criatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interdisciplinaridade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Aprendizagem	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
<p>Cenário 2: Compartilhar o contexto histórico, regras do Jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo.</p>		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Não ocorreram entre os G1 e G2.	Não alcançou nível satisfatório.
Mediação	Não ocorreu mediação nos G1 e G2.	Não alcançou nível satisfatório.
Concretude	Não houve concretude entre os G1 e G2.	Não alcançou nível satisfatório.
Interatividade	Não ocorreu no G1. Observamos no G2	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.

	04 momentos de interatividade entre os 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	
Interação	Não ocorreu no G1. Observamos no G2 04 momentos de interação entre os 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Metacognição	Não houve ações que demonstrasse atitude de metacognição entre os G1 e G2.	Não ocorreu.
Laicidade	Houve laicidade nos dois grupos.	Alcançou satisfatoriamente no G1 e G2.
Igualdade	Houve igualdade nos dois grupos.	Alcançou satisfatoriamente no G1 e G2.
Justiça	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Respeito	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Proteção	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Participação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Autonomia	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Solidariedade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----

Socialização	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cooperação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Criatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interdisciplinaridade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Aprendizagem	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cenário 3: Organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de convivência com diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Não ocorreu no G1. Observamos no G2 03 momentos de colaboração entre os 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Mediação	Não ocorreu mediação nos G1 e G2.	Não alcançou nível satisfatório.
Concretude	Não houve concretude entre os G1 e G2.	Não alcançou nível satisfatório.
Interatividade	Não ocorreu no G1.	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.

	<p>Observamos no G2</p> <p>03 momentos de interatividade entre os 5 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.</p>	
Interação	<p>Não ocorreu no G1.</p> <p>Observamos no G2</p> <p>04 momentos de interação entre os 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.</p>	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Metacognição	Não houve ações que demonstrasse atitude de metacognição entre os G1 e G2.	Não ocorreu.
Laicidade	Houve laicidade nos dois grupos.	Alcançou satisfatoriamente no G1 e G2.
Igualdade	Houve igualdade nos dois grupos.	Alcançou satisfatoriamente no G1 e G2.
Justiça	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Respeito	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Proteção	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Participação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Autonomia	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Solidariedade	Essas categorias não têm como ser percebidas no	-----

	<i>WhatsApp</i>	
Socialização	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cooperação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Criatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interdisciplinaridade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Aprendizagem	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cenário 4: Desenvolver vivencia colaborativa referente à diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Mediação	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Concretude	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Interatividade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Interação	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.

Metacognição	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Laicidade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Igualdade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Justiça	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Respeito	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Proteção	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Participação	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Autonomia	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Solidariedade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Socialização	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Cooperação	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Criatividade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Interatividade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Interdisciplinaridade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.

Aprendizagem	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
---------------------	------------------	---

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Agora analisaremos por meio do quadro 16, o instrumento 02 – Jogo, considerando os mesmos parâmetros de análise do instrumento 01–*WhatsApp*, seguindo os critérios de análises disponíveis no capítulo I V.

Quadro 16 – Critérios de Análise 02

INSTRUMENTO 02 – JOGO		
Cenário 1: Reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio Estadual Helena Magalhães interessados em jogar RPG e discutir sobre diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Mediação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Concretude	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Metacognição	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Laicidade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Igualdade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Justiça	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Respeito	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Proteção	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----

Participação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Autonomia	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Solidariedade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Socialização	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Cooperação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Criatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interdisciplinaridade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Aprendizagem	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Cenário 2: Compartilhar o contexto histórico, regras do Jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Mediação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Concretude	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Metacognição	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Laicidade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Igualdade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----

Justiça	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Respeito	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Proteção	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Participação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Autonomia	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Solidariedade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Socialização	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Cooperação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Criatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interdisciplinaridade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Aprendizagem	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Cenário 3: Organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de convivência com diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Não ocorreu no G1. Observamos momentos de colaboração entre 04 dos 05 estudantes do G2.	Alcançou satisfatoriamente apenas no G2.
Mediação	Observamos momentos de mediação os estudantes do G1 e G2.	Alcançou satisfatoriamente entre os dois grupos.
Concretude	Não observamos ações que demonstrasse concretude entre os G1 e G2.	Não ocorreu.
Interatividade	Ocorreu interatividade entre 2 dos 4 estudantes do G1.	Alcançou satisfatoriamente.

	Ocorreu interatividade entre 04 dos 05 estudantes do G2.	
Interação	Ocorreu interação entre 01 dos 04 estudantes do G1. Ocorreu interação entre 4 dos 05 estudantes do G2.	Alcançou satisfatoriamente.
Metacognição	Não houve ações que demonstrasse atitude de metacognição entre os G1 e G2.	Não ocorreu.
Laicidade	Houve laicidade nos dois grupos.	Alcançou satisfatoriamente no G1 e G2.
Igualdade	Houve igualdade nos dois grupos.	Alcançou satisfatoriamente no G1 e G2.
Justiça	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Respeito	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Proteção	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Participação	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Autonomia	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Solidariedade	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Socialização	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Cooperação	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa	Não ocorreu.

	categoria.	
Criatividade	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Interatividade	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Interdisciplinaridade	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Aprendizagem	Não obtivemos jogadas suficientes nos dois grupos para analisarmos essa categoria.	Não ocorreu.
Cenário 4: Desenvolver vivencia colaborativa referente à diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Mediação	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Concretude	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Interatividade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Interação	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Metacognição	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Laicidade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Igualdade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Justiça	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Respeito	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Proteção	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.

Participação	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Autonomia	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Solidariedade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Socialização	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Cooperação	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Criatividade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Interatividade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Interdisciplinaridade	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.
Aprendizagem	Não houve evento	Não conseguimos realizar a análise do 4º cenário.

Fonte:elaborado pela pesquisadora.

Tendo em vista os resultados acima apresentados podemos considerar que a utilização do *WhatsApp* como meio educativo é eficaz e pode ser um grande aliado para o/a professor/a principalmente na educação a distância. Considero, portanto que o instrumento 01 é um excelente aliado na educação à distância, assim como o jogo RPGAD, na mediação de conteúdos educacionais de modo interativo, criativo e que proporciona nos estudantes maior participação, além de sensação real de pertencimento considerando que todo o processo é construído em conjunto com a turma.

Entretanto, avalio que um dos fatores causadores de não ter acertado totalmente com esses dois grupos foi não considerar, primordialmente durante a seleção dos estudantes participantes, o desejo e aptidão dos mesmos para o tipo específico de jogo e sobre o tema da discussão que foi abordada. Por exemplo, o primeiro grupo tinha interesse em jogar, porém não havia interesse na discussão sobre religiosidade. Já o segundo grupo gostava da temática, entretanto não se interessavam pelo modelo de jogo, pois acreditavam que o jogo seria igual ou parecido com o que eles tinham costume de jogar. Jogos mecânicos, disponíveis na internet. Portanto, durante o processo de seleção dos jogadores participantes é

imprescindível uma explicação aberta e sucinta sobre o tema proposto e sobre o jogo RPGAD educacional que será aplicado, para a partir desse momento selecionar sujeitos realmente interessados na discussão e participação eficaz do jogo. Importante destacar que nos anexos desta pesquisa apresentaremos imagens dos diálogos dos respectivos grupos no whatsapp e as jogadas no ambiente virtual do jogo RPGAD.

Sendo assim, para a próxima aplicação teremos o cuidado de fazer algumas modificações conforme o quadro 17, em seguida apresentaremos informações do processo de seleção para escolha dos jogadores do grupo 3.

Quadro 17 – Design Cognitivo da proposta Didática Pedagógico para uso do RPG Como Mediador no Ensino-Aprendizagem de Convivência entre sujeitos com religiões Diversas - Com alterações

DADOS DA ESCOLA E ESTUDANTE		
ESCOLA: CPM – COLÉGIO DA POLÍCIA MILITAR – DENDEZEIROS		
TURMA: Matutino e Vespertino	ANO: 1º ano EM	ESTUDANTE:
PROFESSORA: Priscila dos A. Costa		
PUBLICO PARTICIPANTE	Será de estudantes do 1º ano do Ensino Médio do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros. São alunos descendentes de indígenas e quilombolas. Sujeitos interessados na discussão sobre o tema religião e jogo educacional RPGAD. São estudantes que moram na Cidade Baixa em Salvador-BA, entre os bairros da Ribeira e Dendezeiros. Consideramos para essa pesquisa apenas estudante interessados em falar e entender sobre os direitos à educação de qualidade para todos, visando à preservação da cultura e identidade cultural, respeito, dignidade, livre de todo racismo institucional e intolerância religiosa buscando um ambiente escolar que proporcione igualdade entre todos e uma convivência com as diversidades culturais e religiosas com equidade.	
NECESSIDADE A QUE RESPONDE O CURSO	A necessidade dos estudantes de Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros em aprender a ter uma convivência pacífica e harmoniosa com seus pares que tenham diversidade religiosa.	
OBJETIVOS GLOBAIS DO CURSO	Os estudantes participantes vivenciam uma aventura do jogo RPGAD digital, aprendendo e desenvolvendo a capacidade de convivência pacífica e harmoniosa com seus pares, mesmo que de cultura religiosa diversa.	

<p>OBJETIVOS DE PROCESSOS DO CURSO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros INTERESSADOS em jogar RPGAD educativo e INTERESSADOS em discutir sobre diversidade Religiosa; 2. Compartilhar o contexto histórico, Regras do Jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo; 3. Organizar a prática do jogo; 4. Desenvolver vivencia colaborativa referente à diversidade religiosa.
<p>ELEMENTOS DE CONTEÚDOS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. A análise do contexto histórico é de suma importância para compreensão da própria história do indivíduo que participará do jogo, portanto, iremos apresentar, neste momento, o Contexto Histórico do bairro que ficará a disposição da comunidade para que ocorram diálogos que possam validar (ou não) o conteúdo exposto. 2. Em seguida apresentaremos os Princípios dos Direitos Fundamentais, sendo eles os Direitos Humanos e direito a liberdade de crença religiosa. Consequente aos princípios que utilizaremos no jogo RPG digital que serão considerados como base de respeito a ser estabelecida no jogo, como fonte para postura de convivência e participação fundamentando a ideia de alteridade com os demais seres humanos, sendo eles: <ul style="list-style-type: none"> • Laicidade • Igualdade • Justiça • Respeito • Proteção • Participação • Autonomia • Solidariedade 3. Logo após apresentaremos o jogo RPG digital, sua composição e estrutura. Mostrando a aventura que iremos utilizar, ressaltando a ligação com o contexto e os direitos fundamentais.
<p>OBJETIVOS TERMINAIS E CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>Objetivo de processo 1: reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros INTERESSADOS em jogar RPGAD educativo e INTERESSADOS em discutir sobre diversidade religiosa. [descrição]: após diálogo e aprovação, com devidas alterações do projeto pedagógico que será apresentado à comunidade escolar, diretor e professores, vamos reunir estudantes do 1º ano do Ensino Médio, conforme previa seleção feita mediada pela professora Ana Flavia do respectivo colégio, somente de estudantes que tenham interesse jogo de RPGAD e interesse em discutir sobre diversidade religiosa, a quantidade de 05 estudantes que vão participar do processo. Feito isso, será apresentado o quadro síntese do contexto histórico, em <i>PowerPoint</i>, e disponibilizado o capítulo do contexto histórico produzido nesta pesquisa, em PDF, por email ou impresso,</p>

	<p>para estudo. Em seguida marcaremos com o grupo de estudantes pré-selecionados, uma reunião de discussão livre sobre os conteúdos apresentados. A primeira reunião será marcada no turno em que os alunos estudam, sempre em acordo com seus respectivos professores, e terá duração máxima de 01 hora, as demais reuniões serão alternadas em presenciais e a distância (por meio da utilização do <i>WhatsApp</i>, email. [Procedimentos e Materiais]: entrega de, pelo menos 3 textos (Contexto histórico; - História da Bahia: licenciatura em história. Salvador: Eduneb, 2013.; História da África – África sob dominação colonial, 1880 – 1935 – Albert AduBoahen; Artigo: Nos deram uma outra memória, de porcelana, porém... disponível no site: Geledés), em seguida dividimos o grupo selecionado em 3 subgrupos e disponibilizamos os textos para leitura com pausa de uma 1 semana para estudo, em seguida, como descrito acima, marcaremos um encontro (no turno de aula dos estudantes) para que ocorra uma discussão sobre a leitura. A duração dos encontros serão de no máximo 1 hora. [Avaliação]: a participação dos alunos na discussão, e a verificação informal de que cada um desenvolveu um pensamento a respeito, será considerada a avaliação.</p>
--	---

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Considerando as observações e alterações acima descritas, iremos apresentar agora o processo da nova aplicação com o terceiro grupo de estudantes, seguindo as atualizações da nova versão do *Design Cognitivo do Processo Pedagógico*.

5.3 Relatos de Processo para seleção do terceiro grupo.

Após as tentativas anteriores onde não conseguimos dar continuidade para finalizar o processo, iniciamos uma nova busca por estudantes que estivessem disponíveis e quisessem participar do nosso projeto. Considerando o nosso atual contexto de pandemia e isolamento social, isso se tornou praticamente impossível de ser conquistado, porém não desistimos do nosso objetivo. Após duas semanas de procuras diárias conseguimos conversar com a professora Ana Flávia Ferreira de Brito, coordenadora pedagógica do Colégio da Polícia Militar (CPM) - Dendezeiros que muito gentilmente entrou em contato com suas alunas, disponibilizando um grupo com 05 (cinco) estudantes para nossa pesquisa.

Considerando as análises feitas anteriormente, iniciamos o contato com as estudantes questionando se elas teriam interesse em discutir diversidade religiosa, assim, após confirmação de todas apresentamos o modelo do jogo RPGAD Religare e também fizemos o questionamento se elas teriam interesse em jogar e aprender a

jogar um jogo no formato educativo. E assim como resposta anterior sobre o tema, foi positivo sobre o jogo.

Iniciamos assim o diálogo com as estudantes através do grupo formado no *WhatsApp*, passando informações sobre a pesquisa e orientações referente o jogo, com o momento também de socialização e retirada das dúvidas. Marcamos nosso primeiro encontro online através da plataforma Zoom, e nessa oportunidade tivemos toda orientação sobre o sistema do jogo, iniciamos os cadastramentos das estudantes no sistema e criamos os personagens. Nesse encontro as estudantes puderam tirar suas respectivas dúvidas, fizeram questionamentos sobre o processo e podemos desenvolver um diálogo construtivo sobre a temática juntos. No terceiro momento marcamos o início das jogadas e assim a aplicação do jogo com as estudantes.

O terceiro grupo ocorreu uma nítida fluidez no desenvolvimento como se pode observar na análise que apresentaremos a seguir.

5.4 Análise do Terceiro Grupo

Neste momento apresentaremos o planejamento didático pedagógico com o grupo 3, considerando as alterações feitas após análise das duas primeiras aplicações. Ponderamos ainda cada instrumento de análise, embasadas nos 04 (quatro) cenários da proposta didática disponível no capítulo III, possuindo como fundamento as categorias de referência de acordo aos princípios previamente estabelecidos nessa pesquisa. Sendo assim, apresentaremos no quadro 18 logo abaixo, os resultados após atualização para a nova versão registrando como grupo participante estudantes do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros.

Quadro 18 - Critérios de análise 01

INSTRUMENTO 1 – WHATSAPP		
Cenário 1: Reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros INTERESSADOS em jogar RPGAD educativo e INTERESSADOS em discutir sobre diversidade Religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Ocorreu colaboração entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.

Mediação	Ocorreu mediação entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Concretude	Houve concretude entre 03 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Interatividade	Ocorreu interatividade entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Interação	Ocorreu interação entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Metacognição	Observamos ações de metacognição entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Laicidade	Ocorreu laicidade entre as participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Igualdade	Houve igualdade entre todas participantes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Justiça	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Respeito	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Proteção	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Participação	Ocorreu participação entre as 05 componentes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Autonomia	Ocorreu autonomia entre as 05 componentes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Solidariedade	Ocorreu ações de solidariedade entre 04 das 05 estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Socialização	Houve socialização entre todas participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Cooperação	Houve cooperação entre 04 das 05 estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.

Criatividade	Ocorreu criatividade entre todas participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Interatividade	Ocorreu interatividade entre 04 das 05 estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Interdisciplinaridade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Aprendizagem	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cenário 2: Compartilhar o contexto histórico, regras do Jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Ocorreu colaboração entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Mediação	Ocorreu mediação entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Concretude	Houve concretude entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Interatividade	Ocorreu interatividade entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Interação	Ocorreu interação entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Metacognição	Observamos ações de metacognição entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Laicidade	Ocorreu laicidade entre as participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Igualdade	Houve igualdade entre todas participantes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Justiça	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----

Respeito	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Proteção	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Participação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Autonomia	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Solidariedade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Socialização	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cooperação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Criatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interdisciplinaridade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Aprendizagem	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cenário 3: Organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de convivência com diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Ocorreu colaboração entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Mediação	Ocorreu mediação entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.

Concretude	Essas categorias não têm como ser percebidas nesse cenário.	-----
Interatividade	Ocorreu interatividade entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Interação	Ocorreu interação entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Metacognição	Observamos ações de metacognição entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Laicidade	Ocorreu laicidade entre as participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Igualdade	Houve igualdade entre todas participantes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Justiça	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Respeito	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Proteção	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Participação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Autonomia	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Solidariedade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Socialização	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cooperação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Criatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----

Interatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interdisciplinaridade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Aprendizagem	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cenário 4: Desenvolver vivencia colaborativa referente à diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Mediação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Concretude	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Metacognição	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Laicidade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Igualdade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Justiça	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Respeito	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Proteção	Essas categorias não têm como ser percebidas no	-----

	<i>WhatsApp</i>	
Participação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Autonomia	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Solidariedade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Socialização	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Cooperação	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Criatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interatividade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Interdisciplinaridade	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Aprendizagem	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Em seguida analisaremos no quadro 19 o instrumento 2 – Jogo, considerando os mesmos parâmetros de análise do instrumento 1 – *WhatsApp* seguindo os critérios de análises disponíveis no capítulo IV.

Quadro 19 – Critérios de Análise 02

INSTRUMENTO 2 – JOGO		
<ul style="list-style-type: none"> • Cenário 1: Reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros INTERESSADOS em jogar RPGAD educativo e INTERESSADOS em discutir sobre diversidade Religiosa. 		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----

Mediação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Concretude	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Metacognição	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Laicidade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Igualdade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Justiça	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Respeito	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Proteção	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Participação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Autonomia	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Solidariedade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Socialização	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Cooperação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Criatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interdisciplinaridade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Aprendizagem	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Cenário 2: Compartilhar o contexto histórico, regras do Jogo RPG digital e todas as demais		

informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Mediação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Concretude	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Metacognição	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Laicidade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Igualdade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Justiça	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Respeito	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Proteção	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Participação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Autonomia	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Solidariedade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Socialização	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Cooperação	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Criatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Interatividade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----

Interdisciplinaridade	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Aprendizagem	Este cenário não tem como ser mensurado no jogo.	-----
Cenário 3: Organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de convivência com diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Ocorreu de colaboração entre as 05 estudantes grupo.	Alcançou satisfatoriamente
Mediação	Ocorreu mediação entre as 05 estudantes grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Concretude	Observamos ações de concretude entre todos os participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Interatividade	Ocorreu interatividade entre as 05 participantes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Interação	Houve interação as 05 estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Metacognição	Ocorreu metacognição entre as participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Laicidade	Houve laicidade entre as participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Igualdade	Houve igualdade entre as 05 participantes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Justiça	Ocorreu ações de justiça entre 04 das 05 participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Respeito	Ocorreram ações de respeito entre os participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Proteção	Ocorreram ações de proteção entre 03 das 05 participantes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Participação	Ocorreu participação de todos os estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Autonomia	Houve autonomia entre todos os participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Solidariedade	Ocorreram ações de solidariedade entre 04 das 05 participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Socialização	Houve socialização entre todos os participantes do	Alcançou satisfatoriamente.

	grupo.	
Cooperação	Ocorreram ações de cooperação entre todos os participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Criatividade	Ocorreram ações criativas entre os participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Interatividade	Houve interatividade entre 04 das 05 estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Interdisciplinaridade	Ocorreram ações de respeito entre os participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Aprendizagem	Ocorreram ações de respeito entre os participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Cenário 4: Desenvolver vivência colaborativa referente à diversidade religiosa.		
Categorias de Referências	Avaliação	Resultado da Análise
Colaboração	Ocorreu colaboração entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Mediação	Ocorreu mediação entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Concretude	Houve concretude entre 03 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Interatividade	Ocorreu interatividade entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Interação	Ocorreu interação entre as 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Metacognição	Observamos ações de metacognição entre 04 das 05 estudantes, alcançando 50% + 1 do desejado.	Alcançou satisfatoriamente.
Laicidade	Ocorreu laicidade entre as participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Igualdade	Houve igualdade entre todas participantes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Justiça	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----

Respeito	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Proteção	Essas categorias não têm como ser percebidas no <i>WhatsApp</i>	-----
Participação	Ocorreu participação entre as 05 componentes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Autonomia	Ocorreu autonomia entre as 05 componentes do grupo.	Alcançou satisfatoriamente.
Solidariedade	Ocorreu ações de solidariedade entre 04 das 05 estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Socialização	Houve socialização entre todas participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Cooperação	Houve cooperação entre 04 das 05 estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Criatividade	Ocorreu criatividade entre todas participantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Interatividade	Ocorreu interatividade entre 04 das 05 estudantes.	Alcançou satisfatoriamente.
Interdisciplinaridade	Essas categorias não têm como ser percebidas no jogo	-----
Aprendizagem	Observamos aprendizagem entre as estudantes participantes.	Alcançou satisfatoriamente.

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Após analisar os resultados obtidos na aplicação do experimento com os três grupos de estudantes, concluímos que a elaboração de um plano didático pedagógico socioconstrutivista na aplicação de jogos RPGAD para mediação da convivência de um coletivo de estudantes com diversidade religiosa em plataformas virtuais é um importante instrumento pedagógico para o processo de ensino-aprendizagem focado no discente, contrapondo-se ao modelo tradicional de ensino centrado no docente. Por ser um jogo que estimula uma produção colaborativa do conhecimento, proporcionando ao estudante interação e visível interatividade entre professor, aluno e tecnologia. O RPGAD por ser o jogo de interpretação e simulação que proporciona aos jogadores uma inserção no contexto diferente de sua realidade, porém que devem seguir orientações das regras que norteiam o contexto do jogo, produzindo uma aprendizagem com concretude.

O principal desafio para essa pesquisa foi o contexto atual de pandemia mundial e isolamento social. Com isso, não conseguimos nenhum encontro presencial, ocorrendo todo o processo em ambientes virtuais. O engajamento desses sujeitos adolescentes, e o desenvolver da empatia para que ocorresse uma proximidade com os mesmos, para que conseqüentemente houvesse um comprometimento por parte deles com o processo de pesquisa, foi realmente desafiador. Assim como o incentivo a comunicação, considerando que nos dois primeiros grupo os estudantes eram de turmas diferentes, alguns não se conheciam, outros se conheciam porém não tinham amizade, ou seja, os dois primeiros grupos encontramos dificuldade em comunicação tanto pesquisadora x estudantes e estudantes x estudantes, além da questão de considerar o interesse desses estudantes em discutir diversidade religiosa e interesse em jogar RPGAD. Logo, todo o processo tornou-se muito mais complicado de ser efetivado, aplicar o conhecimento e produzir nesses sujeitos um conhecimento de prática de ensino-aprendizagem de modo cooperativo, sendo um grande desafio.

Porém, após análise dos dois primeiros grupos e de tudo que ocorreu, decidimos mudar e tomar outras atitudes visando o engajamento. Com isso, atualizamos o nosso plano didático e modificando o cenário 1, considerando como primordial selecionar estudantes apenas que tivessem interesse na discussão sobre diversidade religiosa e em jogar RPGAD digital educacional. A partir desses fundamentos formamos nosso terceiro e último grupo. Registro esse um passo muito importante para primeiro conquistarmos a empatia das estudantes e tivéssemos uma boa comunicação e diálogo em grupo, assim produzindo a efetivação da aplicação do jogo e desenvolvimento da pesquisa. Diante dos resultados apresentados, acreditamos que atendemos a satisfatoriamente ao propósito. Ressaltamos que, nos anexos desta pesquisa apresentaremos imagens dos diálogos do respectivo grupo no whatsapp e as jogadas no ambiente virtual do jogo RPGAD.

5.5 Resultados e Análise Final

Após apresentar os resultados das análises do terceiro grupo participante, e a partir do momento que íamos concluindo as análises das categorias de acompanhamento e referências, entendemos que a proposta didática pedagógica socioconstrutivista utilizando do jogo RPGAD é consideravelmente eficiente para

trabalhar a interdisciplinaridade além de estimular o senso crítico do sujeito. Conforme o quadro 20, segue a versão final da nossa proposta didática socioconstrutivista, revista e atualizada considerando as análises dos instrumentos.

Quadro 20 – Proposta didática pedagógica para uso do RPGAD como mediador no Ensino-Aprendizagem de convivência entre sujeitos com diversidade religiosa (Versão final)

DADOS DA ESCOLA E ESTUDANTE		
ESCOLA: COLÉGIO DA POLÍCIA MILITAR (CPM) – DENDEZEIROS		
TURMA: Matutino e Vespertino	ANO: 1º ano EM	ESTUDANTE:
PROFESSORA: Priscila dos Anjos Costa		
PÚBLICO PARTICIPANTE	Estudantes do 1º ano do Ensino Médio do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros. São estudantes, miscigenados, brasileiros, descendentes de indígenas, quilombolas e europeus. Residentes na cidade de Salvador/ BA, Cidade Baixa, entre os bairros da Ribeira e Dendezeiros. Foram selecionados apenas sujeitos interessados na discussão sobre o tema diversidade Religiosa e em jogar o jogo educacional RPGAD. Consideramos para essa pesquisa apenas estudante interessados em falar e entender sobre os direitos à educação de qualidade para todos, visando à preservação da cultura e identidade cultural, respeito, dignidade, livre de todo racismo institucional e intolerância religiosa buscando um ambiente escolar que proporcione igualdade entre todos e uma convivência com as diversidades culturais e religiosas com equidade.	
NECESSIDADE A QUE RESPONDE O CURSO	A necessidade dos estudantes do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros em aprender a ter uma convivência pacífica e harmoniosa com seus pares que tenham diversidade religiosa.	
OBJETIVOS GLOBAIS DO CURSO:	Os estudantes participantes vivenciaram uma aventura do jogo RPGAD Religare, aprendendo e desenvolvendo a capacidade de convivência pacífica e harmoniosa com seus pares, mesmo que de cultura religiosa diversa.	
OBJETIVOS DE PROCESSOS DO CURSO:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do CPM – Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros INTERESSADOS em jogar RPGAD educativo e INTERESSADOS em discutir sobre diversidade Religiosa; 2. Compartilhar o contexto histórico, Regras do Jogo RPGAD digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do 	

	<p>sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo;</p> <p>3. Organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de convivência com diversidade religiosa;</p> <p>4. Desenvolver vivencia colaborativa referente à diversidade religiosa.</p>
<p>ELEMENTOS DE CONTEÚDOS:</p>	<p>1. A análise do contexto histórico é de suma importância para compreensão da própria história do indivíduo que participará do jogo, portanto, apresentamos o contexto histórico do bairro através do <i>WhatsApp</i> e por encaminhamento no email, ficando a disposição da turma para que ocorram diálogos que possam validar (ou não) o conteúdo exposto.</p> <p>2. Em seguida apresentamos também por intermédio do <i>WhatsApp</i> os princípios dos direitos fundamentais, sendo eles os Direitos Humanos e direito a liberdade de crença religiosa. Consequente, através da plataforma Zoom, dialogamos com a turma sobre os princípios que utilizamos no jogo RPGAD, que são considerados como base de respeito a ser estabelecida no jogo, como fonte para postura de convivência e participação fundamentando a ideia de alteridade com os demais seres humanos, sendo eles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laicidade • Igualdade • Justiça • Respeito • Proteção • Participação • Autonomia • Solidariedade <p>3. Logo após, por intermédio do <i>WhatsApp</i> e zoom apresentamos o jogo RPG digital, sua composição e estrutura. Mostrando a aventura que iremos utilizar, ressaltando a ligação com o contexto e os direitos fundamentais.</p>
<p>OBJETIVOS TERMINAIS E CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>Objetivo de processo 1: reunir colaborativamente participantes (pares) com diversidade religiosa do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Dendezeiros INTERESSADOS em jogar RPGAD educativo e INTERESSADOS em discutir sobre diversidade Religiosa.[descrição]:após diálogo e aprovação, com devidas alterações, do projeto pedagógico que foi apresentado à comunidade escolar, diretor e professores, vamos reunir estudantes do 1º ano do Ensino Médio, conforme previa seleção feita mediada pela professora Ana Flavia do respectivo colégio, somente de estudantes que tenham interesse jogo de RPGAD e interesse em discutir sobre diversidade religiosa, a quantidade de 05 estudantes que vão participar do processo. Feito isso, foi apresentado o quadro síntese do contexto histórico, enviado em quadros pelo <i>WhatsApp</i>, e disponibilizado o capítulo do contexto histórico produzido nesta pesquisa, em PDF, por email, para estudo. Em seguida marcamos com o grupo de estudantes selecionados, uma reunião de discussão livre sobre os conteúdos apresentados por intermédio da plataforma online Zoom. [Procedimentos e Materiais]: apresentação dos textos (Contexto histórico; - História da Bahia: licenciatura em história. Salvador: Edunep, 2013.; História da África – África sob dominação colonial, 1880 – 1935 –</p>

Albert AduBoahen; Artigo: Nos deram uma outra memória, de porcelana, porém... disponível no site: Geledés), cabe ressaltar que os textos apresentados serão recortes ou seja, apresentaremos a obra completa para conhecimento dos estudantes e selecionamos recortes, textos, artigos, pequenos capítulos que relatam sobre o assunto abordado. Foram enviados por email, em seguida discussão sobre a leitura ocorreu no grupo do *WhatsApp*. A duração dos encontros depende da participação dos estudantes. **[Avaliação]:** a participação dos alunos na discussão, e a verificação informal de que cada um desenvolveu um pensamento a respeito, será considerada a avaliação.

Objetivo de processo 2: compartilhar o contexto histórico, regras do Jogo RPG digital e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo. **[descrição]:** o compartilhamento do contexto histórico se deu por meio de fotos enviadas para o grupo do *WhatsApp* e através de emails e de reuniões online a partir da plataforma Zoom, assim também, apresentamos as regras do Jogo RPGAD digital “Religare” e todas as demais informações necessárias para a compreensão do sujeito participante e para que ocorra a efetivação do jogo. Sendo assim, apresentamos a plataforma RPGAD, que manteve os princípios socioconstrutivistas, também se estendendo para a solução recursiva do RPGAD móvel, a versão WEB móvel responsivo o layout do site e do sistema de apoio ao RPGAD à distância, e seu suporte do PHP (*Hypertext* Preprocessor), com Linguagens de programação baseada em scripts (Java script), ArgoUML (para independência da plataforma, CSS (definindo estilo visual do site e do sistema), UML (para modelagem visual e metodologia orientada a objeto). Apresentamos a versão: <http://www.rpgad.net.br>, explicando que versão desktop é composta de site contendo 06 sessões, no formato *onepage*, dando acesso a Templates que podem ter temas diferenciados, de acordo com cada novo jogo, exigindo adaptação (customização) devidas, como regras, permissão de criação e configuração de conta para cada personagem, mesas, biblioteca de arquivos e *chats*, para cada template. O RPGAD Religare, que utilizamos também teve sua plataforma construída em consonância com princípios socioconstrutivista, e pode ser acessado, através do endereço <http://www.religare.rpgad.net.br>, onde os possíveis participantes do jogo podem ter acesso às mesas de RPG, após cadastrarem-se como usuários. Dentro da web site terá acesso (aos dispositivos): a apresentação, o jogo (histórico de campanha e aventura), manual, classes, regras, mesas, minha conta. Após passada as informações em dialogo com o grupo de estudantes, realizamos os cadastros no sistema e criamos os personagens do jogo para iniciarmos as jogadas. **[Procedimentos e Materiais]:** celular, tabletes e/ou computadores. Internet ou dados moveis. Endereço do ambiente virtual e a aventura RPGAD Religare, disponível em: <http://www.religare.rpgad.net.br>. PDF dos quadros da síntese do contexto histórico para enviar por email. *Chat* do jogo. **[Avaliação]:** O estudante que proceder ao jogo até o final será considerado bem avaliado.

Objetivo de processo 3: organização da prática do jogo RPGAD para aprendizagem de convivência com diversidade religiosa. **[descrição]:** as etapas do jogo RPGAD Religare foram realizadas na rede mundial de computadores (Internet). Depois de selecionarmos os estudantes que farão parte do grupo de aplicação, apresentaremos tutoriais, pré-selecionados, para auxiliar os estudantes participantes na preparação que antecedia as jogadas na mesa. Apresentaremos os tutoriais da Ficha do Personagem (física), do cadastro no sistema RPGAD, os textos de Campanha e do Sistema de Regras para leitura e

	<p>conhecimento dos estudantes. Em seguida, apresentaremos a mesa de jogo no RPGAD e instrução de jogadas, efetuaremos os cadastros dos jogadores, iniciando a construção para criar os personagens.</p> <p>A fim de facilitar a comunicação, criamos um grupo no <i>WhatsApp</i> incluindo os jogadores. Esse grupo teve a finalidade de esclarecer possíveis dúvidas que surjam durante o processo além de servir para troca informações sobre o jogo, para marcarmos reuniões e os encontros onde ocorreram as jogadas, o que ocorreu sempre à distância. As jogadas foram realizadas de forma síncrona em turnos de 5 a 10 minutos, de acordo com as provocações realizadas pelo Mestre, interação dos participantes e ocorreram diariamente por três semanas.</p> <p>Uma vez dentro do jogo, os estudantes foram levados a tensões, e tomadas de decisões, que exigiram reflexões sobre sua religião, e a religião do outro. Isso aconteceu durante todo o processo de aplicação do jogo RPGAD Religare. As rodadas do jogo foram à distância por meio da utilização de computadores e/ou celular. As jogadas a EAD foram efetuadas por meio de <i>smartphones</i> através da internet. Realizamos 5 (cinco) jogadas EAD (jogadas com duração de 5 a 10 minutos), e finalizaremos com uma jogada através do Zoom, onde discutimos sobre o tema exposto no jogo. [Procedimentos e Materiais]: conforme mencionado, os jogadores podem acessar o site do jogo através da internet e realizar as jogadas pelo PC, Notebook, <i>Tablet e/ou Smartphones</i>. Serão utilizadas ferramentas do RPGAD para registro das tomadas de decisão e posicionamentos dos jogadores. [Avaliação]: as tomadas de decisão e posicionamentos serão registradas para avaliação de acordo com a concordância em relação aos direitos fundamentais, dos posicionamentos tomados, servindo para que os professores avaliem o processo.</p> <p>Objetivo de processo 4: desenvolver vivência colaborativa referente à diversidade religiosa. [Descrição]: após cada rodada do jogo, estabelecemos momentos de conversas com duração de 10 minutos (mínimo) para debater e dialogar sobre o conteúdo exposto no jogo RPGAD, por meio do grupo no <i>WhatsApp</i> e através do Zoom.</p> <p>[Procedimentos e Materiais]: salas de aula para os encontros de conversas, cadeiras e mesas, quadro e pincel para quadro, papel ofício, lápis e caneta, câmera do celular para gravação dos encontros e registro das discussões. [Avaliação]: as tomadas de decisão e posicionamentos serão registradas para avaliação de acordo com a concordância em relação aos direitos fundamentais, dos posicionamentos tomados, servindo para que os professores avaliem o processo.</p>
<p style="text-align: center;">MACRO ORGANIZAÇÃO DO CURSO</p>	<p>O curso é organizado segundo o procedimento existente no sistema RPGAD – portanto um curso PROCEDIMENTAL, baseado em seguimento de processo.</p>
<p style="text-align: center;">REFERÊNCIAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ALVES, Katiane. Educação para o Turismo de Base comunitária no antigo Quilombo Cabula: processo de formação de estudantes do ensino médio usando jogo RPG digital como ferramenta pedagógica. / Dissertação (Mestrado) Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018. • COSTA, Hildete Santos Pita. TerreiroTumbenci: Um patrimônio afrobrasileiro em museu digital / Tese doutorado, Hildete Santos

	<p>Pita Costa – 2018.</p> <ul style="list-style-type: none"> • FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Editora Paz e Terra s/a, ano 2002. • MARTINS, Luciana Conceição de Almeida. História Pública do quilombo do Cabula: representações de resistências em museu virtual 3D aplicada à mobilização do turismo de base comunitária. 2017, 311f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. • MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. História da Bahia: licenciatura em história. Salvador: Eduneb, 2013. • SOUZA, Antônio Lázaro Pereira de. RPG Digital instrumento pedagógico para o ensino da abolição da escravidão na Bahia. 2006. 119 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2016. • História da África – África do século XIX à década de 1880 – J. F. Ade Ajayi. • História da África – África sob dominação colonial, 1880 – 1935 – Albert AduBoahen. • NOS DERAM UMA OUTRA MEMÓRIA, DE PORCELANA, PORÉM. Geledés.2020. Disponível em: https://www.geledes.org.br/nos-deram-uma-outra-memoria-de-porcelana-porem/. • RACISMO INSTITUCIONAL – O ATO SILENCIOSO QUE DISTINGUE AS RAÇAS. Geledés.2017. Disponível em: https://www.geledes.org.br/racismo-institucional-o-ato-silencioso-que-distingue-as-racas/.
--	--

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

O planejamento didático socioconstrutivista apresentado no quadro 20 acima está fundamentado baseando-se nos estudos de Brien (1990) e Matta (2006). Vale ressaltar, que temos como propósito o desenvolvimento do sujeito de forma interativa e colaborativa conforme explicamos no capítulo II. A utilização do jogo educacional RPGAD para a discussão sobre convivência com diversidade religiosa dentro das escolas foi imprescindível pelas suas características essenciais de ser um jogo que estimula a imaginação através da interpretação de personagens, proporcionando ao sujeito uma estimulação para desenvolvimento do senso crítico, conforme diz Brien (1990) em seus estudos.

Desde o início da pesquisa eu conseguia ver diversas possibilidades de aulas utilizando o RPG, porém não imaginava a eficácia dele também para trabalhar questões polêmicas e conflituosas, como é o caso do tema religião. Através do guia

didático criado aqui nessa pesquisa, recebemos um direcionamento que facilitou muito o todo o processo. Sendo assim, conseguimos enxergar possibilidades de desenvolver ainda mais um pensar crítico utilizando do jogo RPGAD ambientes virtuais de aprendizagem.

Conclusão

O propósito desta pesquisa foi investigar como se dava o processo de convivência entre sujeitos multiculturais com religiões e valores culturais diversos, trazendo a discussão sobre a intolerância religiosa relacionada ao racismo dentro das escolas e como a utilização do jogo RPG poderia mediar questões conflituosas no ensino-aprendizagem. Essa ideia provocou o problema de pesquisa: a inexistência de um plano didático pedagógico para a aplicação de jogos RPG para mediação da convivência de um coletivo de estudantes com diversidade religiosa em escolas pública.

Através da pesquisa de Cabalero (2007), Matta (2011; 2006), Souza (2016), Santos Filho (2019) e Vidal (2013) já tínhamos conhecimento que o jogo RPGAD possuía características pedagógicas de cooperação, interação, interatividade e interdisciplinaridade além de proporcionar um ensino-aprendizagem de forma lúdica e participativa. Entretanto, precisávamos construir um plano didático com abordagem socioconstrutivista para servir como quadro guia na elaboração de aulas utilizando do jogo RPG como mediador. Sendo assim, nos dedicamos a criar um plano didático pedagógico socioconstrutivista fundamentado nos estudos de Robert Brien (1990) e Alfredo Matta(2006) de acordo aos princípios do socioconstrutivismo.

Escolhemos seguir a metodologia DBR por nos possibilitar interação com os estudantes participantes da pesquisa proporcionando uma influência mútua entre os sujeitos, produzindo uma pesquisa em constante movimentação e atualização que não visa ser verdade absoluta, mas um caminho. Consideramos também que a construção colaborativa da pesquisa cooperou para que as tentativas de aplicação do jogo e todo o processo de desenvolvimento da pesquisa seguissem um caráter socioconstrutivista. Mesmo com a pandemia mundial e isolamento social conseguimos efetivar encontros virtuais por intermédio de plataformas como o Zoom e *WhatsApp*, nos possibilitando contribuições mútuas entre a pesquisadora e os estudantes.

Com a pandemia surgiu outros problemas em torno do problema central da pesquisa, como engajar os estudantes no projeto de pesquisa sem os encontros presenciais? Visando responder essa questão problemática decidimos:

1. Reformular nosso plano didático adequando a nova realidade de isolamento social.
2. Estabelecer um critério de seleção para os estudantes participantes da pesquisa, considerando apto a participar somente estudantes que tivessem interesse na discussão sobre diversidade religiosa e interesse em jogar RPGAD educacional.

A estrutura da pesquisa foi dividida em três etapas. A primeira foi a do contexto histórico da fundação do Brasil, Bahia, Salvador até chegar ao bairro do Beiru para trazer a compreensão tanto da pesquisadora quanto dos estudantes sobre o conceito religioso cultural do nosso país. Trazendo a multiculturalidade e diversidade cultural e religiosa existentes no Brasil afinando o conhecimento para as questões raciais e intolerância religiosa relacionada ao histórico escravagista e racista aqui. O contexto foi a base para a compreensão dos sujeitos, para situar a pesquisadora e os estudantes participantes, assim como para a elaboração do nosso planejamento didático pedagógico.

A segunda etapa foi a criação do plano didático socioconstrutivista tendo o jogo RPGAD como mediador. Nessa fase o contexto histórico também foi de suma importância para entender do público participante, as necessidades desses sujeitos quanto a compreensão do tema exposto, além dos objetivos globais e de processos (tudo isso seguindo as orientações dos princípios Socioconstrutivista), Sociedade em Rede e jogo RPG digital, direitos humanos e religiosos e a teoria do planejamento. A partir desses elementos desenvolvemos nosso planejamento didático, reestruturando para adaptação à nova realidade que se instalou no mundo e apesar de todos os contratempos avalio com satisfação o planejamento didático que elaboramos e aplicamos nesta pesquisa.

E por fim, a terceira etapa foi à aplicação do jogo e análises dos resultados. Esse momento foi o mais desafiador da pesquisa, pois as etapas anteriores foram feitas em um momento antes da pandemia, então tivemos mais liberdade para as análises, porém no momento de aplicação, tudo que havíamos planejado teve que ser readaptado para o contexto atual. E como relatei acima, o processo de engajamento foi um desafio a ser superado. Graças à colaboração de professores,

colegas do grupo de pesquisa e principalmente do orientador, conseguimos efetivar as aplicações do jogo e, as análises da eficácia do planejamento didático tendo como agente mediador o jogo RPGAD. Consideramos, portanto, que os resultados da pesquisa que o planejamento didático socioconstrutivista utilizando o jogo RPGAD contribuiu para desenvolver nos estudantes um pensamento crítico analítico. Todos os estudantes participantes apresentaram características laicidade, igualdade, justiça, respeito, proteção, participação, autonomia e solidariedade.

Sendo assim, em concordância com Souza (2016), concluo que a adoção da abordagem metodológica DBR que valoriza o contexto e o diálogo entre os envolvidos, bem como a forma circular de aplicações do jogo RPGAD a fim de responder ao problema de pesquisa, atrelado a um planejamento didático socioconstrutivista, ofereceram qualidade para o desenvolvimento do estudo e os respectivos resultados apresentados.

Finalizo essa pesquisa com uma mistura de sentimentos. Primeiramente o de satisfação pelos resultados alcançados juntos aos estudantes, professores e pesquisadores, apesar do momento tão delicado que estamos vivenciando. Em segundo, uma sensação de não conclusão por não ter tido a oportunidade de estar presencialmente no espaço escolar com os estudantes. Entretanto, constatamos que é possível desenvolver um ensino sobre convivência harmoniosa com a diversidade religiosa engajando os estudantes ao pensamento crítico e colaborativo, utilizando de ambientes virtuais de aprendizagem como protagonista. Confirmando que um planejamento didático eficaz deve estar em constante adaptação, renovação e movimento visando alcançar as necessidades dos estudantes a que ela se aplica.

Concluo com meus sinceros agradecimentos a todos os envolvidos que contribuíram para a realização dessa pesquisa, especialmente aos estudantes participantes do Colégio Estadual Helena Magalhães e Colégio da Polícia Militar (CPM) - Dendezeiros e aos professores Alfredo Matta, Antonio Lazaro Souza, Ivandson Filho, Verônica Gordiano e Ana Flavia Brito com todas as orientações, discussões e mediação para que eu pudesse ter acesso aos estudantes. Destacamos que a pesquisa por ter abordagem metodológica DBR ficará disponível para prosseguir para além do estudo aqui foi apresentado. Nossa pesquisa não tem a intenção de esgotar à temática aqui abordada, portanto consideramos futuros desdobramentos que visem à resolução de problemas práticos de educação.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Katiane. **Educação para o Turismo de Base comunitária no antigo Quilombo Cabula: processo de formação de estudantes do ensino médio usando jogo RPG digital como ferramenta pedagógica.** / Dissertação (Mestrado) Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; BARROS Daniela; OKADA Alexandra. **Moodle: estratégias pedagógicas e estudo de caso.** 2. ed. Salvador: EDUNEB, 2012.
- Assembléia Geral da ONU. (1948). **DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS** (217 [III] A). Paris. Disponível em: <https://declaracao1948.com.br/declaracao-universal/declaracao/>. Acesso em: 02. jan. 2019.
- BAHIA. **Fundação de Assistência à Criança.** Disponível em: http://www.fundac.ba.gov.br/?page_id=6 Acesso em: 24 de maio de 2019.
- BAHIA. Lei nº 3.509 de 04 de outubro de 1976. **Autoriza o Poder Executivo a instituir a Fundação de Assistência a menores do Estado da Bahia - FAMEB e dá outras providências.** Salvador, Bahia, 04/10/1976. Disponível em: <https://governo-ba.jusbrasil.com.br/legislacao/70157/lei-3509-76>. Acesso em: 24 de maio de 2019.
- BAHIA. Portaria nº 4412 de 15 de julho de 1993. Autoriza criação de escola e dá outras providências. **Diário Oficial do Estado da Bahia. Salvador, Bahia.** 15/07/1993, p. 12, Caderno 1. Setor de periódicos da Biblioteca Pública dos Barris.
- BAHIA. Portaria nº 5.872 de 5 de Julho de 2011. **Aprova o Regimento Escolar das Unidades Escolares integrantes do Sistema Público de Ensino e dá outras providências.** Salvador. 2011
- BAHIA. **Fundação de Assistência à Criança. 2015.** Disponível em <<http://www.fundac.ba.gov.br/>> Acesso 24 de junho de 2018.
- BAHIA. SEC/CEHMA. **Projeto Político Pedagógico.** Salvador. 2011.
- BAHIA. PRODEB. **Consulta Escola.** Disponível em: <http://escolas.educacao.ba.gov.br/node/12985>. Acessado em: 04 de out. 2019.
- BARROSO, Luiz Alberto. **A Dignidade da pessoa humana no direito constitucional contemporâneo: natureza jurídica, conteúdos mínimos e critérios de aplicação.** dez. 2010. Disponível em: http://luisrobertobarroso.com.br/wpcontent/themes/LRB/pdf/a_dignidade_da_pessoa_humana_no_direito_constitucional.pdf. Acesso em: 19 mai. 2017.
- BARAB, S.; SQUIRE, K. **Design-Based Research: Putting a Stake in the Ground.** THE JOURNAL OF THE LEARNING SCIENCES, 13, n. 1, 2004. 1-14.

BIANCHETTI, Lucídio; FERREIRA, Simone de Lucena. **As tecnologias de informação e de comunicação e as possibilidades de interatividade para a educação**. Revista FAEEBA. Salvador, v. 13, n. 22, 2004.

BÍBLIA, Português. **Bíblia de Estudo de Genebra**. 2ª edição, revisada e ampliada. Tradução de João Ferreira de Almeida. Edição revista e atualizada. Barueri, SP: Sociedade Bíblica do Brasil (SBB); São Paulo, SP: Editora Cultura Cristã, 2009.

BRANDÃO, Maria de Azevedo R. **Origens da Expansão Periférica de Salvador**. Revista Planejamento, Salvador, Seplanteq/ CPE, v.6, n.2, 1978.

BRASIL. **CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 19 mai. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretária Especial de Políticas de Promoção da Igualdade Racial. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília, 2004. Disponível em <http://www.uel.br/projetos/leafro/pages/arquivos/DCN-s%20-%20Educacao%20das%20Relacoes%20Etnico-Raciais.pdf> Acesso em: 21 de fev.2020.

BRASIL. **Lei 11.645, de 10 de marco de 2008**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm Disponível em: Acesso em: 21 de fev. 2020.

BRIEN, Robert. **Science Cognitive et Formation**. 3ªéd. Publ. Antérieurement sous le titre: Science cognitive et formation. 1990. Comprenddesréf. Bibliogr.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. MATTA, A. E. R. SOUZA, A. L. NEIME, M. MONTALVAO, V. VIDAL, E. SANTANA, E. **RPG By Moodle**. 1. Ed. Salvador: Universidade do Estado da Bahia Editora, 2011. V. 1. 323p.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **O RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita**. 2007. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador. Acesso em: 05 mai. 2017.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, A. E. R. **O jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais**. 2008. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/612200825808PM.pdf>. Acesso em: 29 de maio. 2015

CARDOSO, Gustavo. CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: Do conhecimento à acção política**. Lisboa, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2005. Disponível em: http://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf. Acesso em: 20 de abr. 2018.

CARTILHA BEIRU. **Associação Comunitária e Carnavalesca Mundo Negro**. Salvador: Edição Educativa. Fundação Pedro Calmon. 2007. Acervo Biblioteca Mário Leal Ferreira. Salvador. Bahia.

CASTANHO, M.I.S. (orgs.). **Teorias da aprendizagem**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011, p.161-202.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. 271 p.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural entre práticas e representações**. Lisboa, Difel, 1990.

CORIOLANO, Luzia Neide Menezes Teixeira. **O turismo nos discursos, nas políticas e no combate à pobreza**. São Paulo: Annablume, 2006.

CORREIO DA BAHIA. **Beiru onde mora a pobreza de Salvador**. **Jornal CORREIO DA BAHIA**. Edição 30 de março de 1984. Caderno 2, págs. 3-6. Acervo Jornalístico do Arquivo Histórico Municipal de Salvador. Fundação Gregório de Matos. Salvador. Bahia.

COSTA, Hildete Santos Pita. **Terreiro Tumbenci: Um patrimônio afrobrasileiro em museu digital** / Tese doutorado, Hildete Santos Pita Costa – 2018. Pós-Graduação Multidisciplinar e Multi-institucional em Difusão do Conhecimento. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/28515>. Acessado em: 26 de ago. 20.

DUARTE, Caroline Alcântara. **Modelagem do role-playing game digital para cidadania crítica entre os jovens do Cabula e entorno**. 2016. 214f. il. Dissertação (Mestrado em 189 Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

FERNANDES, Florestan. **A função social da guerra na sociedade Tupinambá**. Universidade de S. Paulo, 2ª edição. São Paulo, 1970.

FERNANDES, Rosali Braga. **Las políticas de La vivienda en La ciudad de Salvador y los procesos de urbanización popular en el caso del Cabula**. Feira de Santana: Universidade Estadual de Feira de Santana, 2003.

FERNANDES, R.B; REGINA, M.E. **A Segregação Residencial em Salvador no Contexto do Miolo da Cidade**. Cadernos do Logepa, João Pessoa, vol. 4, n. 1, p.39- 46, 2005. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/logepa/article/view/10996>. Acesso em: 30 de jun de 2018.

FIOROTTI, Silas. **Dia Nacional de Combate à Intolerância Religiosa (21 de janeiro): É preciso combater a intolerância religiosa na educação básica**.— Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/dilemas-contemporaneos/e-preciso-combater-a-intolerancia-religiosa-na-educacao-basica/> Acesso em: 29 de dez. 2019.

FONSECA, Selva Guimarães. **Caminhos da história ensinada**. Campinas: Papirus, 1993.

FREIRE, Paulo Reglus Neves. **POLÍTICA E EDUCAÇÃO**. Ensaios; São Paulo: Editora Cortez, 5ª ed.1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Editora Paz e Terra s/a, ano 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 35 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007. (Coleção Leitura)

FUNDAÇÃO NACIONAL DO ÍNDIO. Disponível em: <http://www.funai.gov.br/> . Acesso em: 18 de nov. 2019.

GOMES, Marco Aurélio A. de Filgueiras. **Escravidão e cidade: notas sobre a ocupação da periferia de Salvador no século XIX**. In: Revista de Arquitetura e Urbanismo. Salvador: Universidade Federal da Bahia / Faculdade de Arquitetura e Mestrado em Arquitetura e Urbanismo, v. 3, n.4/5, 1990, p.9-19.

KANT, Immanuel – **Fundamentação da metafísica dos costumes e outros escritos**, tradução de Leopoldo Holzbach – São Paulo: Martin Claret, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Editora Lamparina, 2014.

IBGE. **Censo 2010**.Disponível em: <https://censo2010.ibge.gov.br/>. Acesso em: 25 de maio de 2018.

IRVING, Marta A. **Reinventando a reflexão sobre turismo de base comunitária: inovar é possível?** In: BARTHOLLO, Roberto; SANSOLO, Davis Gruber; BURSZTYN, Ivan (org.). **Turismo de Base Comunitária: diversidade de olhares e experiências brasileiras**. Rio de Janeiro: Letra e imagem, 2009.

MARTIN-FERNANDES, Isabelle. **Design-Based Research: desafios nos contextos escolares. 2016**. Disponível em: <http://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/viewFile/691/679> Acesso em: 18 jul. 2018.

MARTINS, L.C.B.; CASTANHO, M.I.S.; ANGELINI, R.A.V.M. **Psicologia sócio-histórica e psicopedagogia**. In: BARONE, L.M.C; MARTINS, L.C.B.; CASTANHO, M. I. S. (orgs). In: Psicopedagogia: teorias da aprendizagem. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011.

MARTINS, Luciana C. de Almeida; SOUZA, Helaine Pereira de. **História da localidade do Cabula como componente fundamental ao desenvolvimento do Turismo de Base Comunitária**. In: SILVA, Francisca de Paula S. da (Org.). Turismo de Base Comunitária e Cooperativismo: articulando pesquisa e ensino no Cabula e entorno. Salvador: EDUNEB, 2013.

MARTINS, Luciana Conceição de Almeida. **História Pública do quilombo do Cabula: representações de resistências em museu virtual 3D aplicada à mobilização do turismo de base comunitária.** 2017, 311f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

MATTA, A. E. R.; SILVA, F. P. S.; BOAVENTURA, E. M. **Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI.** 2014. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, v. 23, n. 42, p. 23-36. 63

MATTA, Alfredo E. R. **Procedimentos de Autoria Hiperídia em Rede de Computadores, um Ambiente Mediador para o Ensino-Aprendizagem de História.** Tese de Doutorado. 2001. Disponível em: www.matta.pro.br. Acesso em: 18. nov. 2015.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Desenvolvimento de metodologia de design socioconstrutivista para a produção do conhecimento.** In: GURGEL, Paulo; SANTOS, Wilson. (Org.). **Saberes plurais, difusão do conhecimento e práxis pedagógica.** Salvador: EDUFBA, 2011, v. 1, p. 237-258

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **História da Bahia: licenciatura em história.** Salvador: Eduneb, 2013.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. SILVA, Francisca de Paula Santos da. BOAVENTURA, Edivaldo Machado. **DESIGN-BASED RESEARCH OU PESQUISA DE DESENVOLVIMENTO: METODOLOGIA PARA PESQUISA APLICADA DE INOVAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI** — Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 23-36, jul/dez. 2014.

MATTA, Alfredo. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição.** Brasília: Líber Livro Editora, 2006.

MATTOSO, Kátia de Queiroz. Bahia: **A cidade do Salvador e seu mercado no século XIX.** São Paulo: Hucitec, 1978.

MAZZARDO, Mara Denize; NOBRE, Ana Maria Ferreira; MALLMANN, Elena Maria; MESQUITA, J. P.; MATTA, A. E. R. **As tensões do Cabulla e a independência da Bahia: contexto para modelagem do game digital.** In: Artefactum. Rio de Janeiro, v. 2, p. 36, 2016.

O QUE É INTOLERÂNCIA RELIGIOSA? **Politize**, 2018. Disponível em: <https://www.politize.com.br/intolerancia-religiosa/>. Acesso em: 28 de ago. de 2020.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky Aprendizado e Desenvolvimento: um processo sócio-histórico.** São Paulo: editora Scipione (2001).

OLIVEIRA, S. R. F. de. **O ensino de história nas séries iniciais: cruzando as fronteiras entre a História e a Pedagogia.** História & Ensino: Revista do

Laboratório de Ensino de História / UEL. vol. 9. p. 259-272. Londrina: UEL, out. 2003.

PEDREIRA, Pedro Tomás. **Os quilombos brasileiros**. Salvador: SEMEC/ Departamento de Cultura. Arquivo Municipal de Salvador. Fundação Gregório de Matos. Salvador, 1973.

PENA, João Soares. **Correspondência pessoal**. Salvador: 2016.

PRANDI, Reginaldo José. **O Brasil com axé: candomblé e umbanda no mercado religioso**. Estudos Avançados. Universidade de São Paulo (USP). Vol.18 n. 52. São Paulo, 2004.

PROJETO TBC CABULA E ENTORNO. **Eixo Território e Espaço Urbano**. Salvador: UNEB/SEETU, 2012.

REIS, João José; SILVA, Eduardo. **Negociações e Conflito: a resistência negra no Brasil escravista**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

REIS, L. S. de; MATTA, A. E. U.; SILVA, da F. P.S. **Áfric(a)qui: diáspora África-Cabula e suas contribuições ao processo educativo acerca da ancestralidade afro-brasileira**. In: ENCONTRO DE TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA E ECONOMIA SOLIDÁRIA – ETBCES, 6.,2016, Salvador. Anais eletrônicos... Salvador: 2016. Disponível em: http://www.etbces.net.br/images/etbces/anais/2016/04_artigo_gt_educacao-larissa_reis.pdf. Acesso em: 07 de out. 2019.

REIS. **Quilombos e revoltas escravas no Brasil**. Revista USP, São Paulo, 28, dez fev, 1996.

RIBEIRO, Norma. **Moradores do Beiru discutem importância do museu e criam conselho**. Publicado em 05/05/2010. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/moradores-do-beiru-discutem-importancia-do-museu-e-criam-conselho/>. Acesso em: 13 de ago. 2015.

ROCHA, Marineide Pereira. **Gestão do colégio estadual Helena Magalhães: processos de construção políticas pedagógicas participativas e colaborativas com a comunidade do Beiru**. Dissertação de Mestrado, Salvado: UNEB, 2015.

SANTOS FILHO, Ivandson Macedo dos. **Construção de jogos educacionais (RPG) para a aprendizagem de Convivência entre sujeitos com Religião e patrimônio simbólico diversos: dialogando com os caminhos espirituais/** Ivandison Macedo dos Santos Filho – Salvador, 2019.

SANTOS, Deyse Luciano de Jesus dos. **IDENTIDADES RELIGIOSAS: SUBJETIVIDADES EM CONFLITO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES** / Deyse Luciano de Jesus dos Santos – 264:il. Salvador, 2016.

SANTOS, Milton. **O Centro da Cidade do Salvador: Estudo de Geografia Urbana/** Milton Santos. – 2ª Ed. – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo; Salvador: Edufba, 2008.

SARLET, Ingo Wolfgang. **Dignidade da Pessoa Humana e Direitos Fundamentais na Constituição Federal de 1988.** 5. ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2007. p.62. Disponível em:https://pt.wikipedia.org/wiki/Direitos_fundamentais. Acesso em: 20 de maio 2019.

SILVA, Francisca de Paula Santos da, et al. **Cartilha (in) formativa sobre Turismo de Base Comunitária “O ABC do TBC”.** Salvador: EDUNEB, 2012.

SOUZA, Antônio Lázaro Pereira de. **RPG Digital instrumento pedagógico para o ensino da abolição da escravidão na Bahia.** 2006. 119 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2016.

TANCREDO NEVES (SALVADOR). **Wikipédia**, 2020. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Tancredo_Neves_\(Salvador\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tancredo_Neves_(Salvador)). Acesso em: 15 de set.de 2018.

VIDAL, Eudes Mata. **Aplicação do jogo RPG by moodle para aprendizagem sobre a guerra de Canudos.** Salvador, 2013. 367f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pós graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

VYGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica.** Porto Alegre: Artmed, 2003. (Trabalho original publicado em 1926. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/269525123_A_PSICOLOGIA_PEDAGOGICA_DE_VIGOTSKI_-_CONSIDERACOES_INTRODUTORIAS. Acesso em: 30 de nov. 2019.

VYGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo, Martins Fontes. 1998.

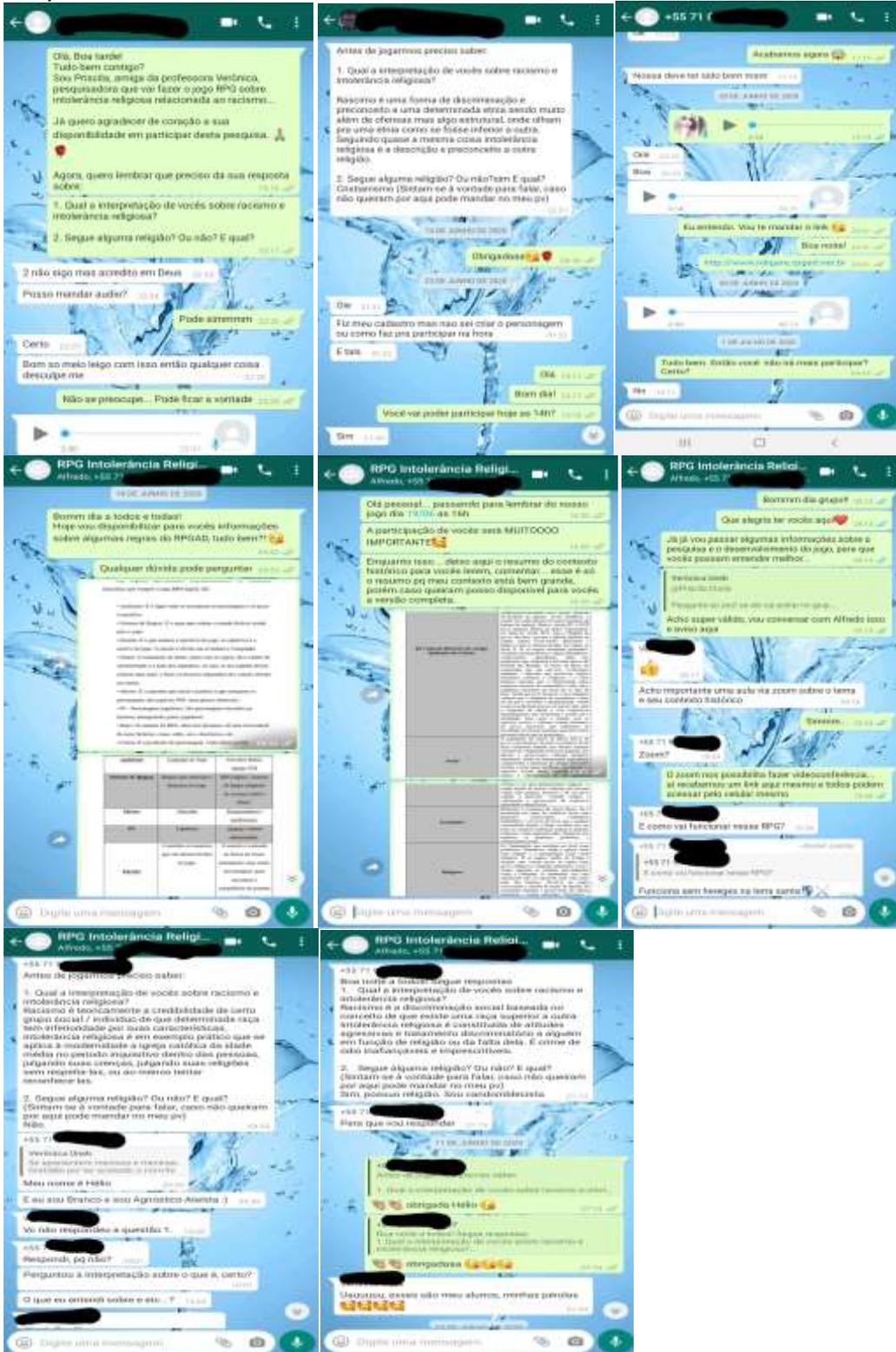
WANG, F.; HANNAFIN, M. J. **Using design-based research in design and research of technology-enhanced learning environments.** Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, SanDiego, CA. 2014.

ZABALA, A. **A Prática Educativa: Como Ensinar.** Trad. Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: ArtMed, 1998 – Disponível em: [pdfhttps://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2798855/mod_resource/content/1/As%20sequ%C3%A2ncias%20did%C3%A1ticas.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2798855/mod_resource/content/1/As%20sequ%C3%A2ncias%20did%C3%A1ticas.pdf). Acesso em: 30 de nov. 2019.

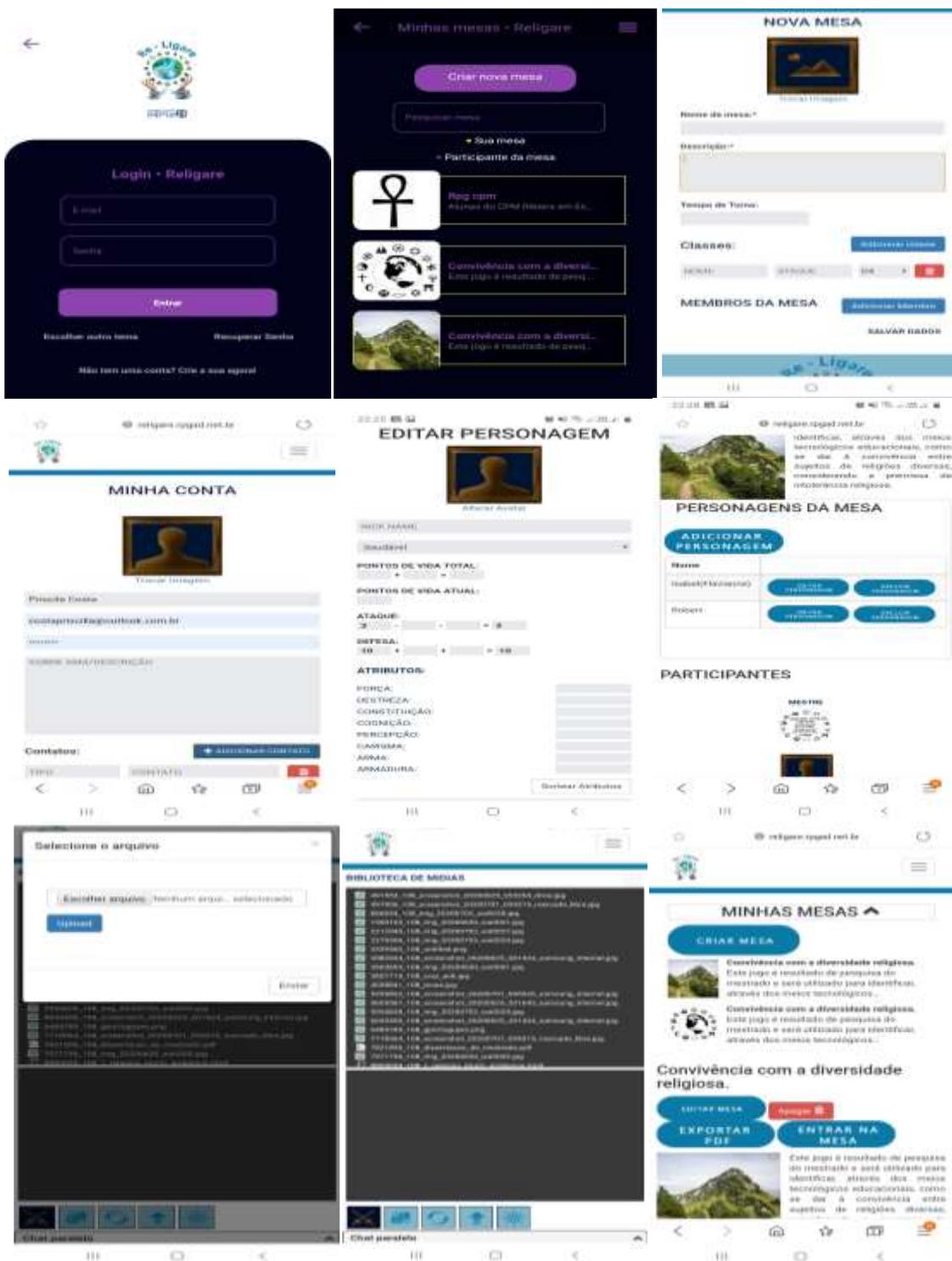
ANEXO

Imagens dos dois primeiros grupos no WhatsApp (Colégio Estadual Helena Magalhães)

Grupo 1:

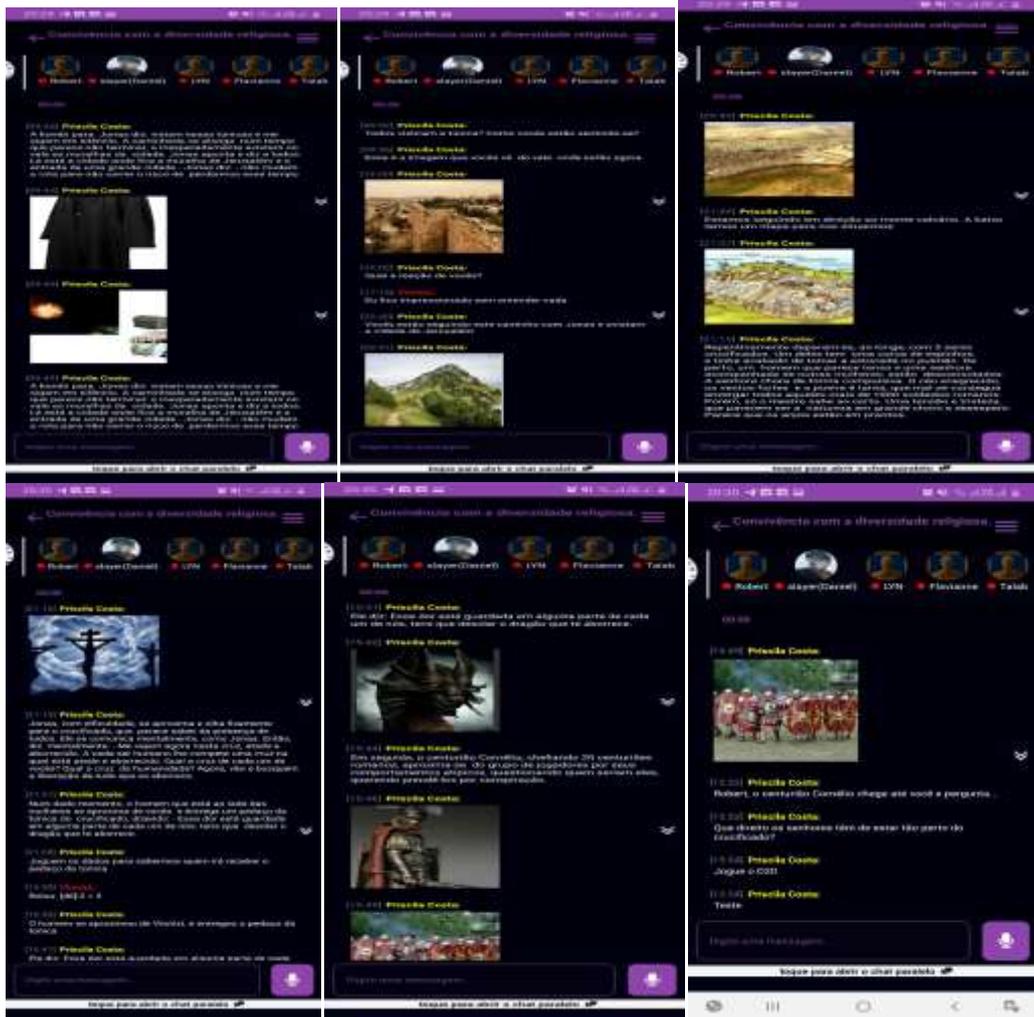


Imagens do ambiente virtual do jogo RPGAD e da aplicação do jogo com os estudantes do grupo 1:







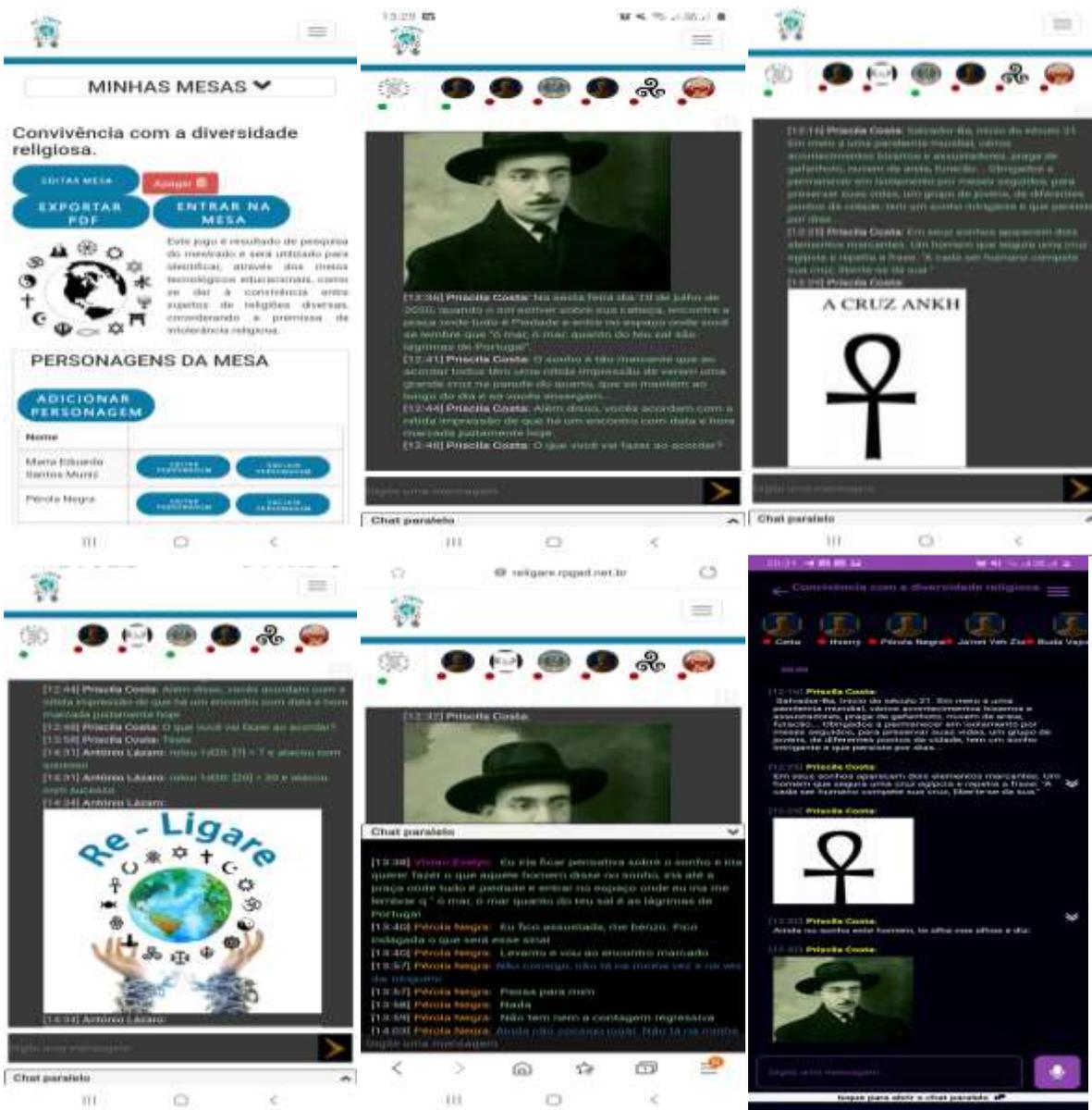


Imagens dos dois primeiros grupos no WhatsApp (Colégio Estadual Helena Magalhães)

Grupo 2:



Imagens do ambiente virtual do jogo RPGAD e da aplicação do jogo com os estudantes do grupo 2:

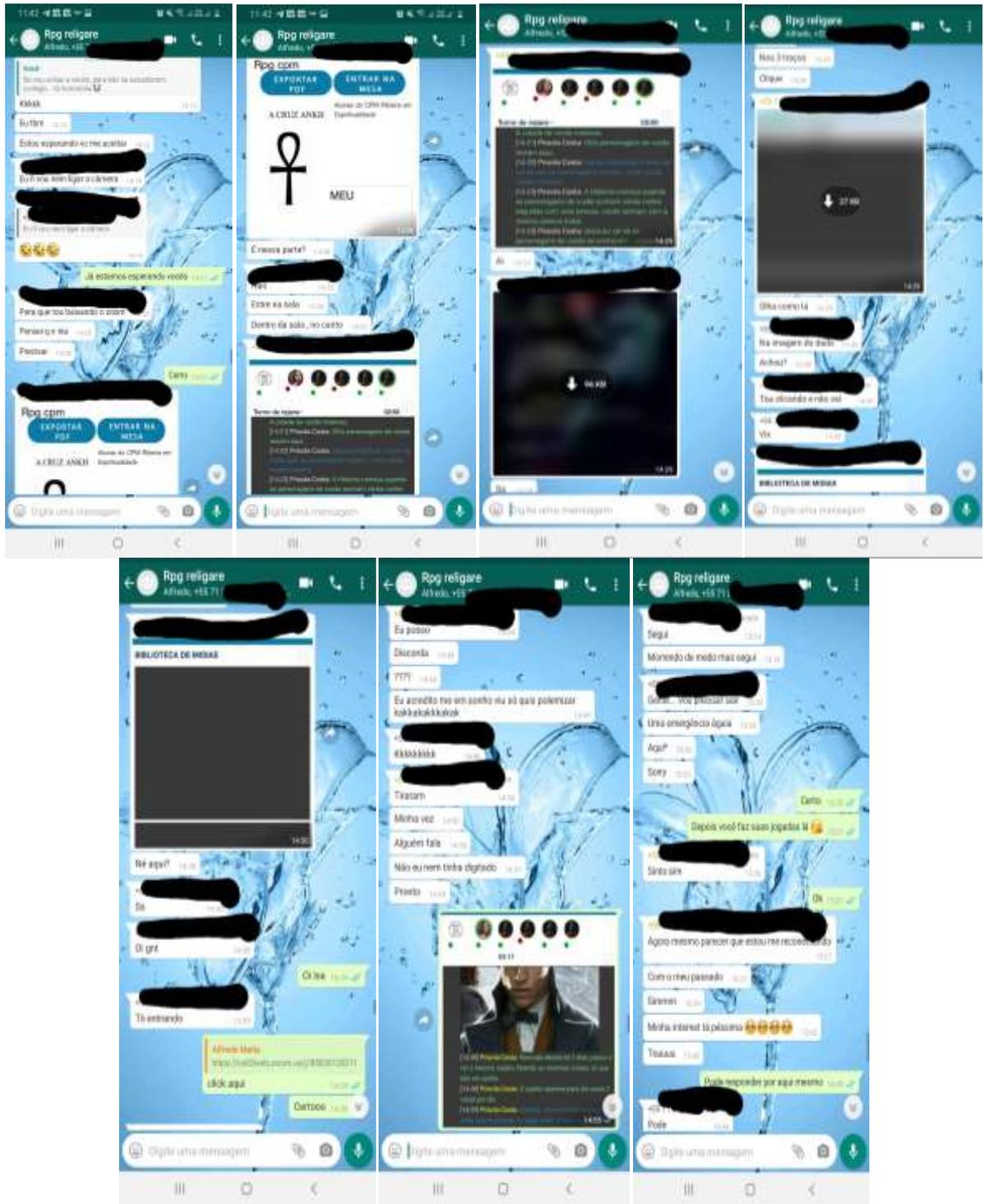


Imagens dos dois primeiros grupos no WhatsApp CPM_ Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros.

Grupo 3:









Imagens do ambiente virtual do jogo RPGAD e da aplicação do jogo com os estudantes do grupo 3:

