



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



**ANA CARLA SOUZA DOS SANTOS SANTOS**

**O JOGO *ROLE PLAYING GAME* – *RPG* E A HORA DO RECREIO: UMA  
PROPOSTA DIDÁTICA PEDAGÓGICA DE APLICAÇÃO NA ESCOLA PÚBLICA**

Salvador  
2020

**ANA CARLA SOUZA DOS SANTOS SANTOS**

**O JOGO *ROLE PLAYING GAME* – *RPG* E A HORA DO RECREIO: UMA  
PROPOSTA DIDÁTICA PEDAGÓGICA DE APLICAÇÃO NA ESCOLA PÚBLICA**

Dissertação apresentada à Universidade do Estado da Bahia, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação, no Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC). Linha 1 – Processos Civilizatórios: Educação, Memória e Pluralidade Cultural.

Orientador: Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Salvador  
2020

FICHA CATALOGRÁFICA  
Sistema de Bibliotecas da UNEB  
Dados fornecidos pelo autor

S237o

Santos, Ana Carla Souza dos Santos

pý O JOGO ROLE PLAYING GAME RPG E A HORA DO RECREIO:  
UMA PROPOSTA DIDÁTICA PEDAGÓGICA DE APLICAÇÃO NA  
ESCOLA PÚBLICA / Ana Carla Souza dos Santos Santos.-- Salvador,  
2020.

127 fls : il.

Orientador(a): Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Inclui Referências

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

1. RPG. 2.Recreação. 3.Ludicidade. 4.Beiru . 5.DBR.

CDD: 370

## **FOLHA DE APROVAÇÃO**

**O JOGO ROLE PLAYING GAME – RPG E A HORA DO RECREIO: UMA PROPOSTA DIDÁTICA PEDAGÓGICA DE APLICAÇÃO NA ESCOLA PÚBLICA**

**ANA CARLA SOUZA DOS SANTOS SANTOS**

**Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, em 29 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**



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



**Profa. Dra. Mary Valda Souza Sales**  
**Universidade do Estado da Bahia - Uneb**  
**Doutorado em Educação**  
**Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil**

Foram noites intermináveis, eu só chorava  
Bem no auge da minha dor, nada me consolava  
Mas eu sobrevivi como a águia solitária  
E a sorte, de novo, sorriu pra mim  
Deus me escondeu bem debaixo de suas asas  
Nenhuma peste me matou  
Nenhuma flecha me atingiu  
Eu aprendi a ganhar perdendo  
Aprendi a subir descendo  
Doeu, doeu, mas eu cresci  
E cresci diminuindo  
Apareci desaparecendo  
E o poder de Deus na minha fraqueza  
Se aperfeiçoou  
Tem coisa boa chegando  
Tem algo acontecendo  
E não importa o que eu sofri  
O que importa é que eu sobrevivi  
Tem coisa boa chegando  
Tem algo acontecendo  
E não importa o que eu sofri  
O que importa é que eu sobrevivi  
Eu aprendi a ganhar perdendo  
Aprendi a subir descendo  
Doeu, doeu, mas eu cresci  
E cresci diminuindo  
Apareci desaparecendo  
E o poder de Deus, na minha fraqueza  
Se aperfeiçoou  
Tem coisa boa chegando  
Tem algo acontecendo  
E não importa o que eu sofri  
O que importa é que eu sobrevivi  
Tem coisa boa chegando  
Tem algo acontecendo  
E não importa o que eu sofri  
O que importa é que eu sobrevivi  
Sobrevivi  
Sobrevivi  
Sobrevivi.

Sara Farias, 2019.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiro, sempre agradeço a Deus por suas maravilhas, seu cuidado e seu imenso amor por minha vida;

À minha família, minha mãe Marinalva Souza dos Santos e o meu Marido Betson Silva Jesus Santos, pela compreensão neste momento de escrita e de dedicação para elaboração do trabalho;

Aos colegas do grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais, em especial Jennifer Ramos, Joelma Oliveira, Rita Cristina Santiago, Josenilda Mesquita, Bianca Cardoso, Eudes Vidal, Aline Assis e Anaie Morais, pelas colaborações durante o processo da escrita;

Ao grupo do Mestrado da linha 1 PPGEduC, turma de 2018.1, em especial Aurelielza Nascimento Santos, Jaqueline Oliveira, Gircelia Cruz, Joelma Floriano Tosta Gomes e Gersania Alexandrina Conceição;

Ao Orientador Alfredo Eurico Rodrigues Matta, pela confiança na elaboração deste trabalho;

Aos Funcionários do PPGEduC Sonia Ribeiro, Alessandra Neiva e Aline Pinheiro, pela constante colaboração e atenção às minhas solicitações e dúvidas, sou grata pela escuta sensível e prontidão para nos ajudar;

Aos membros da Banca examinadora, Sueli Cabalero e Mary Valda Sales, pelas orientações tanto no período de qualificação quanto no final deste trabalho.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal trazer uma proposta didática-pedagógica de aplicação na escola pública e, para isso, teremos como base o jogo *RPG* Independência da Bahia 2 de julho digital, enquanto ferramenta pedagógica e tecnológica que possibilita criar condições de se ter na hora do recreio dessa escola da rede pública de Salvador, situada no bairro Beiru, o desenvolvimento de uma consciência crítica sobre cidadania e desenvolver habilidades de aprendizagem através do jogo. Nesse tocante, o estudo sobre recreação e ludicidade, dentro da escola municipal, permite compreender como se faz necessário esse momento e como o instrumento de jogo *RPG* auxiliará essa escola na condução dos estudantes na hora do recreio. Lev Vygotsky defende o socioconstrutivismo como base epistemológica necessária para se criar mecanismos de apoio e fomento à atuação docente, de uma forma engajada, através da mediação e interação. As habilidades dos estudantes para a hora do recreio serão estimuladas de forma a criar meios de construção da autonomia e recuperação desse momento didático-recreativo por meio do jogo *RPG* digital. O conceito de intelectual orgânico, desenvolvido por Gramsci e relacionado à abordagem metodológica *DBR*, será desenvolvido na direção de abrir espaço para investigações aplicadas e voltadas para o desenvolvimento de solução prática desta pesquisa colaborativa. Dessa forma, os resultados obtidos a partir da simulação de situações cotidianas que exigem iniciativa e engajamento mostraram o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo sobre o dia a dia e que necessitam de intervenção de forma positiva para apoiar o desenvolvimento pessoal e local de maneira colaborativa e ativa.

**Palavras-chave:** *RPG*. Recreação. Ludicidade. Beiru. *DBR*.

## ABSTRACT

This work has as main objective to bring a didactic-pedagogical proposal of application in the public school and, for that, we will have as base the digital *RPG* game *Independência da Bahia 2 de Julho*, as a pedagogical and technological tool that allows to create conditions to have at the recess time of this public school in Salvador, located in the Beiru neighborhood, the development of a critical awareness about citizenship and to develop learning skills through the game. In this regard, the study on recreation and playfulness, within the municipal school, allows us to understand how this moment is necessary and how the *RPG* game instrument will assist this school in the conduct of students during recess. Lev Vygotsky defends social constructivism as an epistemological basis necessary to create mechanisms to support and encourage teaching, in an engaged way, through mediation and interaction. The students' skills for recess will be stimulated in order to create means of building autonomy and recovering this didactic-recreational moment through the digital *RPG* game. The concept of organic intellectual, developed by Gramsci and related to the DBR methodological approach, will be developed in the direction of opening space for applied investigations and aimed at developing a practical solution for this collaborative research. Thus, the results obtained from the simulation of everyday situations which require initiative and engagement showed the development of critical and reflective thinking about everyday life and that require positive intervention to support personal and local development in a collaborative and active way.

**Keywords:** *RPG*. Recreation. Playfulness. Beiru. *DBR*.

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 01</b> – Características do contexto do Quilombo do Cabula	26
<b>Quadro 02</b> – Relação das escolas por níveis de atendimento municipal	33
<b>Quadro 03</b> – Características e modelo de Educação	35
<b>Quadro 04</b> – Características do contexto, do modelo de educação, o perfil da escola e dos estudantes	36
<b>Quadro 05</b> – Educação Popular Princípios Pedagógicos	42
<b>Quadro 06</b> – Princípios Socioconstrutivistas no <i>RPG</i> Digital	43
<b>Quadro 07</b> – Possibilidades pedagógicas de uso do <i>RPG</i>	51
<b>Quadro 08</b> – Princípios referentes ao pensar sobre a História aplicados ao <i>RPG</i>	53
<b>Quadro 09</b> – O jogo 2 de Julho está dividido por campanha	54
<b>Quadro 10</b> – Elementos de contexto social	55
<b>Quadro 11</b> – Aventuras do <i>RPG</i> 2 de Julho	56
<b>Quadro 12</b> – Classes bases para <i>RPG</i> 2 de Julho	58
<b>Quadro 13</b> – Classes do <i>RPG</i> 2 de Julho	59
<b>Quadro 14</b> – Recreio Escolar	67
<b>Quadro 15</b> – Guia Modelo	69
<b>Quadro 16</b> – Guia Pedagógico da Prática	71
<b>Quadro 17</b> – Apresentação das análises dos Formulários	93
<b>Quadro 18</b> – Ajustes da Aplicação do Plano Didático	112
<b>Quadro 19</b> – Guia Pedagógico da Prática	113

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Mapa do Cabula .....	24
<b>Figura 2</b> – Mapa da localização da Escola Municipal Maria Dolores, a unidade pesquisada .....	30
<b>Figura 3</b> – Formulário Perfil dos <i>Experts</i> .....	84
<b>Figura 4</b> – Questionário do jogo .....	86
<b>Figura 5</b> – Participação dos <i>Experts</i> no jogo <i>RPG</i> .....	87

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

CEIFAR – Centro de Integração Familiar

DBR – *Design-Based Research*

EJA – Educação de Jovens e Adultos

EMMD – Escola Municipal Maria Dolores

IEP – Instituições de Ensino Público

MEB – Movimento de Educação de Base

*RPG – Rolling Player Game*

ONGs – Organizações Não Governamentais

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

ZDI – Zona de Desenvolvimento Imediato

VA – Variáveis de Acompanhamento

VR – Variáveis de Referência

UNEB – Universidade do Estado da Bahia

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>2 CONTEXTO HISTÓRICO DO BAIRRO DO BEIRU</b> .....	19
2.1 EDUCAÇÃO .....	27
2.2 EDUCAÇÃO SENHORIAL E BURGUESA .....	28
2.3 A ESCOLA .....	29
2.3.1 Caracterização da Escola .....	30
2.3.2 Perfil dos Estudantes .....	31
2.4 EDUCAÇÃO INFORMAL E NÃO FORMAL .....	33
<b>3 PRINCÍPIOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS</b> .....	39
3.1 EDUCAÇÃO POPULAR .....	40
3.2 SOCIOCONSTRUTIVISMO .....	42
3.3 SOCIEDADE EM REDE E <i>RPG</i> .....	44
3.4 A ESCOLHA DO JOGO 2 DE JULHO .....	52
3.5 CONCEPÇÃO DE RECREIO .....	62
3.6 NA HORA DO RECREIO TAMBÉM SE APRENDE .....	65
3.7 PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA UTILIZADA NO JOGO <i>RPG</i> DIGITAL .....	67
<b>4 MODELAGEM DA PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA DO JOGO <i>RPG</i> DIGITAL</b> .....	70
<b>5 METODOLOGIA</b> .....	77
5.1 DESCRIÇÃO DO PROCEDIMENTO DE CAMPO .....	78
5.2 IDENTIFICAR AS CATEGORIAS DE PESQUISA .....	78
5.2.1 A Variável de Referência (VR) .....	79
5.2.2 A Variável de Acompanhamento (VA) .....	81

5.3 DESCRIÇÃO DO CAMPO E DO FORMULÁRIO .....	82
5.4 APRESENTAÇÃO DOS <i>EXPERTS</i> .....	83
5.5 DESCRIÇÃO DA COLETA DE DADOS .....	85
5.6 INTERPRETAÇÃO DE DADOS .....	86
5.7 CRITÉRIOS DE ANÁLISE PARA A CONSULTA AOS <i>EXPERTS</i> .....	87
<b>6 RESULTADOS</b> .....	92
6.1 APLICAÇÃO DO PRIMEIRO E DO SEGUNDO ENCONTROS .....	92
6.2 ANÁLISE DOS PRINCÍPIOS COM BASE NAS RESPOSTAS DOS <i>EXPERTS</i> .....	97
<b>6.2.1 Análise dos princípios Educação Popular e Princípios Pedagógicos</b> .....	98
6.2.1.1 Solidariedade e respeito à oralidade .....	99
6.2.1.2 Participação popular e valorização da ancestralidade .....	99
6.2.1.3 Engajamento coletivo e fortalecimento da identidade .....	100
6.2.1.4 Autonomia e valorização da cultura .....	101
6.2.1.5 Consciência crítica e cosmovisão .....	101
6.2.1.6 Interação Social, ZDI, Criação e Imaginação .....	102
6.2.1.7 Autoria Colaborativa .....	102
6.2.1.8 Planejamento e Revisão .....	103
<b>6.2.2 Análise do princípio Possibilidades Pedagógicas de uso do <i>RPG</i></b> .....	103
6.2.2.1 Socialização .....	103
6.2.2.2 Cooperação .....	104
6.2.2.3 Criatividade .....	104
6.2.2.4 Interatividade .....	105
6.2.2.5 Interdisciplinaridade .....	105
6.2.2.6 Aprendizagem .....	106

6.2.2.7 Personagens .....	106
<b>6.2.3 Análise do princípio Recreio Escolar .....</b>	<b>107</b>
6.2.3.1 Identificar Descobertas .....	107
6.2.3.2 Cultivar Relações Sociais Saudáveis .....	107
6.2.3.3 Aprender Brincando .....	108
6.2.3.4 Imaginação e Criação .....	108
6.2.3.5 Perder a Timidez .....	109
<b>6.2.4 Perguntas extras referentes ao jogo e à sua funcionalidade ....</b>	<b>109</b>
6.2.4.1 Aplicariam o Jogo <i>RPG</i> na escola que vocês trabalham? .....	110
6.2.4.2 Indicariam a Proposta do Jogo <i>RPG</i> no Recreio, para outras escolas Municipais? .....	110
6.3 MUDANÇAS PROPOSTAS AO MODELO .....	111
<b>7 CONCLUSÃO .....</b>	<b>119</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>121</b>
<b>APÊNDICE A - Imagens captadas da tela de computador nas reuniões Online para as jogadas do <i>RPG</i> .....</b>	<b>126</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é um estudo sobre *Role-Playing Game* – *RPG* digital e suas contribuições tecnológicas educacionais para hora do recreio escolar dos estudantes da Escola Municipal Maria Dolores - EMMD, do bairro do Beiru.

A abordagem da temática recreação no espaço escolar se deu quando em sala de aula, vivenciando o estágio obrigatório do curso de Pedagogia, pude observar em escolas da rede municipal de Salvador, a falta de recreação na hora do intervalo das aulas para o lanche e entretenimento, aspecto presente em muitas delas. Os gestores não têm espaço físico suficiente para determinadas atividades e, com essa deficiência na estrutura das escolas, fazer o lanche e voltar para a sala de aula era o modo de realizações do período do recreio. Fato recorrente nas escolas em que percorri na vivência acadêmica, com outros estudantes de Pedagogia. A partir dessa constatação, surgiu a necessidade de se investir numa pesquisa acadêmica sobre o recreio escolar.

Sabe-se que a hora do recreio é um momento descontraído, quando as crianças saltam, jogam, brincam e extravasam energia em atividades recreativas. Por isso a necessidade de se falar sobre o recreio escolar, pois a falta do mesmo nas escolas traz alguns bloqueios na interação nos relacionamentos, além de frustrações e ansiedades.

Nesse sentido, na graduação, desenvolvi a monografia que permeou a dimensão “recreio” e suas perspectivas quanto momento em que a ludicidade pode propiciar prazer, conhecimento, habilidades e o desenvolvimento das emoções nos estudantes. A temática por ora desenvolvida nessa dissertação de mestrado parte da inquietação de como vislumbrar estratégias didático-pedagógicas para a hora do recreio. Assim, dialogar, pensar e verificar o que está sendo desenvolvido no grupo de pesquisa Sociedade em Rede, acerca dos jogos *RPG*, subsidiou o desenvolvimento desta pesquisa.

Os jogos de *RPG* podem, de maneira lúdica, por se tratarem de um tipo virtual de jogo com a utilização de aparelhos eletrônicos como os celulares e os *notebooks*, dentre outros, se dar em acesso *online*, também por acesso analógico, no formato de jogo de tabuleiro, sendo ambos uma possibilidade de recreação a ser inserida nas escolas, e sanando, temporariamente, a falta de entretenimento para as crianças, por falta de uma estrutura apropriada em muitas escolas públicas.

Dentre outras funções da educação, contribuir para que o estudante seja um cidadão crítico, consciente do seu papel de sujeito social, capaz de se inserir na sociedade, transformando seu espaço em mais democrático e perfazendo caminhos do que se julga ser justiça social. Por isso, é fundamental que a escola promova atividades lúdicas distintas na hora do recreio, principalmente nas escolas que não possuem uma área recreativa.

Considerando os aspectos da pesquisa, no campo da educação, escolhemos uma metodologia atual e inovadora que visa, na pesquisa aplicada, utilizar estratégias das pesquisas qualitativas. Com relação ao desenvolvimento dessa metodologia, apresentaremos uma proposta com sua descrição, discutindo sobre *Design Based Research (DBR)* enquanto metodologia aplicada e os instrumentos de coleta de informações. Ela tem ganhado seu espaço e sendo utilizada em pesquisas aplicadas com tecnologias da informação e comunicação. Para a nossa investigação, ela auxiliará numa aplicação do Jogo *RPG* para a Hora do Recreio Escolar, será um estudo de aplicação do *RPG* com pressupostos dialético-dialógicos, caracterizando categorias para melhor entendimento.

Essa proposta metodológica que ganha destaque cada vez mais nas pesquisas com tecnologias foi escolhida porque nos parece a mais adequada, por aliar os dois elementos que compõem este estudo: a pesquisa aplicada e o uso de tecnologia digital, para a qual a *DBR* foi criada (HERRINGTON, 2004). Ao analisar a *DBR*, percebemos que ela corresponde à proposta desta pesquisa e está inserida nas necessidades dos participantes, permitindo que eles sejam colaboradores e autores da pesquisa, tornando o trabalho interativo e engajado, criando mecanismos de apoio para essas necessidades e gerando um trabalho com reais resoluções de situações de problema.

A *DBR* é desenvolvida em fases e essas são de fundamental importância para o pesquisador analisar a dimensão da sua pesquisa no que tange aos objetivos propostos. Cada fase corresponde a uma etapa da pesquisa que, de acordo com a *DBR*, deve ser validada constantemente pelos sujeitos que dela participam.

Segundo Caroline Duarte (2016), a principal diferenciação da pesquisa-ação para a *DBR* se encontra no papel assumido pelo investigador. Ele não é o detentor da pesquisa que está sendo executada pelos participantes, mas um orientador destes, pois por se tratar de uma pesquisa teoricamente direcionada, ele, o investigador, constantemente aprimora a pesquisa retomando sua prática à luz da

teoria. Com isso, a *DBR* nos permite idealizar cada etapa do processo de pesquisa, identificando as etapas das ações, desde a sua concepção enquanto hipótese, ao levantamento de dados e análise de resultados. Essa divisão por fases torna-se de suma importância no intuito de situar o pesquisador na necessidade real dos sujeitos, podendo observar a todo o momento se os objetivos traçados anteriormente encontram-se ativos.

A problemática contextualizada permeia aspectos de como um jogo, utilizando a ferramenta *RPG* para Escola Municipal Maria Dolores, que não tem em sua estrutura física pátio e quadra como espaço para recreação e atividade lúdica, pode auxiliar a minimizar ou até sanar a questão da falta de atividades recreativas para os estudantes.

O recreio, como parte importante para o desenvolvimento das crianças e como processo de aprendizagem, pode influenciar na vida escolar dos estudantes e ser um espaço em potencial de enriquecimento e complementação do aprendizado dos mesmos. Esses são aspectos levantados e colocados em questionamento, para assim se apresentar apontamentos que contribuam com o desenvolvimento desta pesquisa. Para tanto, estarão presentes na estrutura desta pesquisa essa problemática e verificaremos as questões articuladas com a construção dos capítulos orientados pela questão-problema: Inexiste um plano didático-pedagógico para a aplicação do jogo *RPG* para a aprendizagem na hora do recreio da escola Municipal Maria Dolores?

Tendo como necessidade responder essa questão, expomos o objetivo geral: Analisar como a aplicação do jogo *RPG* digital pode criar condições para o desenvolvimento de ações de recreação para as crianças, estudantes da Escola Pública EMMD, da região do Beiru.

Dentro do objetivo geral, agregam-se os específicos:

- Desenvolver uma didática aplicada para a utilização pedagógica para a aprendizagem na hora do recreio;
- Analisar um modelo de *RPG* que contribua na hora do recreio para entreter os estudantes;
- Utilizar o jogo *RPG* digital como ferramenta pedagógica e lúdica na hora do recreio.

Para atender aos objetivos propostos, o trabalho está sendo desenvolvido em capítulos.

No segundo capítulo, o contexto do bairro do Beiru, assim como o perfil dos estudantes que estão inseridos na EMMD, a estrutura dessa, os modelos de educação que chegaram ao Brasil e o surgimento da educação são aspectos que trataremos de abordar. Assim, com o desenvolvimento da escrita desse capítulo pretendemos compreender a pedagogia na história do bairro do Beiru, com a finalidade de traçar o perfil dos estudantes inseridos nas escolas locais, assim como, entender as características da educação nessas escolas, seus principais aspectos e implicações na estrutura social, econômica, urbana e ambiental do bairro, partindo do entendimento da contribuição dos povos que ajudaram na constituição histórica e cultural do Beiru. Em seguida, apresentaremos os capítulos com seus respectivos subcapítulos.

No terceiro capítulo, estudamos e abordamos os princípios teóricos-pedagógicos dessa pesquisa *Role Playing Game - RPG* como ferramenta pedagógica utilizada nas instituições escolares, com base na epistemologia socioconstrutivista, a qual colabora para a construção do ambiente virtual. Usamos o *RPG* com a finalidade, as regras e a proposta pedagógica apoiada na didática, de forma a criar simulações pedagogicamente capazes de desenvolver os objetivos construídos dentro do jogo; também conceituamos recreio e demonstramos a sua importância para a aprendizagem dos educandos; abordamos a escolha do jogo Independência da Bahia 2 de Julho para aplicar na hora do recreio por se tratar de um jogo dinâmico aventureiro, de imaginação livre, com riquezas de detalhes e personagens. Por fim, apresentamos a didática que será nossa base para a aplicação do jogo na hora do recreio.

No quarto capítulo, apresentamos a proposta pedagógica do jogo, o plano de aula e sua funcionalidade, assim como a aplicação do jogo na escola Municipal Maria Dolores o seu passo a passo.

No quinto capítulo, encontra-se a descrição da metodologia e seus subtópicos que apresentam uma discussão sobre a *DBR* como metodologia aplicada, os instrumentos de coleta de informações, as categorias de análise e o modo como são desenvolvidos e acompanhados o estudo e a aplicação do *RPG* com os pressupostos dialéticos/dialógicos, caracterizando categorias variáveis de referência (VR) e as variáveis de acompanhamento (VA) para melhor entendimento do método.

Apresentaremos, também, a descrição do campo e os professores *experts*, a descrição da coleta de dados e a interpretação dos mesmos, bem como a avaliação dos *experts* do questionário.

Enfim, no capítulo seis, com os resultados a que chegamos a partir de uma compreensão da análise dos dados obtidos através do jogo e do questionário, incorporamos ao Guia Pedagógico da Prática (Quadro 16) as mudanças sugeridas pelos *experts*, as quais podem ser vistas no Quadro 18 - Ajustes da Aplicação do Plano Didático, que gerou o Quadro 19, também apresentado neste capítulo. Desse modo, os dados da primeira aplicação demonstraram engajamento dos jogadores no jogo e a importância de inseri-los no processo, além de a metodologia adotada considerar a colaboração e interação do grupo na construção da proposta de solução frente ao problema inicial.

A *DBR* e o socioconstrutivismo se harmonizam, pois ambos produzem soluções que partem de contributos teórico-práticos dos participantes. Uma pesquisa *DBR*, voltada à educação permite, portanto, que a solução pensada para um determinado meio possa ser aplicada, analisada e adaptada quantas vezes forem necessárias pelos sujeitos que dela participam.

## 2 CONTEXTO HISTÓRICO DO BAIRRO BEIRU

Por se tratar de uma pesquisa aplicada, *DBR*, neste capítulo trabalhamos de maneira construtiva e colaborativa o contexto em que os estudantes estão inseridos, a estrutura da escola Municipal Maria Dolores, as escolas existentes no bairro e o surgimento da educação. Assim, com o desenvolvimento da escrita deste capítulo compreenderemos a educação na história do bairro do Beiru, com a finalidade de traçar o perfil dos estudantes inseridos nessa instituição escolar, assim como, permear a característica da educação dessas escolas, seus principais aspectos e implicações na estrutura social, econômica, urbana e ambiental do bairro, partindo do entendimento da contribuição dos povos que ajudaram na constituição e o desenvolvimento histórico e cultural do Beiru.

Acreditamos que poderemos situar contextualmente, através dessa análise, o quilombo como parte de um processo de reprodução das tensões e conflitos que foram sendo lentamente criados ao longo da história de formação do Brasil.

O Brasil teve seu marco histórico por volta de 1500, quando os colonizadores portugueses desembarcaram nessas terras, tendo como principal navegador Pedro Álvares Cabral. Dessa forma, ocorreu o início de um violento processo explorador que se deu mais precisamente por volta de 1530, com a ocupação, de fato, se dando muito além do escambo, ou seja, a extração do Pau Brasil e dos nativos da terra, marcando a formação de uma sociedade escravista. Nos dizeres de Matta (2003) a escravidão indígena não fora unânime, pois com a inserção dos sujeitos negros, com o surgimento da miscigenação e da escravização desses indivíduos que se transformaram em força de trabalho, numa mercadoria.

Gradualmente, com a sociedade estruturada num sistema exploratório dos corpos negros e indígenas, há a consolidação dos processos administrativos, tais como por exemplo a divisão do território brasileiro em capitanias hereditárias em 1532, cada responsável por determinado lote de terra era denominado donatário. A partir disso, houve o incentivo para a exploração agrícola, o que permitiu um destaque para o nordeste, mais precisamente na cidade de Salvador que fora fundada em 1549, sendo a primeira capital do Brasil, nessa cidade ocorreu o primeiro contato com os portugueses. A expedição que viera de Portugal para reconhecer a nova conquista da coroa, em novembro de 1501, encontrou uma baía ampla, cheia de ilhas belas e muitos habitantes, ela fora marcada pelo alto índice de

açúcar na região, sendo a companhia de Pernambuco um dos maiores produtores dessa especiaria, além disso, havia o comércio de fumo e a grande importação dos escravos.

Esse tripé econômico era favorável para adquirir fontes de riquezas valiosas e que despertaram o interesse de outros estrangeiros, a exemplo o dos holandeses. A saída para impedir a tomada das terras, os colonizadores iniciaram um processo de interiorização e colonização no sertão baiano que ia desde o sertão das chapadas ao vale do São Francisco, semiárido e a rota para Minas Gerais, se constituindo, aos arredores, pequenas comunidades de vaqueiros, formadas pela tradição indígena, pelas heranças africana e portuguesa, originando, com o passar do tempo, os arraiais, constituídos por pequenas casas amontoadas com população cabocla. Nessas localidades, passavam, também, os tropeiros que faziam ponto de descanso, de comércio e encontro, o que levou a Bahia a criar rota de comunicação, onde hoje são as estradas já asfaltadas (MATTA, 2013).

Nesse sentido, tratar acerca da relação entre litoral e sertão baiano é de suma relevância para compor o cenário da simulação da aventura no jogo *RPG*, pois implica lembrar os vínculos e processos de diversos povoamentos nos arredores da cidade de Salvador, hoje identificados como o miolo, os quais são considerados como a localidade do Antigo Quilombo Cabula. A área, por volta do século XIX, era permeada de fazendas que visavam ao abastecimento da capital, nela desenvolveram-se arraiais e aldeamentos, alguns provavelmente originários de comunidades indígenas, mas que foram se tornando cada vez mais refúgio de escravizados que se livravam das amarras escravistas e, portanto, passando a originar quilombos e comunidades quilombolas (REIS, 1996).

Pensar nessa formação do Cabula é discutir acerca da concepção de lugar, numa perspectiva marxista e dialética, alguns autores não dissociam o local em relação ao contexto global e toda implicação que essa dinâmica carrega, uma vez que o local é visto como um espaço de reprodução da ideologia global capitalista, sendo que a globalização tende a dissolver a concepção de lugar ao buscar sua fragmentação e homogeneização, retirando sua individualidade e idiossincrasia (SANTOS, 2008; CARLOS, 2007).

Fomentando tais concepções, é possível corroborar com os dizeres do geógrafo Milton Santos (2008), de que o lugar apresenta uma permanente mudança, resultado da própria lógica da sociedade e das inovações técnicas que estão sempre

transformando o espaço geográfico. Para o autor, a noção de lugar tem tudo a ver com a própria definição de espaço, ou seja, tudo que existe num espaço se relaciona com os outros elementos desse lugar, sendo que nesse contexto globalizado, o lugar representa o espaço de resistência e coexistência, pois é, ao mesmo tempo, singular e global. Deste modo:

[...] é no lugar que reside à única possibilidade de resistência aos processos perversos do mundo, dada à possibilidade real e efetiva da comunicação, da troca de informação e da construção política. Assim, o lugar é o espaço do acontecer solidário. Estas solidariedades definem usos e geram valores de múltiplas naturezas: culturais, antropológicos, econômicos, sociais e financeiros. (SANTOS, 2008, p. 97).

Por sua vez, Carlos (2007) corrobora com esse entendimento quando aponta o lugar como via de articulação entre a mundialização e o local, enquanto espaço concreto possibilita ser sentido e apropriado, sendo a base da reprodução da vida. É, portanto, o espaço vivido. Para ele, “são as relações que criam o sentido de lugar, que só podem ser compreendidos em suas referências, produzidas por um conjunto de sentidos impressos pelo uso”. (CARLOS, 2007, p.17-18). Assim, lugar é visto como uma dinâmica social, onde se convive, experimenta, onde se vivenciam as práticas sociais e os sujeitos interagem.

Por sua vez, bairros podem ser compreendidos pela literatura geográfica como conceituações que ressaltam os diferentes aspectos sociológicos, urbanísticos, como também administrativos (SEABRA 2003 apud ARAÚJO, 2010) assim trazem a ideia de que para ser bairro, certa espacialidade da cidade precisa congrega duas características principais: uma vida imediata e relações de parentesco e vizinhança, além de possuir uma tessitura cultural e histórica que a singulariza no conjunto da cidade.

Assim, o bairro é um espaço específico do conjunto da cidade, que tem movimento próprio, no qual as pessoas vivenciam e comungam de experiências com as famílias e com a vizinhança, logo eles devem ser vistos como lugares de ação, como espaços vividos e sentidos, como lugares da experiência, como pontua Serpa (2002). Sendo dessa forma, o bairro um espaço muito além do espaço físico, é também um lugar de referência, onde se vivenciam experiências e histórias. É, portanto, o lugar onde as pessoas deixam suas marcas referenciais nos lugares de

convivência e constroem suas relações diárias, de familiaridade, vizinhança, onde as pessoas congregam identidade e história.

Trazendo para um ambiente específico, se há o bairro do Beiru que passa por um processo de apagamento histórico e cultural, seu surgimento ocorreu por volta do século XIX, quando a família Garcia D'Ávila era proprietária daquele lote de terra. Segundo Costa (2018), o Beiru era povoado por uma população afrodescendente e afro-ameríndia, o bairro estava em uma localização com fazendas, arraiais e roças que foram constituídos por índios, brancos, escravizados fugidos e libertos, ele se assemelhava a um quilombo. Ainda segundo Costa (2018), os negros que povoaram o bairro são originários de Angola, Moçambique, Congo e pelos nagôs jejes, provenientes da Costa da Mina, e os do Sudão islamizados hauçãs, tapas grúncis que aportaram no Brasil a partir no século XVII.

Assim, o espaço se tornou local de refúgio dos negros, sendo a presença de população negra traço importante no bairro do Beiru. Sua origem está ligada basicamente às antigas fazendas espalhadas pela região; aos terreiros e aos arraiais que ali se desenvolveram devido à migração; aos negros fugidos das comunidades vindas das cidades do interior, aos desabrigados das reformas urbanísticas e a um importante fluxo de sacerdotes e sacerdotisas que procuravam lugares distantes para a realização de seus cultos, por serem muito perseguidos pela polícia colonial da época.

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 que é representada pelos inúmeros terreiros de candomblé e cultos afro-indígenas existentes no local até os dias de hoje. Diante disso, apresentaremos o significado do nome Beiru que, conforme Castro (2001), tem a origem na língua *fon gberu* e *yoruba igbérù*, e quer dizer mata escura, cerrada, em referência às características do território. Segundo Souza (2007), a toponímia se refere a um dos ramos da onomástica que trata do estudo dos nomes próprios que designam lugares, estudando a estrutura e a informação dos nomes designados, e a identificar os lugares motivados pelo homem ou natureza. Ocorre que os nomes utilizados para identificar acidentes geográficos são conhecidos por topônimos, esses itens lexicais, junto com o próprio processo de nomeação, constituem o objeto da investigação da toponímia. Em 1845, o negro escravizado Gbeiru, nome de origem lorubá, chega nessas fazendas para ser força de trabalho, todavia o negro cativou a família e

herdou o pedaço de terra referente ao atual bairro Beiru. Segundo a oralidade construída e preservada nos diversos terreiros de candomblé, o nome do bairro Gbeiru ou Beiru originou-se de um homem, escravizado da Nigéria, que veio especificamente do poderoso estado de Oyó para Salvador, na primeira metade do século XIX. Ao chegar nessas terras, se tornou cativo de Hélios Silva Garcia, escravocrata que tinha uma fazenda chamada Campo Seco, onde hoje se situa o bairro Beiru/Tancredo Neves, além de ser um seguimento da família Garcia D'Ávila, que fora poderosa latifundiária no Brasil, nos séculos XVI e XVII.

Beiru, segundo relatos de alguns moradores do bairro, entendia a engrenagem da aflição para sobreviver, conseguiu parte das terras e agregou os escravizados que fugiram do cativeiro, constituiu liberdades dentro de uma estrutura de opressão absurda.

O bairro sofreu algumas transformações e até a década de 1980 era chamado de Beiru, mas em meados da mesma década, passou a se chamar Tancredo Neves, nome esse do futuro Presidente da República que na época faleceu antes de tomar posse. Alguns moradores da época aceitaram a troca, mas outros não, e defendiam a permanência do nome Beiru, por se tratar de um grande homem para uma parte da população do bairro.

A partir de 1910, a prefeitura passou a vender terras na região, uma população começou a arrendar suas terras no local onde hoje está localizada a Universidade do Estado da Bahia - UNEB e a Estrada das Barreiras. Com o tempo, pessoas foram comprando essas terras. O decréscimo das plantações de laranja da Bahia aconteceu entre os anos de 1940 e o início da década de 1950, quando foram atingidas por inúmeras pragas. Isso colaborou para que muitas chácaras que estavam instaladas na localidade fossem loteadas e vendidas.

Atualmente, o Cabula é um dos bairros centrais de Salvador. Muitas mudanças aconteceram na década de 1970, quando a urbanização começou a chegar a essa região, assim a expansão horizontal se intensificou e surgiram diversos condomínios residenciais.

Com o passar dos anos, o bairro começou a receber um público maior de pessoas e, com isso, vieram também aquelas da classe média para os vários prédios nele construídos, além do surgimento das casas de 1 e 2 andares. Em 1983, foi fundada a UNEB, cujo campus de Salvador fica localizado no bairro. A chegada de condomínios na região foi atraindo, também, o comércio e outros serviços, como:

escolas, mercados, mercearias, quitandas, bares, padarias, restaurantes e *Shoppings*.

A partir de então, de 2007 em diante, o bairro começou a passar por uma nova transformação em sua ocupação. O aumento da demanda por moradias levou à região empreendimentos mais verticais com mais de 3 andares. Em 2012, aconteceu a inauguração do Shopping Bela Vista – o primeiro dos empreendimentos que formam o Horto Belo Vista, um grande empreendimento que se instalou no entorno da Ladeira do Cabula. Com isso, o bairro ganhou mais opções de serviços e uma variedade de lojas em sua região. A inauguração das Estações do Metrô do Acesso Norte e Imbuí facilitou o transporte dos moradores para outras regiões da cidade.

O bairro do Cabula faz parte da Região Administrativa, também chamada de Cabula, de acordo com o Diretor de Desenvolvimento Urbano de Salvador. Os bairros que fazem parte dessa região administrativa são: Cabula, Resgate, Pernambués, Saramandaia, Narandiba, Doron, Saboeiro e São Gonçalo.

**Figura 1** - Mapa do Cabula



Fonte: (GOOGLE MAPS, 2019).

Hoje, no bairro do Beiru, percebe-se a sua estrutura da seguinte forma: 07 escolas Municipais; 04 escolas Estaduais; 03 escolas Privadas; 01 delegacia Circunscricional de polícia, a qual é responsável por procedimentos de investigação, formalização de inquéritos e combate à violência; 01 Unidade de Pronto Atendimento - UPA que se chama Centro de Saúde Rodrigo Argolo, e que presta atendimento de

urgência e emergência de menor porte; 06 linhas de transportes que, conforme moradores são insuficientes; além de saneamento básico, luz elétrica, cooperativa de velas e sabonetes, mercados, padarias, lojas, restaurantes, bancas, igrejas, centros, terreiros, uma praça de esporte e lazer, Centro de Integração Familiar - CEIFAR, associações comunitárias.

Atualmente, ainda existe luta e resistência, o Beiru ainda é considerado como um quilombo urbano, pois os quilombos existentes foram espaços de luta e de resistência contra o sistema escravista. Nos quilombos, as comunidades negras puderam desenvolver seus costumes e reafirmar suas identidades, pois eles não eram localizados em lugares despovoados e isolados. Na Bahia, muitos se fixaram nas vilas, fazendas e centros urbanos, e se tornaram urbanos em função do crescimento acelerado das cidades, foram gradativamente envolvidos pelas áreas residenciais urbanas.

Priorizamos, por entender a história do Quilombo do Cabula e sua dinâmica da época, para além de um “recorte histórico”, buscar uma relação inserida em um contexto prático mais abrangente. Nesse sentido, acreditamos que ao abraçarmos uma interpretação da história do bairro do Beiru e levarmos em conta a experiência de totalidade que fundamenta a formação social do bairro, tendemos a nos aproximar de um horizonte histórico capaz de interpretar, de modo mais amplo, as experiências da população e suas tradições.

Ainda seguindo essa direção, acreditamos que mesmo de modo remoto, algumas tradições e culturas produzidas e trazidas pelos povos africanos, continuam presentes no bairro. No intuito de sustentar essa posição, buscamos como ferramenta um jogo do tipo *Role Playing Game - RPG* que será capaz de simular, de modo mais próximo, o contexto prático do momento histórico a ser jogado.

Avaliamos a necessidade da compreensão dos sujeitos participantes acerca de sua historicidade, para que se tenha um diálogo constante e possamos construir com o jogo a aplicação do *RPG* baseado na necessidade de as escolas da rede municipal terem o momento recreativo, de um modo que possam influenciar a recreação dos educandos, mas não perdendo de vista a história local, com as transformações sociais, econômicas, ambiental e políticas existentes. Após os conteúdos explicitados, traçamos um quadro síntese que aponta alguns aspectos importantes do bairro do Beiru.

**Quadro 01** - Características do contexto do Quilombo do Cabula

Aspecto Contexto histórico Quilombo	Sua localização era composta por fazenda, arraiais e roças. Constituída por índios, brancos, escravizados fugidos e libertos e se assemelhava a um quilombo. A ocupação da região, as transformações ocorridas até a atualidade, bem como a relação com os aspectos sociais e culturais trazem elementos de povos ancestrais que habitaram na localidade. Até hoje pode-se perceber a presença desse povo.
Aspecto Social	Os povos que habitavam no bairro do Beiru e a descrição deles são fundamentais para a compreensão da dinâmica do Antigo Quilombo Cabula, bem como os aspectos sociais atuais, alguns consequentes do processo histórico local presente até hoje.
Aspectos ambientais	Os recursos naturais desde a sua preservação ao desmatamento e o como se dá essa relação do meio ambiente com o homem e suas ações advindas das problemáticas sociais nas quais estão inseridos, bem como o papel em que ocupa nesse processo.
Aspecto Cultural	A diversidade da cultura local é ampla, muitos artistas vivem na região, há necessidade de valorização desses talentos e dessa riqueza pelos próprios moradores.
Aspecto Religioso	O candomblé é um dos espaços religiosos que mantêm os valores dos povos africanos oriundos de antigos reinos localizados nas regiões onde se situam os países de Angola, Congo, Moçambique, Benim e Nigéria. Beiru é uma região de resistência, até hoje pode-se assistir aos cultos de Candomblé, também com o decorrer do tempo surgiram novas religiões no bairro, principalmente igrejas cristãs.
Aspecto Econômico	A economia do bairro é produzida em torno do comércio local e dos serviços diversos da comunidade; todos buscam seu modo de produzir e viver, mas em meio ao comércio informal emergem as grandes empresas que também prestam serviços e vendem produtos.

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2019).

Esse quadro sistematiza o conjunto do entendimento de contexto construído no capítulo acima e representa a base de perfil dos estudantes e da comunidade para a qual realizamos nossa proposta didático-pedagógica do jogo *RPG* digital.

## 2.1 EDUCAÇÃO

Em 1988, no Brasil, a educação ganhou espaço por meio da Constituição da República Federativa do Brasil. A educação brasileira é entendida como ferramenta de qualificação de jovens e adultos para o mercado de trabalho, mediante o crescimento de cursos profissionalizantes e de capacitação, dentre outros ligados à força de trabalho operário e semiquificação para atender aos interesses do capitalismo. Dessa forma, não havia interesse em educar, de fato, a população, pois o ensino de nível médio era voltado para a formação técnica, direcionada para o trabalho agrícola, comércio e fábricas (BRANDÃO, 1985).

Conforme Brandão (1985), uma educação dirigida e manipulada pela pequena camada dominante como uma forma de manter a população operária, fora do contexto político e social burguês. A educação era dirigida a cada adulto individualmente. Contudo, aos poucos, foram introduzindo algumas ideias da Europa e dos Estados Unidos, no início da década de 1960, a fim de mudar o currículo e metodologia de ensino, foi quando se falou em “Educação Popular”.

Nesse contexto, Brandão (1985) fala da questão assistencialista, quando trata dos primeiros programas associados ao trabalho pedagógico, cuja proposta era melhorar a vida das “populações mais carentes”, das “comunidades mais pobres” e das regiões “mais subdesenvolvidas”. Ele afirma que essa Educação Popular deu início ao Movimento de Educação de Base - MEB, criado pela igreja católica, e aos trabalhos feitos nas escolas com o Método Paulo Freire. Essas iniciativas foram fundamentais para o processo de alfabetização e educação de base para jovens e adultos que constituíam o quadro socioeconômico de pobreza do Brasil. Somente a partir de 1988, com a Constituição Federal do Brasil, a educação foi garantida à população. No capítulo três, fala que:

Seção I DA EDUCAÇÃO Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (BRASIL, 1988).

Com esta lei foram estabelecidas emendas constitucionais ao longo das décadas até os dias atuais. No entanto, o analfabetismo não foi extinto, pois até hoje crianças, adolescentes e jovens continuam fora da escola, uma parte significativa

trabalha para ajudar na provisão de suas famílias e, de acordo com o contexto, perdidas nas calçadas.

Dessa maneira, a ineficiência no ensino coloca essas crianças, adolescentes e jovens desfavorecidos à margem da produção e trabalho que, nas últimas décadas, exigem boa qualificação, em que a pesquisa e a habilidade tecnológica são fundamentais.

## 2.2 EDUCAÇÃO SENHORIAL E BURGUESA

A educação senhorial era voltada para os privilégios dos homens bons, mas com o passar dos anos foi substituída pela escola burguesa, a qual teve como objetivo ver como era a forma de realização da prática pedagógica dos professores. O Brasil, nessa época, converteu-se de colonial portuguesa para uma sociedade dominada por senhores que visavam apenas poder e dinheiro, desse modo, para eles, a educação era o que menos importava. Com o passar do tempo foi surgindo a necessidade de se ter pessoas com desenvoltura e conhecimento para conduzir suas riquezas.

Nessa época, a sociedade mais abastada se beneficiava das pessoas que tinham condições menos privilegiadas. Havia uma educação diferenciada para as classes dominantes, sendo firmada no modelo de educação escolar acadêmica e formal. Durante alguns anos, com a chegada ao Brasil da educação para a classe burguesa, houve influência na educação brasileira, sendo que esse modelo importado de educação tinha como objetivo atender a todas as classes sociais e visava à redução das condições do processo da sociedade senhorial que era sustentada na doutrina da Igreja Católica a qual colaborava para a desigualdade social.

A educação no Brasil atendeu à classe senhorial durante alguns séculos e, após a chegada dos portugueses ao país, conservavam uma educação bem frágil, com o conhecimento básico passado informalmente, Matta Coletânea N3: “Os artífices e artesãos e demais trabalhadores aprendiam seus ofícios por meio do convívio com os mais velhos”. Na época, era a forma de educação que existia.

O liberalismo influenciou as escolas na Bahia, no século XIX. Tal influência foi parcial e apenas para as escolas destinadas às classes dominantes, e com normas burocráticas, as escolas eram obrigadas a seguirem sem nenhum tipo de

questionamento. Joelma Cerqueira (2017) informa que essa burocracia era estabelecida pela adoção rígida de um método educacional, definição de conteúdos de ensino e autorização ou proibição de livros, pois dessa forma a camada popular representada pelos filhos dos peões que passavam a entrar no espaço escolar por permissão da burguesia, a qual continuava a administrar e coordenar o ambiente escolar de acordo com seus interesses de subordinação e alienação dessa sociedade.

Assim, aos pobres era permitida uma educação somente com um ensino para leitura, escrita e contagem, havendo apenas um professor responsável pelos deveres dos estudantes oriundos das classes populares. Nessa sala de aula havia estudantes de diferentes idades, todavia em relação à classe dos ricos, o ensino iniciava cedo e com instruções, as escolas formavam cidadãos para o mundo e que estudavam mais que os outros, pois o objetivo era que estes chegassem mais longe.

### 2.3 A ESCOLA

A Escola Municipal Maria Dolores - EMMD é uma instituição educativa que apresenta em sua organização escolar uma dinâmica própria, com um conjunto de aspectos que a caracteriza, o que chamamos de cultura organizacional, que são as vivências e relações traçadas no seu cotidiano e que moldam sua cultura. Para Chauí (2008), cultura é uma atividade social que institui um campo de símbolos, signos, valores, comportamentos e práticas, ou seja, “é a maneira pela qual uma pessoa se socializa por meios das práticas que criam a existência social, econômica, política, religiosa, intelectual e crítica” (CHAUÍ, 2008, p. 56). Por isso cada cultura tem seus valores, suas ideias, tradições, ações e costumes, entre outros elementos que vão influenciar ou são influenciados pelo seu sistema de gestão. Desse modo, não há como separar a gestão escolar dos aspectos culturais, sociais e humanos que são intrínsecos e que formam o ambiente escolar.

Ao se falar em ações e práticas educativas da escola EMMD, não se deve esquecer dos sujeitos sociais que estão inseridos na mesma, tanto os que nela trabalham quanto os que estudam, tampouco das pessoas do entorno, uma vez que estas contribuem com a comunidade escolar local. Dessa forma, a organização da gestão escolar, a dinâmica de crianças e jovens que fazem parte dela, o ambiente, a

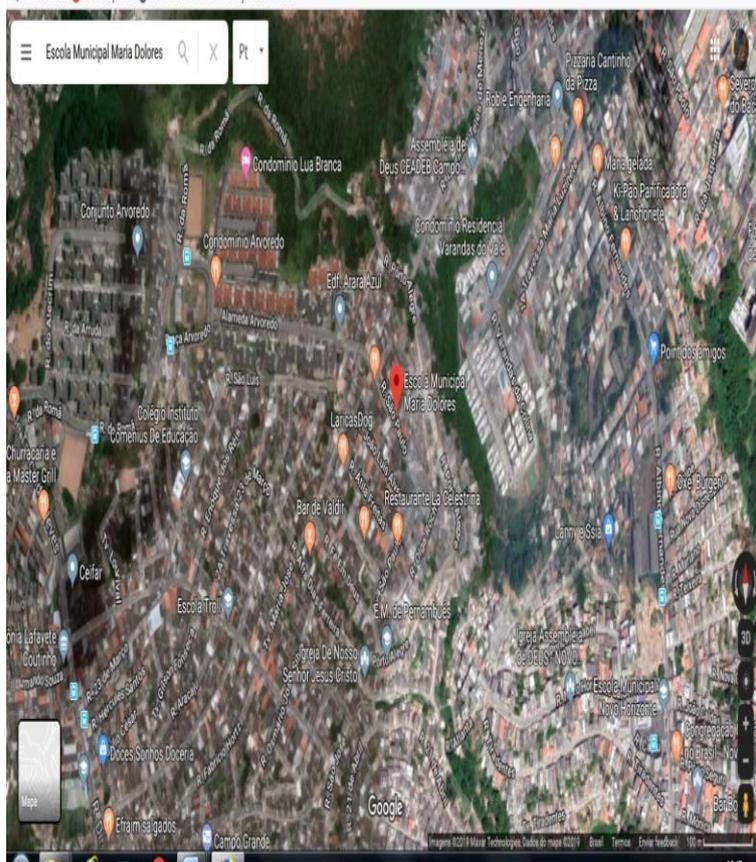
história, as relações e vivências do cotidiano, sua dinâmica interna e externa, são valores que compõem a cultura organizacional da escola.

### 2.3.1 Caracterização da escola

A Escola Municipal Maria Dolores está localizada na Rua São Paulo, Loteamento Alto da Bela Vista, 52E, Conjunto Arvoredo. A Instituição de ensino é de difícil acesso, uma vez que está situada em rua que só possui uma linha de micro-ônibus que, por sua vez, tem horário para passar, afóra essa condução, temos que ir a pé e se trata de várias entradas até a chegada da escola, já que o acesso de carro é um pouco mais fácil, pois se trata de uma rua com terrenos íngremes e muitos desníveis, uma topografia comum em Salvador.

De acordo com dados da Secretaria da Escola, a EMMD é considerada de pequeno porte, ela oferta turmas para o ensino Fundamental I (1ª a 5ª série), para o ensino fundamental II (6ª a 9ª), sendo que no turno da manhã funciona o fundamental II, no turno da noite o fundamental I, e nos turnos noturno e matutino o ensino de Educação de Jovens e Adultos.

**Figura 2** - Mapa da localização da Escola Municipal Maria Dolores, a unidade pesquisada



Fonte: (GOOGLE MAPS, 2019).

A escola tem o seu próprio Projeto Político Pedagógico - PPP, o qual busca regulamentar as diretrizes do Regimento Interno, dando uma identidade própria à escola. Esses são os documentos principais que têm a função de nortear a organização administrativa, pedagógica e social da instituição. Entretanto, antes de adentrar na parte específica da gestão da escola, é importante trazer um registro da história e formação do EMMD.

O motivo da escolha por essa escola se deu pela ausência de um espaço físico recreativo em sua infraestrutura. A Escola Municipal Maria Dolores apresenta estrutura vertical com dois andares, os quais se dividem em 8 salas de aulas pequenas e com pouca ventilação. Há 58 funcionários; sala de diretoria; sala dos professores; laboratório de ciências; cozinha; sala de leitura; banheiros para professores e estudantes; secretaria; refeitório; despensa e um pequeno pátio coberto.

Importante registrar que durante as idas à escola e estada na sala do 5º ano, onde apliquei a proposta didática do jogo *RPG*, foi possível perceber que as salas de aulas são pequenas e sem ventilação. Outra observação feita refere-se ao horário da merenda, quando há falta de espaço para a distribuição da mesma, fator que contribui para os estudantes formarem grandes filas até a cozinha, num total desconforto, e tendo que improvisar assentos para se sentarem. Por conta da quantidade de estudantes no local, torna-se difícil o acesso de outras pessoas ao recinto. Tal situação impacta negativamente um momento tão importante de descontração e interação entre os estudantes no horário do intervalo. O resultado é que, nesses momentos, os estudantes das séries menores descem primeiro para o intervalo, pegam o lanche e voltam para a sala, só depois os maiores descem.

### **2.3.2 Perfil dos estudantes**

Uma vez traçado o perfil do bairro do Beiru, descreveremos aqui o perfil dos estudantes, bem como a configuração da falta de recreação na escola Municipal Maria Dolores. Também apresentaremos o porquê da escolha desse estudo nessa escola.

Como vimos no capítulo anterior, o bairro tem uma população predominantemente afrodescendente e afro-ameríndia. O Beiru era uma localidade composta por fazenda, arraiais e roças, constituída por índios, brancos,

escravizados fugidos e libertos, ela se assemelhava a um quilombo. Eram frequentes os arranjos de autorizações de lotes de terras a “título de foro”, o que dava permissão a certos libertos e suas famílias disporem como rendeiros dessas roças com relativa autonomia. Em todas essas situações existia a possibilidade de controle por parte dos negros de certos espaços físicos, às vezes lugar de difícil acesso, no mato, longe dos olhares dos proprietários e das forças públicas, para organizar as atividades religiosas que necessitavam de imprescindíveis elementos, o mato e a água.

A presença de população negra é traço marcante e importante no bairro do Beiru até os dias atuais. Suas origens estão ligadas às antigas fazendas espalhadas pela região; aos terreiros e aos arraiais que ali se desenvolveram, devido à migração dos negros fugidos, das comunidades vindas das cidades do interior, dos desabrigados das reformas urbanísticas e a um importante fluxo de sacerdotes e sacerdotisas que procuravam lugares distantes para realização de seus cultos. O bairro foi povoado por negros originários de Angola, Moçambique, Congo e pelos nagôs jejes, provenientes da Costa da Mina, e os do Sudão islamizados hauçãs, tapas grúncis que aportaram no Brasil a partir no século XVII.

O bairro do Beiru sempre foi constituído por um universo civilizatório indígena e africano que preservou muitos elementos culturais e religiosos e a forte herança africana. Nesse sentido, a formação dos habitantes do bairro pode considerar como condição de uma territorialidade de resistência cultural. Tendo em vista esse contexto histórico do bairro, podemos dizer que nossos estudantes são de origens afrodescendente e indígena, existentes no local até os dias de hoje.

Esses estudantes são meninos e meninas que têm seus pais trabalhadores do próprio bairro com uma característica forte e perseverante na força de vencer. Estamos desenvolvendo a pesquisa com uma turma de 5º ano, com os estudantes que têm comprometimento em estarem na sala de aula. Os mesmos são crianças ativas, extrovertidas e alegres, temos alguns tímidos e ansiosos na sala, juntos formam um total de 25 educandos.

Quando tive o primeiro contato com a escola, em fevereiro, a diretora levou-me à sala de aula onde fui bem recebida e fiz meus primeiros contatos com a turma durante duas semanas, com um bate papo descontraído e com uma dinâmica de grupo, até chegar ao ponto de saber se alguns deles conheciam o bairro e a história que ele tem. Para minha surpresa, alguns chegaram com algumas informações

escritas a respeito do bairro e da sua origem, reforçando, assim, o nosso texto acima sobre o contexto do Beiru. Esse contato foi uma experiência importante que durou 2 meses e meio com esses estudantes, até a chegada de uma professora para assumir a turma, pois os mesmos estavam sem docente em sala.

De acordo com uma análise no bairro Beiru e pesquisa no *site Google*, para atender aos estudantes da educação infantil do 5º ano, o bairro conta com as escolas municipais apresentadas a seguir:

**Quadro 02** - Relação das escolas por níveis de atendimento municipal

<b>ESCOLA</b>	<b>ETAPAS DE ENSINO</b>
<b>1. Escola Municipal 22 de Abril</b>	Educação de Jovens e Adultos Supletivo Ensino Fundamental
<b>2. Escola Municipal do Beiru</b>	Educação Infantil Educação de Jovens e Adultos Supletivo Ensino Fundamental
<b>3. Escola Municipal Maria Dolores</b>	Educação de Jovens e Adultos Supletivo Ensino Fundamental
<b>4. Escola 22 de Abril</b>	Educação de Jovens e Adultos Supletivo Ensino Fundamental
<b>Colégio Municipal M<sup>a</sup> Conceição Imbassahy</b>	Educação Infantil Ensino Fundamental
<b>6. Escola Municipal Professor Carlos Formigli</b>	Educação de Jovens e Adultos – Supletivo

Fonte: (GOOGLE, 2019).

Diante desse contexto, a pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Maria Dolores, por se tratar de uma escola municipal que não possui espaço de recreação para os estudantes.

## 2.4 EDUCAÇÃO INFORMAL E NÃO FORMAL

A aprendizagem vai além do ato de educar formalmente, assim como a educação vai além do ensino com instrumentos que auxiliam nesse processo. A educação pode ocorrer dentro e fora de uma instituição de ensino, também com as relações sociais e no convívio com a família. Nesse sentido, considera-se a educação informal também uma maneira de construir e compartilhar conhecimento,

tendo em vista a sua potencialidade e espontaneidade em que aparece cotidianamente, na qual cada indivíduo vivencia e socializa saberes com grupos com os quais se relaciona.

Para Brandão (1985) educação informal está relacionada ao processo espontâneo de transmissão de saberes, como a fala e as tradições culturais, entre outros comportamentos dos grupos sociais, assim compreende-se que essa forma de educação está presente em cada indivíduo.

Ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos, todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver todos os dias misturamos a vida com a educação. Com uma ou com várias: educação? Educações. (BRANDÃO, 1985, p. 7).

A educação formal é aquela que ocorre nos sistemas de ensino tradicionais, ou seja, dentro das salas de aula. Já a educação informal é a que ocorre ao longo da vida, fora dos estabelecimentos de ensino formal, ela tem como característica a espontaneidade que pode estar, também, baseada em valores e representações, como a relação familiar. Na educação não formal, os grupos ou sujeitos atuam estrategicamente, por exemplo, em veículos de informação, assim como em Organizações não Governamentais - ONGs e nos movimentos sociais, portanto apesar de não possuir a estrutura ou os conteúdos sistematizados e regidos por lei, ela se dá de forma intencional entre indivíduos, visando aos interesses e às ações coletivas.

Katiane Alves (2018) traz luz a respeito da metodologia utilizada no processo de ensino e aprendizagem pelos grupos que atuam na educação não formal, que pode ser executada pelas igrejas, pelos cursos específicos disponíveis nas redes de comunicação, pelos sindicatos, associações, jornais, pelos programas de escola aberta – quando funcionam nos finais de semana com atividades realizadas pela comunidade –, entre outras iniciativas que visam a algum objetivo coletivo.

Com esse entendimento, Gohn (1999) afirma que ambas, a educação formal e a não formal, são aliadas e auxiliam no procedimento de construção e difusão de conhecimento. Com base no que foi apresentado, a partir da proposta de educação, o modelo adotado é o da educação informal, considerando aspectos apresentados no contexto histórico e social, podendo adotar essa técnica, a saber, a dos povos africanos escravizados que educavam seus grupos a partir do saber popular, da transmissão oral das tradições e dos costumes.

Entretanto esta pesquisa que tem como objetivo construir conceito e princípios para a hora do recreio na EMMD possui um plano elaborado a partir do jogo *RPG* digital, conforme será mostrado no capítulo de modelagem. Nesse sentido, pensar em educação envolve possibilidades de desenvolvimento local, tendo como protagonistas estudantes do ensino fundamental I.

**Quadro 03 - Características e modelos de Educação**

Educação	Com a Construção da República Federativa do Brasil a partir dela a educação ganhou espaço. Com a finalidade de qualificar jovens e adultos.
Educação Senhorial e Burguesa	Com o passar dos anos, a educação que era voltada para os homens de bens, foi sendo substituída por uma educação com influência da doutrina da Igreja Católica.
A Escola	Tem sua própria dinâmica escolar e atende ao ensino fundamental I com crianças, adolescentes e jovens.
Características da Escola	Está dividida em 8 salas de aulas pequenas e com pouca ventilação. Tem 58 funcionários, sala da diretoria, sala de professores, laboratório de Ciências, cozinha, sala de leitura, banheiros de professores e de estudantes, secretaria, refeitório, despensa e um pequeno pátio coberto.
Aspecto Religioso	O candomblé é um dos espaços religiosos que mantém os valores dos povos africanos oriundos de antigos reinos localizados nas regiões onde se situam os países de Angola, Congo, Moçambique, Benim e Nigéria. Beiru é uma região de resistência, até hoje pode-se assistir aos cultos de Candomblé, também com o decorrer do tempo surgiram novas religiões no bairro, principalmente igrejas cristãs.
Perfil dos Estudantes	São crianças, adolescentes e jovens negros com suas origens afrodescendentes, indígenas existentes no bairro até os dias de hoje.
Educação Popular	Com o final da Segunda Guerra Mundial, veio a mobilização pela educação em massa. Surgiu a educação popular cuja proposta era estar além do alfabetizar e com a inclusão da população menos favorecida, a fim de promover melhorias para homens e mulheres da zona rural, com a participação da população, valorizando a ancestralidade (oralidade

	local), trabalhando a solidariedade, o respeito e a cultura.
Educação Informal e Não Formal	Tem a finalidade de contribuir, compartilhar conhecimento tanto dentro como fora da instituição de ensino, estreitando as relações sociais e familiares. Essa educação se dá ao longo da vida da pessoa em sua vivência e experiência. Já a educação formal ocorre no sistema de educação tradicional dentro da instituição de ensino escolar, com professores e salas de aulas.

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora, (2020).

O quadro acima traz o resumo sobre educação, assim como o perfil da escola e dos estudantes. Abaixo, segue um quadro geral.

**Quadro 04** - Características do contexto, do modelo de Educação, o perfil da escola e dos estudantes

Aspecto Contexto Histórico Quilombo	Sua localização era composta por fazenda, arraiais e roças. Constituída por índios, brancos, escravizados fugidos e libertos e se assemelhava a um quilombo. A ocupação da região, as transformações ocorridas até a atualidade, bem como a relação com os aspectos sociais e culturais trazem elementos de povos ancestrais que habitaram na localidade. Até hoje se pode perceber a presença desse povo.
Aspecto Social	Os povos que habitavam no bairro do Beiru e a descrição deles são fundamentais para a compreensão da dinâmica do Antigo Quilombo Cabula, bem como os aspectos sociais atuais, alguns consequentes do processo histórico local presente até hoje.
Aspectos ambientais	Os recursos naturais desde a sua preservação ao desmatamento e o como se dá essa relação do meio ambiente com o homem e suas ações advindas das problemáticas sociais nas quais ele está inserido, bem como o papel em que ocupa nesse processo.
Aspecto Cultural	A diversidade da cultura local é ampla, muitos artistas vivem na região, há necessidade de valorização desses talentos e dessa riqueza pelos próprios moradores.
Aspecto Religioso	O candomblé é um dos espaços religiosos que mantém os valores dos povos africanos oriundos de antigos reinos

	localizados nas regiões onde se situam os países de Angola, Congo, Moçambique, Benim e Nigéria. Beiru é uma região de resistência, até hoje pode-se assistir aos cultos de Candomblé, também com o decorrer do tempo surgiram novas religiões no bairro, principalmente igrejas cristãs.
Aspecto Econômico	A economia do bairro é produzida em torno do comércio local e dos serviços diversos da comunidade; todos buscam seu modo de produzir e viver, mas em meio ao comércio informal emergem as grandes empresas que também prestam serviços e vendem produtos.
Educação	Com a Construção da República Federativa do Brasil a partir dela a educação ganhou espaço, com a finalidade de qualificar jovens e adultos.
Educação Senhorial e Burguesa	Com o passar dos anos, a educação que era voltada para os homens de bens, foi sendo substituída por uma educação com influência da doutrina da Igreja Católica.
A Escola	Tem sua própria dinâmica escolar, atende ao ensino fundamental I com crianças adolescentes e jovens.
Característica da Escola	Está dividida em 8 salas de aulas pequenas e com pouca ventilação. Tem 58 funcionários, sala da diretoria, sala de professores, laboratório de Ciências, cozinha, sala de leitura, banheiros de professores e de estudantes, secretaria, refeitório, despensa e um pequeno pátio coberto.
Perfil dos Estudantes	São crianças, adolescentes e jovens negros com suas origens afrodescendentes, indígenas existentes no bairro até os dias de hoje.
Educação Popular	Com o final da Segunda Guerra Mundial veio a mobilização pela educação em massa. Surgiu a educação popular cuja proposta era estar além do alfabetizar e com a inclusão da população menos favorecida, a fim de promover melhorias para homens e mulheres da zona rural, com a participação da população, valorizando a ancestralidade (oralidade local), trabalhando a solidariedade, o respeito e a cultura.
Educação Informal e Não Formal	Tem a finalidade de contribuir, compartilhar conhecimento tanto dentro como fora da instituição de ensino, estreitando as relações sociais e familiares, essa educação se dá ao longo

	da vida da pessoa em sua vivência e experiência. Já a educação formal ocorre no sistema de educação tradicional dentro da instituição de ensino escolar, com professores e salas de aulas.
--	--

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2020).

O quadro acima facilita as construções dos capítulos posteriores que precisarão desse resumo do contexto, da educação e do perfil da escola e dos estudantes.

### 3 PRINCÍPIOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Nesse capítulo, traremos um breve estudo sobre os jogos da modalidade *Role Playing Game – RPG* e refletiremos sobre as possibilidades pedagógicas que esse jogo pode oferecer. Pretendemos verificar sua eficiência na promoção de processos de aprendizagem que atendam aos pressupostos socioconstrutivistas para hora do recreio na EMMD.

É nele que apresentaremos os princípios teóricos da aplicação do jogo digital que usaremos na hora do recreio. Essa pesquisa se utiliza da aplicação de um *design* pedagógico cujo *Jogo Role Playing Game - RPG* digital apoiando o seu desenvolvimento. Fundamentado nas bases epistemológicas de abordagem materialista histórica, considerando a análise da realidade e a base de construção do conhecimento a partir do socioconstrutivismo de Vygotsky. Segundo Eudes Vidal (2013), o jogo na modalidade *RPG* permite a experimentação de situações sociais simuladas, podendo vir a atuar como um instrumento didático importante, na medida em que atinge a Zona de Desenvolvimento Proximal - ZDP. Com essas características, é importante conversar sobre a aplicação desse jogo no contexto real de avanços tecnológicos para hora do recreio e para aprendizagem dos educandos que dele participarem.

A abordagem socioconstrutivista no jogo *RPG* digital compreende as práticas de mediação que o jogo proporciona, além de considerar a realidade dos sujeitos, produzem um processo de recreação e aprendizagem que visa ao estímulo de colaboração e cooperação, de modo a tornar o processo de aprendizagem significativo para o sujeito que constrói o seu aprender/saber e o brincar.

A metodologia utilizada nesta pesquisa será *Design – Based Research - DBR* que, segundo Wang e Hannafin, é uma metodologia sistemática, mas simultaneamente flexível que pretende aperfeiçoar as práticas educacionais através da análise, do desenvolvimento e da respectiva implementação, e assenta-se na colaboração entre os investigadores e os sujeitos enquadrados em cenários reais (WANG; HANNAFIN, 2005).

### 3.1 EDUCAÇÃO POPULAR

Discutir sobre Educação Popular é trazer para o contexto a pedagogia da esperança, tomando como referência Paulo Freire. É pensar na transformação social a partir da realidade em que se vive, buscando outro modo de vida, portanto transformar condutas padronizadas, começando pelo processo educativo. Essa educação emancipa o homem, permite compreender a lógica capitalista quando se tem consciência da opressão e alienação que está sutil ou explicitamente colocada à sociedade, pois os princípios de participação popular e solidariedade objetivam uma sociedade politizada, mais humana e justa e propiciam maior conscientização e engajamento coletivo.

A educação popular surgiu no final da II Guerra Mundial, tendo como uma das mobilizações a reivindicação pela educação das massas. De acordo com Pereira e Pereira (2010), a busca pelo progresso econômico e social do país precisava, também, planejar uma política de educação e base que iria além da alfabetização, portanto uma forma de ajustar a população desfavorecida à modernidade, tendo como foco o homem do campo que tinha experiência apenas no meio rural, o que o excluía da vida moderna, senão industrial. Nesse sentido, a educação foi repensada naquele processo histórico falho que perpassou aqui o Brasil, tomando-se como ponto de partida a Era Vargas, na qual em seu contexto político, no século XX, entre 1930 e 1940, aconteceram reformas na educação escolar do país, especialmente atreladas às transformações na indústria, bem como na urbanização marcada por grandes revoluções sociais e políticas direcionadas para o desenvolvimento industrial.

A educação formal veio ganhando novos rumos a partir da década de 1920, por meio do discurso pedagógico liberal expresso pela dita “Escola Nova”, na qual se enfatizava o “como aprender”, ou seja, forma pela qual a criança adquire conhecimento a partir das suas ações; diferente do “modelo tradicional”, no qual se valorizava o “como ensinar” de acordo com Andreotti (2006). Dessa forma, de acordo com esse autor, o modelo passou a valorizar o aprendizado do estudante e não mais o professor. Essa nova forma de educação atingiu apenas a elite e, com isso, grande maioria da população carente permanecia no contexto da educação tradicional.

Nesse sentido, ganhou caráter técnico, no qual o principal objetivo era qualificar jovens e adultos mediante a oferta de cursos de capacitação profissional, dentre outros ligados ao trabalho operário, cuja finalidade era atender ao mercado. Segundo Brandão (1984), era uma escolarização manipulada e dirigida pela classe dominante, portanto uma maneira de manter a classe popular subalterna aos domínios político, econômico e social impostos pela burguesia.

Nessa perspectiva de mudança, ainda na década de 1950, conforme Pereira e Pereira (2010), educadores preocupados com essa proposta de Educação de Jovens e Adultos (EJA), discutiam se esse modelo visava apenas transmitir conteúdo ou poderia difundir novas ideias. Nesse contexto, nasceu também o pensamento de Paulo Freire e de outros adeptos, favorecendo a educação popular, disseminando ideias sobre a pedagogia libertadora.

Há mais de 15 anos vínhamos acumulando experiências no campo da educação de adultos, em áreas proletárias e subproletárias, urbanas e rurais. [...] Sempre confiávamos no povo. Sempre rejeitávamos fórmulas doadas. Sempre acreditávamos que tínhamos algo a permutar com ele, nunca exclusivamente a oferecer-lhe. Experimentamos métodos, técnicas, processos de comunicação. Superamos procedimentos. Nunca, porém, abandonamos a convicção que sempre tivemos de que só nas bases populares, e com elas, poderemos realizar algo sério e autêntico para elas. (FREIRE, 1982, p. 102).

A abordagem de Freire reflete os problemas que continuam atuais na educação e, por isso, carecem de atenção e mudanças em direção ao que a pedagogia da esperança comunga. Nesse sentido, a educação comunitária também converge com a popular, pois também busca, na prática, a transformação por meio de movimentos populares ou grupos de base, comunidades, em que o princípio da solidariedade entre as populações empobrecidas e discriminadas está presente. Na educação comunitária, é a partir da oralidade por meio de histórias, tradições e costumes que as pessoas mais velhas, com maior experiência de vida, ensinam e ao mesmo tempo aprendem com outras.

### Quadro 05 - Educação Popular Princípios Pedagógicos

<b>EDUCAÇÃO POPULAR: PEDAGOGIA</b>
Solidariedade e respeito à oralidade
Participação popular e valorização da ancestralidade
Engajamento coletivo e fortalecimento da identidade
Autonomia e valorização da cultura
Consciência crítica e cosmovisão

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2019) com referência em (ALVES, 2018).

Essa educação construída fora dos muros institucionais tem caráter pedagógico diferente daquele formalmente utilizado para transmitir conteúdos específicos.

### 3.2 SOCIOCONSTRUTIVISMO

Para falar em interação, desenvolvimento, jogo e aprendizagem, eles ocorrem quando o indivíduo interage com o outro e com meio em que está inserido, motivando conhecimentos prévios construídos de forma organizada ou simplesmente pelas experiências e suas práticas do cotidiano. Podemos nos basear em Vygotsky que afirma ocorrer nos primeiros momentos de vida, das ações e das reações, um significado particular em cada ser humano, para esse teórico a aprendizagem é resultado da relação do indivíduo com o outro.

Por isso a importância e necessidade cada vez maior de se falar nas competências das TIC como instrumentos de mediação. Elas que surgiram da habilidade de se pensar e se refletir sobre as diversidades e necessidades que o sujeito tem em seu convívio social; com isso, espera-se, que o processo de construção do conhecimento ocorra como um desejo natural do indivíduo e não como imposição de uma sociedade ou de um sistema ditador.

Em concordância com Matta (2005), essa mediação vai caminhar com a intervenção de um elemento intermediário em uma relação, ou seja, deixando que essa relação passe a ser mediada e deixe de ser direta. Em nossa pesquisa, essa mediação ocorre através do jogo *RPG* digital.

Caroline Duarte (2016) fala sobre que a interação do homem e meio social e cultural é preponderante no pensamento de Vygotsky, essa interação será como guia às ideias centrais de sua psicologia que trabalha principalmente com os

processos psicológicos superiores, nos quais as atividades compartilhadas com os outros atuam de forma significativa para o desenvolvimento do sujeito.

**Quadro 06** - Princípios Socioconstrutivistas no *RPG* Digital

<b>Princípios socioconstrutivistas no RPG Digital</b>	
<b>Interação social</b>	A interação social é um dos fundamentos básicos do jogo de <i>RPG</i> . Os Jogadores constroem uma história de forma coletiva e colaborativa, ajudando-se mutuamente para resolver os desafios colocados pelo Mestre.
<b>ZDI</b>	O <i>RPG</i> EaD é visto neste estudo como um instrumento mediador de aprendizagem.
<b>Criação – imaginação</b>	Assim como uma brincadeira do faz de conta, jogo de papéis e o jogo protagonizado, o <i>RPG</i> digital, especialmente o <i>Play by Forum</i> , também envolve situação imaginária.
<b>Autoria colaborativa</b>	Em lugar de reproduzir um modelo, os sujeitos produzem um texto de forma espontânea e coletiva, conforme previsto pelo Socioconstrutivismo. Essa habilidade pode ser potencializada pela mediação do <i>Play by Fórum</i> .
<b>Planejamento</b>	Envolve a decisão sobre o tema que será tratado no texto. Nesse 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.
<b>Revisão</b>	Envolve reflexão sobre a organização das próprias ideias, o que pode ser caracterizado como atitude metacognitiva.

Fonte: (CABALERO, 2007; ALVES, 2018).

Importante salientar que através do jogo *RPG* digital e pedagógico, temos a possibilidade de identificar as palavras para estudar o conhecimento social da mente, tendo como base o Socioconstrutivismo de Vygotsky. Em um paralelo, Cabalero (2007) dialogando com Vygotsky (1998), refere-se ao “bom aprendiz” como aquele que se adianta ao desenvolvimento, ou seja, aquele que se dirige às funções psicológicas que estão em caminhos de se completarem; o que atua na “ZDP” Cabalero (2007). Assim sendo, compreendemos a relevância da utilização do jogo no processo de ensino e aprendizagem, por ser um potencializador do surgimento da ZDP, o que consideramos nessa abordagem, por estarem envolvidos no jogo

tanto os educandos quanto o educador, construindo o conhecimento de forma significativa.

### 3.3 SOCIEDADE EM REDE E *RPG*

As redes digitais surgiram da necessidade que as pessoas têm em estarem ligadas umas às outras utilizando as TIC. Como essa agitação em se ter praticidade e a necessidade para a aproximação com a tecnologia, surgiram na sociedade em rede essas relações humanas que passariam a ser cada vez mais determinadas pelo ambiente virtual. Segundo Eudes Vidal,

para as mediações entre as pessoas concorrem instrumentos e ferramentas produzidos ao longo do processo histórico das culturas. Podemos compreender e entender, que sentido e significado da ação mediada, só pode ser possível através das relações sociais e de todo processo de interação comunicacional. (2013, p. 92).

Com isso, entende-se que toda ação, mesmo que seja mediada pelo instrumento tecnológico, necessita de uma pessoa para seu funcionamento, dando significado às ações. Nesse sentido, Castells (1999) explica que a tecnologia da informação, enquanto revolução tecnológica, começou a remodelar a base material da sociedade, em ritmo acelerado e, com essa mudança, atinge a sociedade nos aspectos econômicos, sociais, políticos e culturais.

Segundo Katiane Alves (2018), a sociedade em rede, atualmente, se comunica por computadores, por meio de diversas comunidades virtuais, além dos computadores temos mais frequentemente o uso dos celulares, pois o uso da tecnologia pode até ser do sistema capitalista, porém ela está no contexto atual das comunidades, bem como no bairro Beiru onde as crianças têm aparelhos celulares e o acesso, na escola, às salas de laboratório de informática. De acordo com Castells (1999), a evolução da tecnologia se caracteriza exatamente com a difusão do conhecimento e da informação.

Para Katiane Alves (2018), a obtenção de conhecimento e de dispositivos de processamento/comunicação da informação, em ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso, em que os computadores, os sistemas de comunicação, de decodificação e de programações genéticas são amplificadores e extensões da mente humana diferem da centralidade de conhecimentos e informações que

existiam anteriormente. Contudo essa nova configuração permite que o uso de jogos digitais em rede cresça e possibilite à sociedade em geral estar cada vez mais imersa nesse universo de tecnologias.

Com o passar dos tempos, a sociedade desenvolveu uma relação com as TIC e essas seriam uma extensão da sociedade, assim o uso a partir de uma abordagem socioconstrutivista permite uma construção do conhecimento de forma colaborativa e coletiva, favorecendo a educação e a construção de novos aspectos e visões de mundo para a hora do recreio escolar.

A aprendizagem surge, então, mediante construção social e é interiorizada por aquele que aprende, tanto sujeito individual, como coletivo. Vygotsky 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 socioconstrutivismo pode abordar consideráveis aprendizados nas relações sociais, nas quais essa interação pode ocorrer na cultura e na linguagem, isso contribui para a construção de conhecimento a partir da rotina dessa criança ou sujeito. E por falar em ação, relações sociais e ambiente virtual, podemos adicionar no jogo uma das modalidades de convívio, aprendizagem, contação de história e interação entre os sujeitos na atualidade.

O *Role Playing Game* - *RPG* poderá possibilitar experiências do tipo jogo que se baseia na produção de ficção fundamentada em histórias imaginárias e/ou em acontecimentos históricos. A habilidade do jogo se desenvolve através da montagem da aventura que é inserida na ação dos jogadores. Pode-se dizer que o *RPG* é experiência por apresentação teatral, através da qual os jogadores, ao incorporarem os personagens da história, constroem uma sequência de aventuras, denominados de Campanha (MELO, 2012).

Pode-se dizer que o *RPG* é um jogo com característica principal de interação entre os personagens que se utilizam da criatividade e da espontaneidade na busca por soluções coletivas para um desafio determinado, dentro de um sistema de regras e de ação que conduz cada jogada. Essa ação dos jogadores deve ser conduzida pelas mediações do Mestre para a jogada. Com isso, podemos compreender e entender o *RPG* como “(...) uma brincadeira de faz de conta, de contar histórias”. (LOURENÇO, 2004, p. 25).

O *RPG* é tido como um jogo divertido de estratégias com simulações, dramatização, autoria e solidariedade. É um tipo de jogo que se desenvolve de forma a gerar um sistema rico em aprendizagem, formado por personagens com diferentes papéis, com um narrador, roteiro aberto, tabuleiro, maquetes, mapas, bonecos, dados e criatividade. Não há uma tradução literal da palavra, e um significado que designe os jogos de interpretação de personagens.

Pereira (2004) informa que em outras línguas há uma tradução mais apropriada para o termo, sem, no entanto, alterar o sentido substancial dessa modalidade de jogo. A modalidade *RPG* para “contagem de história” surgiu na década de 70 do século XX, nos Estados Unidos da América, inspirada nas estratégias dos jogos de guerra e nas narrativas ficcionais:

Os RPGs estão intimamente ligados aos jogos de mesa, estes criados por militares no final do século XIX com finalidade de treinamento sob a forma de simulação de situações-problema. Uma vez que estes *games* de mesa são expandidos e modificados em meados de 1970 unindo-se a elementos de fantasia baseada na trilogia de J.R.R. Tolkien, a simulação da vida adquire um caráter de representação, resgatando e reatualizando o universo medieval povoado por guerreiros, magos e dragões, em *Dungeons & Dragons* – primeiro roleplaying [sic] game. (MACKAY, 2001, apud CUPERTINO, 2011, p. 30).

O *RPG* mais tradicional é conhecido como *RPG* de mesa, segundo Fortim (2007), é jogado com um número médio de 4 a 7 jogadores, sendo um deles o responsável por mestrar o jogo. Também existe o *RPG* solo, de natureza individual, através do qual o jogador vivencia a aventura, sendo o único herói (MARTINS, 2009).

O formato mais tradicional do *RPG* é o de mesa, suas características mais básicas são as interpretações de papéis em que os personagens e os jogadores colaboram, em torno de uma mesa, com as narrativas que são fichas nas quais contêm informações dos personagens, os mapas de localização referentes ao cenário da história, os dados para serem jogados durante as partidas ou aventuras e os bonecos que representem cada jogador no jogo caso possuam. Pode-se destacar ainda que, no jogo de mesa de natureza coletiva, encontra-se o Mestre Jogador responsável por organizar e narrar a Campanha do jogo, além de construir elementos que dificultem a ação dos demais jogadores durante as aventuras que serão jogadas por todos.

O responsável por entreter a dinâmica do jogo e responsável, também, por conduzir a aventura no jogo, é o Mestre. Ele inclui os personagens diversos,

denominados popularmente como personagens não jogadores e que aparecerão durante a aventura com a função de interagir, facilitando ou dificultando a ação dos outros jogadores durante a partida de *RPG* (FORTIM, 2007).

Conforme Ricon (2002), a ação do mestre, no *RPG*, não deve ter uma relação despótica ou onipotente em relação aos demais jogadores. O Mestre é um narrador que joga em conjunto com os demais personagens jogadores (MELO 2012). Ele tem um papel que vai além do narrar e, em conjunto com a ação dos demais jogadores, pelo desenvolvimento do jogo, sendo também responsável por representar os papéis dos não jogadores, pois “[...] para que o jogo ocorra, o narrador deverá descrever o ambiente de jogo, posicionando os jogadores de diversas maneiras e descrevendo a situação-problema a ser resolvida, assim como narrando a sua solução”. (MELO, 2012, p. 27).

Os demais jogadores do *RPG* têm a função voltada mais para a movimentação do jogo. A existência de outros personagens jogadores é tão importante e ativa para o desenvolvimento do jogo quanto à função do Mestre, ao contrário do que ocorre em alguns jogos, todos os jogadores do *RPG* têm importância. Destaca Ricon (2002, p. 16) que no jogo de *RPG* cada jogador é diferente, com exceção da função do Mestre que interpreta um personagem da história. Claro que ninguém quer interpretar o “escada” ou o personagem secundário, todos querem ser heróis.

No *RPG*, cada jogador interpreta um dos personagens principais da história, perpassando por diversos contextos históricos. No Brasil, o jogo *RPG* de mesa, segundo Melo (2012), foi divulgado através dos estudantes de intercâmbio, que regressavam de seus estudos nos Estados Unidos da América. Os primeiros livros, ainda em linguagem estrangeira, eram compartilhados entre os universitários durante o início de 1980.

Esse estudo, como expõe Ricon (2002), foi possibilitado aos educadores entenderem melhor as possibilidades pedagógicas no uso desse tipo de jogo para ser usado na sala de aula. Hoje já existe o *RPG* virtual, que corresponde à modalidade de *RPG* digital e que funciona através da interação entre o computador e os jogadores em torno de uma comunidade virtual. Com relação à estrutura do jogo, é basicamente como outros jogos, porém algumas alterações são realizadas, de modo a adaptar o jogo à nova modalidade de ação.

O RPG Digital surgiu depois do RPG de mesa e se assemelha à categoria de jogo de modo itálico, pois aborda uma proposta de narrativa de jogo. A representação de papéis é a principal característica do RPG, seja ele digital ou analógico. O player tem que ter habilidade para representar e conduzir um Personagem de maneira criativa no decorrer de todo o jogo. É possível se utilizar o mesmo Sistema de regras para o RPG de computador, que também é chamado digital, dos RPG de mesa. As interfaces chat, e-mail, fórum são utilizadas no RPG digital. A proposta do jogo dessa pesquisa foi desenvolvida para ser editado numa plataforma Moodle, um software livre colaborativo. (SANTANA, 2011, p. 92).

Em suma, o *RPG* é um jogo muito simples, que não exige muitos elementos, sendo que, resumidamente: “Quais são os elementos constituintes de um *RPG*? Jogadores, personagens principais, mestre narrador, demais personagens, roteiro aberto, componente aleatório, ou seja, dados” (PEREIRA, 2004, p. 183).

Cabalero (2007) nos elucida sobre a dinâmica na relação entre o mestre e os jogadores, para ela o desenvolvimento do contexto da história é uma ação coletiva e colaborativa, mas a apresentação da situação do jogo, assim como as tensões e pressões que serão lançadas no roteiro da Aventura, são de responsabilidade do Mestre.

É importante destacar que a ação do Mestre, que é responsável por narrar e direcionar o resultado do jogo para cada finalização da aventura, não anula ou reduz o destaque que o jogo possui em fomentar ações cooperativas e solidárias em grupos, pois.

[...] é um tipo de jogo em que os Jogadores assumem os papéis de Personagem e assim criam uma história que se desenvolve de maneira cooperativa (um elemento extraordinário, pois, segundo Huizinga, o jogo tende a possuir predominantemente o caráter competitivo), num misto de teatro com jogo de estratégias. (MELO, 2012, p. 40).

Com relação ao tempo de duração de uma partida de *RPG* é variado, podendo durar um dia, uma semana, um ano ou até alguns anos. Depende do desejo da disponibilidade do grupo de jogadores em manter e continuar a campanha ou aventura, assim também como a diversidade dos temas propostos para a criação e o desdobrar do jogo. Outro elemento importante a destacar é que no jogo de *RPG* há a possibilidade de diversidade de conteúdo e assuntos, pois existem temas variados dentro do jogo que vão da fantasia, horror, ficção e história, entre outros. (FORTIM, 2007).

Cada sessão do jogo recomeça de onde a partida foi interrompida. É usado comumente como diversão, mas a área educacional tem se apropriado de sua

qualidade de atração dos jovens pela leitura de alguns livros de *RPG* ligados à História, tendo como assunto o Quilombo de Palmares ou o Império Romano (FORTIM, 2007, p. 24). Para cada conteúdo escolhido, os jogadores do *RPG* iniciam uma pesquisa acerca do contexto sociocultural e da temporalidade histórica na qual o cenário do jogo será montado (FORTIM, 2007).

É muito simples e divertida a prática de jogar *RPG*, tanto para os que atuam com a criação do jogo, quanto para aqueles que jogarão a partida. Hoje o *RPG* é um jogo considerado uma forte tendência para agregação social e para o desenvolvimento de comunidades de aprendizagem sobre um determinado tema ou conteúdo, assim também podemos fazer o uso dele no brincar.

O jogo é traçado em volta de um objetivo comum ou a realização de uma missão proposta coletivamente para os jogadores. As regras devem estar em concordância com a característica do cenário e das personagens. Cada livro de regras é construído com base em pesquisas ou cenário pelo qual o jogo será desenvolvido.

As regras que constituem o jogo de *RPG* se baseiam desde a natureza ao desempenho do jogo até os critérios de formação dos personagens e do ambiente social que deverá apoiar a campanha. A relação dos jogadores com o Livro de Regras é fundamental, pois é a partir dele que as possibilidades de cada personagem serão identificadas e apresentadas, mediante a combinação com o sistema ou cenário da aventura. Para cada identidade construída do personagem há relação direta com o mundo social organizado no *RPG*. As informações principais de cada personagem ficam organizadas através das fichas de Identificação, como podemos ver esclarecido por Melo (2012):

A Ficha descreve todas as características úteis em jogo do Personagem Jogador dentro das regras e métricas do Sistema de jogo. Se esse Personagem for forte ou fraco, esperto ou simplório, carismático ou rude, se ele sabe cortar lenha ou operar um acelerador de partículas, essas informações estarão presentes em sua ficha, de acordo as regras do jogo. No momento em que a partida tem início, o Jogador irá se cobrir com o manto do Personagem, descrevendo e interpretando suas ações no ambiente simulado descrito pelo Narrador. Utilizando as características de seu Personagem, irá interagir com os outros Jogadores para tentar a situação-problema, e conseguir a recompensa no fim da Aventura. Essa recompensa virá na forma de melhorias para esse Personagem, refletindo o ganho de experiência e outros bônus dentro do espaço de simulação social do jogo. (MELO, 2012, p. 27-28).

As fichas do jogo e que identificam os personagens apresentarão os limites e possibilidades de cada identidade, como também poderão ajudar o grupo a entender a habilidade e a capacidade de cada jogador, como sua função, melhor utilização das habilidades e movimentação de cada um dentro da aventura. É interessante relatar que a natureza da identidade (personagem) de cada jogador é produzida através de uma pesquisa que engloba conhecimento histórico, geográfico, assim como as características da região natural, dados culturais que identifiquem o tipo de hábitos, costumes, vestimenta, alimentação e tecnologias. Cada ficha tem suas informações presentes em cada personagem, podendo assim trazer dados do comportamento referentes à força, destreza, resistência e inteligência, entre outros atributos próprios.

Para cada personagem é dada uma característica, sendo indicado um valor aleatório que será calculado pelo Mestre, o narrador, com a finalidade de orientar as possibilidades através da jogada do dado, o que se dá contingentemente, pois são essas informações que dão as características aos personagens para o *RPG* e os números vão dizer como é ele e quanto mais alto e mais poderoso o personagem será.

É importante se discutir o uso dos dados de rolagem dentro do sistema de jogo, “no caso do atleta arremessando o disco, por exemplo, a rolagem do dado será comparada aos números em sua ficha, e depois o Narrador decidirá se o disco atingiu a distância ou não”. (MELO, 2012, p. 28). A capacidade de jogo de cada personagem se dá pelo processo denominado, pelos jogadores de *RPG*, como aleatoriedade dos dados rolados. Na linguagem dos jogadores, os dados são chamados de “D” e são identificados em conjunto com a quantidade de possibilidades que cada dado pode oferecer ao jogador aleatoriamente, ou seja, um dado de 6 lados é conhecido como “D6”; de 10 lados, “D10” e assim sucessivamente, até o “D20”.

**Quadro 07** – Possibilidades pedagógicas de uso do *RPG*

<b>Possibilidades pedagógicas de uso do <i>RPG</i></b>	
Socialização	Fomenta a troca de ideias e experiências de vida entre o professor e os educandos, e dos educandos 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 educandos a se inserirem no ambiente, utilizando a sua imaginação para resolverem os problemas que aparecem de modo inventivo, original ou reinterpretaivo de outras soluções já experimentadas.
Interatividade	Prática dos educandos 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 engajador e contextual para o aprendiz.
Personagens	O <i>RPG</i> também nos dá a possibilidade de criação de personagens e, no 2 de Julho, temos: Articulador Social, Cabra, Perito Marcial, Marujo, Alquimista, Sacerdote, Pistoleiro, Caboclo, Oficineiro e Miliciano.

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2020) a partir da referência em (SANTOS, 2011, p. 118).

Com esses elementos de planejamento, os quais serão integrados à teoria socioconstrutivista e aos elementos advindos do jogo *RPG* digital e da análise e adoção da sociedade em rede, articulada à teoria e aprendizagem por intermédio do jogo, podem-se encontrar características comuns a esses elementos, como colaboração, interatividade, sociabilidade e autonomia, que devem estar ativamente presentes no momento da aprendizagem dos educandos.

A importância da necessidade de cada vez mais se falar nas competências das TIC, como instrumentos mediadores, surgiu nos dias atuais com a possibilidade de se pensar e se refletir sobre a habilidade e as diversas necessidades que o sujeito tem em seu convívio social, com isso, espera-se que o processo de construção do conhecimento ocorra como um desejo natural do indivíduo e não como imposição de uma sociedade ou de um sistema ditador.

### 3.4 A ESCOLHA DO JOGO 2 DE JULHO

A escolha por esse jogo se deu através das contribuições do grupo de pesquisa Sociedade em Rede que tem modelado muitos jogos de *RPG* e aplicado em escolas da região do Cabula e entorno. Esse, em especial, o 2 de Julho, foi considerado um dos mais completos, por sua dinâmica aventureira e repleto de imaginação livre, com riqueza de detalhes e de personagens pertinentes para a aplicação na hora do recreio escolar. Estabelecemos assim, o jogo Independência da Bahia 2 de Julho, para a aplicação, dando ênfase, historicamente, ao processo da formação da sociedade baiana.

Possibilitar, por intermédio do jogo de *RPG*, desenvolvido num cenário histórico baiano, a interação e a aprendizagem dos educandos na hora do recreio escolar da unidade estabelecida na rede pública municipal de Salvador, está vinculado ao fato observado em muitas das instituições escolares que visitamos, as quais não dispõem, em sua estrutura física, de espaço para recreação. Assim, o jogo 2 de Julho, desenvolvido com a utilização do *RPG*, permitirá a volta do recreio dentro de algumas escolas, principalmente para as que não possuem o espaço adequado para a recreação.

Essa triste realidade de ausência do espaço físico adequado à recreação, reflete dentro das escolas a ponto de presenciarmos situações disso decorrentes, permeando, para além dos muros da escola, cada dia mais impactando na vida dos estudantes na falta de diálogo, compreensão e o aumento das agressões, principalmente entre aqueles que têm necessidade especial. Pode-se atrelar a esses fatos, também, o tempo percorrido dentro da sala de aula sem que os estudantes possam extravasar suas ansiedades e energias.

Atualmente, podemos analisar que algumas escolas no município de Salvador passam por processo de reforma na estrutura física, isso é bastante positivo, porém para se chegar ao ideal falta muito, pois temos observado situações como prédios e casas sem estrutura e sem planejamento sendo alugados para servirem como escolas. Considerando essa situação, questionamos quais as consequências no crescimento de um povo sem consciência de classe, qualidade de vida, condição social, conhecimento de si e do outro e que desconsidera sua própria história e cultura.

Portanto será através do jogo educacional que vislumbraremos mudanças na formação de cidadãos, ele auxiliará no combate à falta de recreação dentro da escola. Uma vez feita essa abordagem, analisaremos, através do plano didático, a aplicação do jogo *RPG* digital para que as crianças estudantes da escola pública EMMD da região do Beiru possam ter uma recreação escolar. Destrinchando esse objetivo geral em objetivos específicos, poderemos: a) Desenvolver uma didática aplicada para a utilização pedagógica/aprendizagem na hora do recreio; b) Analisar um modelo de *RPG* que contribua para os estudantes na hora do recreio; e c) Utilizar o jogo *RPG* digital como ferramenta pedagógica e lúdica.

Segundo Mesquita (2018), as categorias de análise do jogo *RPG* 2 de Julho, com o objetivo de corroborar para o ensino-aprendizagem, numa perspectiva dialética de ensino e de interpretação da história da Independência da Bahia, por meio da tecnologia e da ludicidade, que são pertinentes aos jogos de interpretação de papéis digitais, são as demonstradas no quadro a seguir:

**Quadro 08** - Princípios referentes ao pensar sobre a História, aplicados ao *RPG*

	<b>Descrição</b>	<b>No Jogo <i>RPG</i></b>
Consciência Histórica	A racionalidade específica direciona os sujeitos para seus atos na vida prática e a sua interpretação sobre o mundo.	No <i>RPG</i> , a narrativa dos jogadores possibilitará identificar as interpretações subjetivas de cada indivíduo para entender como este abstrai conceitos e ideias históricas.
Imaginação Histórica	Possibilidade de imaginar historicamente os fatos do passado como meio para compressão do presente e possíveis possibilidades de intervenção em nosso tempo.	No <i>RPG</i> , os elementos da narrativa – narrador, personagens, enredo, tempo e espaço – devem ser coerentes com os conteúdos históricos estudados; O conjunto dos Personagens/Jogadores deve representar a diversidade dos grupos sociais existentes à época em que se situa a narrativa.

**Fonte:** (MESQUITA, 2018, p. 70).

Com o jogo *RPG*, a narração acontecerá a partir das jogadas e da ação dos jogadores que serão desenvolvidas no decorrer do tempo presente e a partir de pesquisas sobre a vida prática que determinarão que caminhos o personagem

tomará; sendo, portanto, alimentado por sua imaginação. Pressupõe-se a compreensão do jogo digital como um dos meios que contribuem para o ensino-aprendizagem, assim como para a ação do brincar.

**Quadro 09** - O jogo 2 de Julho está dividido por campanha

<b>AVENTURAS</b>		
<b>Aventura 1:</b>	<b>Ameaça</b>	Bombardeio ao Forte de São Pedro
<b>Aventura 2:</b>		O 25 de junho
<b>Aventura 3:</b>	<b>Ataque</b>	À Ilha de Itaparica
<b>Aventura 4:</b>	<b>Batalha</b>	De Pirajá
<b>CLASSES</b>		
<b>Classe 1:</b>		Articulador Social
<b>Classe 2:</b>		Cabra
<b>Classe 3:</b>		Perito Marcial
<b>Classe 4:</b>		Marujo
<b>Classe 5:</b>		Alquimista
<b>Classe 6:</b>		Sacerdote
<b>Classe 7:</b>		Pistoleiro
<b>Classe 8:</b>		Caboclo
<b>Classe 9:</b>		Oficineiro
<b>Classe 10:</b>		Miliciano

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2019) a partir de (MESQUITA, 2018).

A aventura 01, O ataque ao Forte de São Pedro, temos as cenas dentro dela. Ao desenvolver o jogo *RPG* digital 2 de Julho, um modelo de Jogo *RPG* digital para o ensino-aprendizagem sobre a Independência do Brasil na Bahia, Mesquita (2018) questionou o conhecimento sobre essa temática.

A autora Mesquita (2018) simulou o contexto da independência da Bahia através das jogadas de ação do *RPG*, permitindo a elaboração de uma compreensão crítica sobre a temática e de seus participantes, com o objetivo de apresentar, dialogicamente, por meio do enredo da Campanha, aventuras e classes de elementos do passado da questão histórica, utilizando a perspectiva da linguagem, contextualização e dialogismo.

Outra estratégia utilizada por Mesquita foi a própria jogabilidade do *RPG*, através da interação, mediação ZDI e as várias formas como o jogo se relaciona com os conteúdos abordados e apresentados na temática independência da Bahia. Por meio das jogadas de ação do *RPG*, foi permitida a elaboração de uma

compreensão crítica sobre e seus participantes e seus objetivos, conforme os conceitos de imaginação e consciência histórica.

O enredo do jogo foi concentrado nas ações que ocorreram na Bahia, local de morada dos estudantes. Mesquita buscou, através das aventuras e campanha, criar situações-problema que tiveram como características favoráveis a busca de resoluções pelos participantes, isso favoreceu os elementos do Modo Pensar Histórico, da mediação e da interação entre os sujeitos, com uma narrativa e trama que teve o desdobramento nas sessões (aventuras) desenvolvidas.

A criação de uma campanha para o *RPG 2* de Julho teve como conhecimento o contexto histórico da temática para, segundo Mesquita (2018), a partir da interpretação histórica, se elaborar uma narrativa que envolvesse o jogador em seu enredo.

**Quadro 10** - Elementos do contexto social

TEMÁTICA DA AVENTURA	CONTEÚDOS DA AVENTURA	CONTEXTO SOCIAL DOS ESTUDANTES/PARTICIPANTES DO JOGO
<b>Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro</b>	Atuação portuguesa através da nomeação de Madeira de Melo;  Dinâmica social, política e econômica de Salvador no século XIX;  Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro.	Dificuldades sociais e econômicas que os participantes do experimento encontram na reprodução de sua existência;  Necessidade de compreensão sobre a localidade em que vivem, a representação dos nomes de ruas, monumentos que compõem a cidade que está relacionada ao 2 de Julho.
<b>O 25 de junho</b>	Dinâmica social, política e econômica do recôncavo; Abastecimento dos gêneros alimentícios para a guerra; O ataque naval português em 25 de junho.	Necessidade de reconhecimento da identidade pluricultural baiana e sua história na perspectiva de empoderamento desses sujeitos.
<b>Ataque à Ilha de Itaparica</b>	Memória da população sobre a atuação dos itaparicanos;  Resistência às tentativas de ataque português;  Organização dos itaparicanos no aguardo aos portugueses.	Respeito à memória dos mais velhos, e à compreensão desta enquanto elemento da história, no sentido de fortalecimento das tradições em que estão implicados.

<b>Batalha de Pirajá</b>	Participação de Pirajá no contexto da independência na Bahia;  Finalização da guerra, retorno dos soldados e populares da cidade.	Identificação da participação dos negros escravizados e libertos na independência, e a participação população pobre.
--------------------------	---	--

Fonte: Mesquita (2018, p. 91).

No quadro acima podemos observar onde nossas aventuras ocorrerão. No jogo, os estudantes interpretarão os personagens que participaram da luta pela Independência na Bahia a favor dos brasileiros, podendo escolher sua nacionalidade de acordo com a classe do personagem que estará com a simulação. Como apresenta Mesquita (2018), as aventuras deverão trabalhar a resistência baiana à imposição portuguesa, à atuação de Madeira de Melo e à violência resultante dos abusos e agressões das autoridades militares aos moradores da cidade, à falta de alimentos, ao frio, à necessidade de fuga para outras localidades e às ameaças. Sendo assim, os jogadores (estudantes) deverão elaborar e desenvolver estratégias para resistirem e vencerem as tropas portuguesas como ocorreu na história.

**Quadro 11 - Aventuras do RPG 2 de Julho**

<b>Categorias</b>	<b>Aventura 1</b>	<b>Aventura 2</b>	<b>Aventura 3</b>	<b>Aventura 4</b>
<b>Título</b>	Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro.	O 25 de junho	Ataque à Ilha de Itaparica	Batalha de Pirajá
<b>Conteúdo</b>	Resistência à atuação portuguesa através da nomeação de Madeira de Melo; Dinâmica social, política e Econômica de Salvador no século XIX; Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro.	Dinâmica social, política e econômica do recôncavo; Sua atuação na reprodução da existência dos gêneros alimentícios para a guerra; O ataque naval português em 25 de junho.	Memória da população sobre a atuação dos itaparicanos; Resistência às tentativas de ataque português; Organização dos itaparicanos no aguardo aos portugueses.	Conflitos na região de Pirajá; Memória popular sobre a participação do corneteiro Lopez.

Objetivo de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorar o contexto social, político e econômico de Salvador no século XIX;</li> <li>- Despertar para as motivações da população que participou na luta pela Independência na Bahia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a participação do recôncavo na independência enquanto local de resistência;</li> <li>- Conhecer o episódio do 25 de junho e a resistência da população cachoeirana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Despertar para utilização da memória enquanto fator motivador para construção da história;</li> <li>- Relacionar a memória da população à participação dos resistentes itaparicanos;</li> </ul> <p>Imaginar as estratégias utilizadas para resistência.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imaginar as estratégias utilizadas para situar a cidade de Salvador;</li> <li>- Simular a dinâmica da luta pela independência.</li> </ul>
Objetivo do jogador	Criar estratégias para descobrir informações sobre o grupo de milicianos gerenciado pelo capitão Brasa e integrar-se ao mesmo.	Identificar pessoas que estão a favor da causa do Brasil e contra; Apoiar os milicianos locais na guerra.	Colaborar na elaboração de estratégias de guerrilha pelo grupo da ilha; Organizar o deslocamento de mantimentos para abastecimento dos resistentes.	Retorno dos brasileiros à cidade.
<b>Categorias</b>	<b>Aventura 1</b>	<b>Aventura 2</b>	<b>Aventura 3</b>	<b>Aventura 4</b>
Enredo	Os jogadores iniciarão a aventura na cidade de Salvador à procura de um grupo de milícia liderado por um capitão chamado Brasa; Após o conhecimento territorial da cidade e encontrar o Capitão, terão como primeira missão fazer a guarda de Manuel Pedro de Freitas Guimarães até o Forte de São Pedro que está prestes a ser bombardeado pelas tropas portuguesas.	Após a fuga do Forte de São Pedro, os jogadores serão levados para a Vilas de Cachoeira, onde deverão procurar na Igreja Matriz da Vila onde encontrarão o grupo que estará apoiando a causa brasileira; Participarão de reuniões para nomeação de D. Pedro Defensor Perpétuo e, em uma missa, serão surpreendidos pela escuna canhoneira portuguesa.	Os jogadores serão convocados para apoiarem o grupo que está na Ilha de Itaparica e está colaborando para bloqueio aos gêneros alimentícios chegarem em Salvador; Participarão da defesa da ilha junto com Maria Felipa e outros itaparicanos	Os jogadores serão convocados a reforçar um grupo que está em desvantagem em Pirajá; Após a vitória, participarão do desfile de retorno a Salvador.

Personagens não jogadores	Capitão Brasa, Madeira de Melo, Manuel Pedro de Freitas Guimarães e Joana Angélica, dentre os escolhidos no momento da elaboração da aventura.	Maria Quitéria, Tambor Soledade, Militares e milicianos, dentre os escolhidos no momento da elaboração da aventura.	Maria Felipa, Soldados, milicianos, dentre outros escolhidos no momento da elaboração da aventura.	Corneteiro Lopes, Soldados e milicianos, dentre os escolhidos no momento da elaboração da aventura.
---------------------------	--	---	--	---

Fonte: Mesquita (2018).

Por se tratar de uma pesquisa colaborativa, pensamos que os estudantes (jogadores) e suas experiências poderão ser guiados em direção a um aperfeiçoamento no jogo, de modo que, possam ser enriquecidos para atender as demandas. Como já descrito neste trabalho, o jogo tem uma base que se estrutura em classes, assim apresentaremos o significado e os conceitos definidos para cada uma delas, segundo o quadro elaborado por Mesquita (2018):

**Quadro 12 - Classes bases para RPG 2 de Julho**

CLASSES NO RPG	DESCRIÇÃO
Alquimista	É uma classe que tem por habilidade básica o conhecimento e manuseio com a química e produtos que possam gerar poções para serem utilizadas nos campos de batalha.
Bardo	É uma classe que tem por habilidade a Contação de Histórias e toque de instrumentos. São músicos e artistas, possuem através de sua retórica muitos contatos, sendo então uma excelente fonte de informações.
Druida	É uma classe cujos personagens deverão ter características que o aproximem da natureza, tem habilidade de movimentação em espaços selvagens e de lidar com o meio natural e com os animais. Geralmente possui 1 companheiro animal nos RPG tradicionais.
Engenheiros	É uma classe dos construtores medievais, são artesãos com habilidades tanto para trabalhos manuais em peças finas quanto para produção de máquinas. Geralmente tem como arma suas ferramentas.
Guerreiro	É uma classe considerada poderosa, os personagens jogadores desta classe possuem habilidades no embate corpo a corpo causando vários danos em seu adversário, possui armaduras e espadas nos RPG tradicionais.
Mercenários	É uma classe cujos personagens já possuem ação em guerrilhas, são uma espécie de heróis pagos, pois possuem seus serviços contratados tanto para o bem quanto para fins destrutivos.

Sacerdote	É uma classe que tem a fé como principal arma, seus personagens, possuem poderes divinos de cura e realizar milagres. Geralmente suas armas são cajados ou crucifixos com pontas.
Paladinos	É uma classe semelhante ao guerreiro, pois possuem habilidades no combate corpo a corpo, porém prestam devoção a deuses, o que lhes possibilita a conjuração de magias, além de ter princípios referentes à justiça, lealdade, bondade.
Pirata	É uma espécie de guerreiro do mar, também considerado por alguns um ladrão do mar. Sua experiência no mar faz com que tenha habilidades de expertise neste tipo de ambiente, bem como embarcações, cordas e outros artefatos que utilize para suas expedições marítimas.
Pistoleiro	São aqueles que se dedicam ao combate por arma de fogo, são extremamente precisos em suas ações. Geralmente são paladinos ou guerreiros da vanguarda, e é uma classe que no <i>RPG</i> tradicional são utilizados por raças humanas.

**Fonte:** Mesquita (2018).

As classes serviram para orientar os estudantes (jogadores) na escolha de seus personagens, quanto nas habilidades e atributos que serão utilizados em jogadas de ação no *RPG*. Fazendo um paralelo com as duas estruturas de jogo presentes no *RPG 2* de Julho, pode-se verificar as mudanças sofridas no decorrer do processo de modificação da modelagem. Segundo os escritos de Mesquita (2018) apresentaremos um quadro:

**Quadro 13** - Classes do *RPG 2* de Julho

	<b>CLASSE RPG 2 DE JULHO</b>	<b>DESCRIÇÃO NO RPG 2 DE JULHO</b>
Alquimista	Alquimista	É uma classe que tem por habilidade básica o conhecimento e domínio das ciências naturais, o que fez desses os magos da ciência. Com a revolução científica que ocorreu entre os séculos XVI ao XVIII, médicos, filósofos, engenheiros, matemáticos e outros realizavam proezas que os leigos entendem como magias.
Bardo	Articulador Social	É uma classe oriunda das sociedades abolicionistas, agremiações pró-independência. Consegue, com a sua retórica, inspirar os seus companheiros, alimentando sua fé, coragem,

		conhecimento e anulando magias lançadas contra eles. Com sua capacidade de negociação, ele consegue ludibriar os seus oponentes e extrair informações deles.
Druida	Caboclo	É uma classe que defende a natureza. Opondo-se ao colonialismo, costumam lançar uma série de ataques aos grandes senhores de engenho que agridem a sua comunidade. Os Caboclos costumam morar em lugares que os aproximem da natureza como vilarejo, tribos, comunidades quilombolas ou nas florestas.
Engenheiros	Oficineiro	É uma classe dos mestres de ofícios, estes eram responsáveis pelo processo produtivo artesanal nas cidades. Divididos pela hierarquia mestres, oficiais e aprendizes, esses peritos na construção de utensílios e artefatos eram responsáveis em provisionar os exércitos e milícias em prol da independência.
Guerreiro	Cabras	É uma classe de conhecimento militar, oriundos de milícias, jagunços, vaqueiros, ex-capitães do mato e mercenários que passaram a viver errantes pelas cidades lutando contra aqueles que praticam injustiças. Possuem um animal como sentinela e utilizam armadura de couro.
Mercenários	Milicianos	É uma classe que pode ser composta por vários profissionais, soldados, comerciantes, dentre outros, basta carregar a experiência de atuação em outras batalhas, além da sede de conquista e a vontade de lutar. São profissionais que atuam em suas atividades cotidianas, porém une-se a um grupo de milícia para atuação em alguma causa que seja do seu interesse
<b>CLASSE RPG TRADICIONAL</b>	<b>CLASSE RPG 2 DE JULHO</b>	<b>DESCRIÇÃO NO RPG 2 DE JULHO</b>
Sacerdote	Sacerdote	É uma classe que tem uma fé sólida em um ser divino. Pode

		ser sacerdote de matriz cristã, africana ou indígena, a escolha é do jogador. Este consegue perceber a presença de uma divindade seja no brilho das estrelas, na tempestade que cai ou na aridez do sertão. Homens e mulheres com esse dom se denominam como "representantes de Deus ou dos deuses".
Paladinos	Perito Marcial	É uma classe de capoeiristas, possuem uma incrível habilidade física, sendo capazes de realizar inúmeras proezas. A sua técnica de luta extremamente apurada supera a necessidade de armas. Em virtude do seu código de honra, um perito marcial jamais utilizará uma arma ou atingirá alguém fatalmente sem motivo.
Pirata	Marujo	É uma classe de pescadores e saveiristas. De forma autônoma, ou organizada em grupos, cruzam a baía de todos os santos, abastecendo as feiras de Salvador. Paralelo a sua função econômica, esses homens são peritos no combate naval.
Pistoleiro	Pistoleiro	É uma classe na qual qualquer civil com perícia em armas de fogo poderá participar. Os pistoleiros são exímios atiradores de elite e estão muito além das capacidades de qualquer outra classe com especialidade em armas. Sua afinidade e sua dedicação a um tipo de arma tornam possível que realize verdadeiras proezas com armas de fogo.

**Fonte:** Mesquita (2018).

Essas classes foram elaboradas pela RPGista Mesquita (2018), e pensando nos elementos lúdicos que a classe tradicional já possuía, ela acrescentou elementos históricos que possibilitam ser estudados pelos estudantes (jogadores). Dessa forma, a tabela das classes estará à disposição dos jogadores.

### 3.5 CONCEPÇÃO DE RECREIO

Estudos mostram que temos poucos trabalhos desenvolvidos com o objetivo de problematizar como a falta de recreação no contexto escolar pode impactar no desenvolvimento dos educandos, a qual, se comparada às outras temáticas pedagógicas, institucionais ou curriculares da escola, parece ter sido esquecida. Para muitos, esse espaço de recreação é entendido como um momento que serve de intervalo para a rotina escolar entre as horas de aulas disciplinares. Também podemos perceber como os termos recreio, recreação e lazer estão interligados, assim como, podemos ligar os conceitos de recreio e de recreação ao termo lazer que significa um momento em que o indivíduo busca a sua realização pessoal.

Ferreira (1999) entende o recreio ou intervalo como,

um momento presente na vida de todo estudante, e que é indispensável na educação. Sem buscar a delimitação do termo, mas entendendo como fundamental à sua compreensão, a análise da palavra recreio, percebe-se que a sua raiz nos leva ao termo recreação ao afirmar que: “período para se recrear, como, especialmente, nas escolas, o intervalo entre as aulas”. (FERREIRA, 1999, p. 21).

Preocupado com o tema lazer e com a recreação, Cavallari (1994, p. 15) explica recreio: “assemelha a seu momento ou a circunstância que o indivíduo escolhe espontânea e deliberadamente, através do qual ele se satisfaz (sacia) seus anseios voltados ao seu lazer”. É através do brincar e das suas brincadeiras que a criança desenvolve o seu conhecimento, produz e demonstra o interesse no que tem necessidade de aprender, socializar, participar e relacionar com suas necessidades tanto individual como coletivamente. No momento das brincadeiras vai criando o desenvolvimento, por isso o recreio é um momento de propiciar o processo de socialização e estabelecer relações, além de viabilizar um espaço para a criança aguçar curiosidades e desejos.

Nesse mesmo entendimento, Silva (1959) diz que a recreação também é compreendida como espaço de satisfação, prazer e emoção, sendo representada nas atitudes da criança, de uma forma livre e espontânea. As atitudes livres, para o autor, favorecem as ações naturais e lúdicas da vida de uma criança. Nesse tempo, há atividades com diversão que podem ser consideradas como uma atividade recreativa na vida escolar do estudante. No horário do recreio, há muitos valores que podem ser desenvolvidos, pois é nesse tempo livre que os estudantes podem

extravasar as suas emoções, fortalecerem as relações através do brincar e, ao mesmo tempo, estabelecerem trocas de experiências, socialização e interação entre si. Tais experiências tanto podem ser de caráter social como cultural.

Com a análise do espaço que os estudantes têm para a hora do recreio, Silva (1959) ressalta a valorização de um momento em que a criança tende a se expressar melhor, comunicar-se, desenvolver-se, interagir e ampliar o seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social. Assim, além das travessuras no seu cotidiano, a criança, na hora do recreio, é estimulada às novas aquisições de conhecimentos e potencialização da sociabilidade e da criatividade. Por isso, o recreio tem um grande significado na vida de uma criança durante a fase escolar.

Para Dumazedier (1980), o tempo do lazer que cada um tem para si, depois do seu desempenho ou de ter realizado suas obrigações, seja ela de caráter profissional, familiar, socioespiritual ou sociopolítico é vital para a sua saúde. E antes de qualquer outra coisa e liberação de cada um, seja pelo descanso, seja pela diversão, momento que se pode incluir as atividades lúdicas, a criança quer brincar, pois necessita se exercitar, exprimir seu mundo interior para compreender a vida. Na hora do recreio escolar, segundo Neuenfeld (2003) é uma hora que se faz necessária e presente na vida de toda a criança ou estudante desde a infância até a universidade.

A autora ainda acrescenta que o recreio vem sendo compreendido mais como momento para o professor dar uma pausa a sua atividade docente e para o estudante extravasar as energias, em vez de ser percebido em seu sentido mais amplo no qual o ele também é considerado como momento de construir relações, valores. Neuenfeld afirmar que:

O recreio é assim caracterizado: como campo de oportunidades que é ao mesmo tempo permissivo e controlador, sendo também um momento muito esperado pelos sujeitos para “correr, saltar, jogar, brincar”, como para estabelecer conflitos e preconceitos (NEUENFELD, 2003, p. 40).

Ao desenvolver as atividades recreativas na hora do recreio, as crianças promoverão, nesse espaço, brincadeiras que são muito importantes e fundamentais, pois elas precisam de um momento para construírem e transformarem suas experiências em valores que vão contribuir para outros e para elas mesmas. E será

nesse campo de oportunidade que a criança irá se esbaldar em suas criações e manifestações pelo desejo do brincar.

Segundo a Dra. Romina Barros (2009), pediatra e professora assistente no Albert Einstein, em uma reportagem no *site* Terra, o recreio escolar melhora o comportamento dos estudantes. Essa contribuição na hora do recreio vai possibilitar às crianças o estímulo ao convívio social e para o desenvolvimento pessoal, essa pausa pode ser muito significativa para elas que estão em sala de aula e querem liberar um pouco seus anseios em suas brincadeiras.

Mas a falta desse recreio pode trazer para a criança o cansaço em sala de aula, fazendo com que a criança considere a aula chata, sem graça e desagradável. Podendo até mesmo implicar no aprendizado dessa criança, que não tem tempo para exercer suas atividades recreativas, esse desgaste da falta do recreio não se dá só para a criança, mas também ao professor que não tem um tempo para o descanso. (SANTOS, 2011, p. 20).

Devemos sair desse paradigma de que o aprendizado só acontece no espaço de sala de aula, uma vez que se pode educar também pela prática do lazer, do lúdico. Deve-se reconhecer, portanto, a importância do processo educativo através do lazer, pois o recreio é uma forma de se ensinar brincado, assim a aprendizagem vai além da sala de aula.

Na hora do recreio, a criança pode desenvolver habilidades como a capacidade para criação, sensibilidade, gentileza e enriquecimento de seus valores morais. Todos esses benefícios são encontrados no desenrolar da concepção de recreio. Então se a criança permanece muito tempo em sala de aula sem ter um tempo adequado para exercer alguma atividade lúdica, certamente ela não conseguirá assimilar ou compreender muito o conteúdo transmitido em sala.

Dessa forma, entende-se que através do recreio as crianças expressam suas necessidades e buscam, nesse momento, estabelecer suas realizações pessoais. Diante dessa compreensão, é necessário que a criança dependa de outros indivíduos que fazem parte do seu contexto social, para que interaja com o outro e com o próprio ambiente recreativo. O recreio parece ser um espaço que deve ser encarado como um momento único e especial na vida escolar das crianças, já que nesse espaço há relações sociais, por isso não pode ser entendido como um descanso ou simplesmente um passatempo para as crianças. Para Wallon (1995),

a criança passa de um estágio para outro como uma passagem, há todo um caminho para percorrer antes de chegar a outro estágio de sua vida, e não é simplesmente uma ampliação, mas sim uma reformulação. Podendo ou não a criança passar por crise que afete a sua conduta enquanto criança. O desenvolvimento desta criança se constrói progressivamente efetivamente e cognitivamente.

Ao refletir dessa forma, que se pode ter uma visão das transformações pelas quais as crianças passam e que na hora do recreio elas podem encontrar estratégias e caminhos para o desenvolvimento pessoal, considerando que o recreio vem perdendo seu valor diante da sociedade, que muitas vezes encara esse tempo livre com mero passatempo ou simplesmente uma hora de descanso, é preciso deixar claro que esse momento é deve ser mais valorizado, porque tem muita importância. Vários são os papéis do recreio, vejamos alguns: o recreio como espaço de aprendizagem, o recreio como espaço de brincar pelo brincar, o recreio como espaço de socialização e cultural, o recreio como jogos, brincadeiras e brinquedos e o recreio como espaço de conflitos.

### 3.6 NA HORA DO RECREIO TAMBÉM SE APRENDE

Na hora do recreio, o brincar seria uma das atividades de aprendizagem importantes na vida dos estudantes, pois é quando o estudante resolve a maioria de seus conflitos, já que é através da brincadeira que a criança expressa sua forma de representação da realidade. Romina Barros (2009) dá a sua definição sobre o recreio e destaca o valor dessa hora na vida das crianças que estão em sala de aula, como também as possibilidades de uma aprendizagem significativa. Quando a criança tem seu tempo para extravasar em suas brincadeiras, ela terá, depois, mais entrosamento em sala de aula e estímulo para aprender. A autora afirma que “a criança que permanece muito tempo em sala de aula, sem ter um tempo apto para exercer alguma atividade lúdica, certamente ela não vai conseguir assimilar o conteúdo passado em sala”. (BARROS, 2009, p. 15).

O fazer barulho ao brincar é causado por trocas que se desenrolam ao longo das vivências. Rir, pular, vibrar, contagiar, sentir medo, sentir coragem, chorar, ficar bravo, reclamar, entristecer-se, ganhar e avançar fazem parte do processo de aprendizagem da criança. Através do recreio escolar, as crianças (estudantes) interagem umas com as outras, como estimulando a escrita, a fala e o raciocínio lógico. O estudante que tem certa dificuldade em sala de se expressar e de se

comunicar será capaz de melhorar sua dificuldade em se expressar, já que em suas atividades recreativas ele terá um leque de novidades à disposição.

Compreender a hora do recreio se faz essencial, principalmente para as crianças consideradas tímidas e caladas que, na maioria das vezes, em sala de aula, não conseguem se expressar, assim esse tempo destinado à recreação será um ambiente facilitador e transmissor de novas possibilidades na comunicação e na aprendizagem.

O recreio, portanto, se torna um tempo útil para os estudantes na fase escolar, pois pode atender às intencionalidades dos mesmos, é se pensar neste tempo/espço como uma maneira de preparar os sujeitos em fase escolar para mais essa etapa do processo ensino-aprendizagem, em busca de um melhor rendimento escolar. Estudantes que ficam em sala de aula com a missão de aprender, muitas vezes não têm a oportunidade de saber o que é o brincar. Para Piaget, “a criança pode vivenciar uma mesma situação diversas vezes, isso além de permitir que ela repita brincadeiras que lhe dão prazer, possibilita que ela solucione problemas e aprendam processos e comportamentos adequados”. (1990, p. 87).

É esse brincar espontâneo, como uma atividade que facilita a aprendizagem da criança, que irá propor uma aprendizagem significativa. Tal ato na hora do recreio não é mera brincadeira para os estudantes em tempo livre, mas também uma contribuição para a formação de valores para os mesmos.

Essa troca de valores entre os estudantes se dá através das brincadeiras que podem descobrir vários fatores diferentes entre eles. Com essa transmissão de valores, a criança começa a desenvolver e aprender sobre um novo ser que a estimula nas brincadeiras, com a lógica de se tentar entender e de se encontrar no outro. Todas as atividades inseridas dentro da escola devem estar direcionadas para promoção do saber e do aprender com relação à sociedade e à cultura do estudante. Daí a importância de uma nova ótica e abordagem sobre o recreio escolar e suas potencialidades socioeducacionais na vida dos estudantes, como forma de articulação entre o recreio e a sala de aula. Sua prática pedagógica auxilia na aprendizagem do estudante e possibilita ao educador aulas mais ricas e prazerosas.

Acreditamos que na hora do recreio os estudantes vão além do fazer nada. O brincar, o correr e o lanchar são fundamentais no processo ensino-aprendizagem dessas crianças. Nesse momento de lazer, as crianças podem realizar mais atividades do que se pode pensar. Fazendo uma mistura de seus conhecimentos

adquiridos em sala de aula com suas brincadeiras, criando e relacionando coisas novas e velhas. É nesse desenvolvimento que a criança vai adquirir a maturação da imaginação, da inteligência e da linguagem, o que deve ocorrer de maneira natural.

**Quadro 14 - Recreio Escolar**

<b>Identificar descobertas</b>
<b>Cultivar relações sociais saudáveis</b>
<b>Aprender brincando</b>
<b>Perder a timidez, falar mais se expressarem</b>
<b>Imaginação, criação e colaboração</b>

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2020).

No brincar, a criança terá uma fonte inspiradora para a invenção e para a elaboração de suas fantasias. Nessa criação, a criança vai se inteirar com o real e com o imaginário, ela descobrirá espontaneamente o mundo em que vive, através das brincadeiras que se transformaram em experiências. A criança, ao imaginar um desenho ou um brinquedo, saltará sua imaginação para um mundo onde muitas vezes é o do adulto, a brincadeira é uma das fases mais importantes para o desenvolvimento infantil, nesse período a criança aprende a lidar com seus sentidos da aprendizagem.

### 3.7 PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA UTILIZADA NO JOGO RPG DIGITAL

A partir das reflexões dos trabalhos de Robert Brien (1990) e de Alfredo Matta (2006), apresentaremos como pressupostos socioconstrutivistas o que ambos orientam como desenvolvimento de conteúdos para auxiliar na elaboração de um planejamento que veja o sujeito e a sua interatividade de forma colaborativa. Portanto o plano didático será elaborado para que o sujeito desenvolva seu próprio senso crítico. Apresentaremos o modelo que se pretende utilizar nesta pesquisa. É fundamental o método de Brien, por se tratar do socioconstrutivismo e pelo perfil dos estudantes.

Com influência de Brien (1990) e de seu método de base socioconstrutivista, o qual considera muito importante o perfil do participante, assim também o é para nós, por isso a relação em contextualizar o bairro onde está situada a escola EMMD,

assim como mostrar o perfil dos estudantes conforme o quadro 4, temos o nosso exemplo de planejamento com as seguintes etapas a serem avaliadas:

**Público Participante** – Definição de característica do participante e apresentar em um texto o tipo de atividade a ser desenvolvida serão terminologias adotadas nessa pesquisa. Nosso público participante refere-se a crianças quilombolas, com idade entre 08 a 10 anos, do bairro do Beiru. Assim, com influência de Robert Brien iremos adotar seu planejamento único e que dialoga com a nossa pesquisa.

**Necessidade a que Responde o Curso** – a que necessidade prática o curso que vamos fazer vai atender? Também estão em destaque as necessidades dos estudantes da escola EMMD, considerando assim o contexto dos mesmos já citados acima e compreendidos. Por isso a necessidade de se compreender o contexto histórico dos estudantes, pois ele nos auxiliará na aplicação do nosso plano didático.

**Objetivos Globais** – são aqueles que esperamos que sejam desenvolvidos pelas crianças participantes, ou seja, deverá ser o objetivo maior que desejamos que o sujeito, por fim, domine.

**Objetivos de Processos** – esse é o momento que Robert Brien chama de “Comportamento Terminal”, ou seja, esses são os objetivos intermediários que desejamos serem compreendidos pelos estudantes durante o processo de abordagem, os quais fazem parte do objetivo geral.

**Elementos de Conteúdos** – será nessa fase que descreveremos os conteúdos que serão abordados no jogo e aplicaremos as aventuras 3 e 4. A escolha dessas aventuras se deu por se tratar de uma fase mais dinâmica e atrativa para as crianças jogarem no momento do recreio.

**Objetivos Terminais e Cenários de Aprendizagem** – nesse momento, explicaremos, detalhadamente, todo o procedimento que será realizado didaticamente na atividade planejada. Descrevendo o passo a passo das atividades, além do material didático que serão utilizados, procedimentos de avaliação e o que o projetista achar necessário para especificar a atividade em planejamento sobre os objetos de processo.

**Macro-organizacional do Curso** – aqui será apresentado o formato geral da lógica do curso.

**Referências** - serão as respectivas referências que indicaremos aos estudantes. Conforme essa construção, optamos por utilizar o quadro-guia abaixo, na construção da solução didática proposta, no capítulo seguinte.

**QUADRO 15 – Guia Modelo**

<b>DADOS DA ESCOLA E ESTUDANTE</b>		
ESCOLA:		
TURMA:	ANO:	ESTUDANTE:
PROFESSORA:		
PÚBLICO 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 (2020).

A tabela acima se refere aos elementos de planejamento, os quais usaremos para elaboração do Guia Pedagógico da Prática, eles estão incluídos na teoria socioconstrutivista e nos elementos do jogo *RPG* digital, também na análise e adoção da sociedade em rede.

#### 4 MODELAGEM DA PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA DO JOGO *RPG* DIGITAL

Neste capítulo, construiremos o preenchimento do quadro para aplicação do jogo *Independência da Bahia*, assim como seu passo a passo. Utilizaremos a metodologia de Brien para elaborar a proposta didática socioconstrutivista do *RPG*, na hora do recreio, aplicada ao contexto dado, onde usaremos o quadro 5 para criar o quadro 6 que será o resultado de tudo que fizemos até agora. O quadro 6 converge para ele o contexto e princípio, pois nesse exato momento teremos condições para planejar uma proposta didática para este estudo. O nosso processo será o de acompanhar o quadro-guia, o 15, que está apresentado no final do capítulo anterior, ampliando o conteúdo que anteriormente tinha apenas as descrições das técnicas, porém a partir desse momento a construção se dará gradualmente.

Em primeiro instante, temos as informações referentes à questão-problema em que esta pesquisa se aplica. A nossa proposta está pautada em buscar desenvolver um plano didático pedagógico para a aplicação do jogo *RPG* digital para mediação do recreio escolar dos estudantes da Escola Municipal Maria Dolores. Essa escola está situada no bairro do Beiru, região do miolo de Salvador. Justificamos nossa escolha pela respectiva escola por se tratar de uma unidade de ensino que está inserida em um contexto histórico de luta e resistência de povos que ali habitaram. Índios e negros que resistiram às condições frequentes e precárias de ruínas e escravização. Sendo assim, nossos participantes, conforme demonstra o quadro citado, serão crianças e adolescentes do bairro com origens de Angola, Moçambique e Congo; além dos *nagôs jejes*, provenientes da Costa da Mina e os do Sudão islamizados *hauçãs* e *tapas grúncis*. Apresentamos abaixo a consolidação, no quadro 6, do projeto didático-pedagógico proposto pelo mestrado.

**QUADRO 16 – Guia Pedagógico da Prática**

<b>DADOS DA ESCOLA E DOS ESTUDANTES</b>		
<b>ESCOLA:</b> Municipal Maria Dolores		
<b>TURMA:</b> Ano: 5 <sup>o</sup>	<b>PERÍODO:</b> Vespertino	<b>ESTUDANTE:</b> faixa etária 09 a 11 anos de idade
<b>PROFESSORA:</b> Ana Carla Souza dos Santos Santos		
<p><b>PÚBLICO PARTICIPANTE:</b> Nosso público será formado por estudantes do 5<sup>o</sup> ano do Ensino Fundamental I, da Escola Municipal Maria Dolores do bairro Beiru. Considerados com o perfil de Quilombola, de bairro popular, descendentes de imigrantes ou roceiros, de maioria de matriz africana, também católicos e evangélicos, conforme o quadro 1, do capítulo do nosso contexto. São estudantes também herdeiros de indígenas e quilombolas, pessoas marcadas pelo preconceito, excluídos e marginalizados que lutam constantemente pela conquista de seus direitos, resistindo ao preconceito e à exclusão. O contato com a turma se dará por intermédio da professora local. Ressaltamos que os participantes serão estudantes residentes no bairro Beiru. E ao contatá-los por princípios (referências internas) poderão alterar esse planejamento. Portanto esse será o perfil de nosso participante.</p>		
<p><b>NECESSIDADE A QUE RESPONDE O CURSO:</b> <b>Realizar uma prática de ensino-aprendizagem baseada no jogo RPG digital educacional, na hora do recreio, do colégio Maria Dolores.</b></p> <p>Interprete ao leitor que esta será a necessidade do curso que estamos elaborando:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Necessidade a que o curso responde: Conforme o capítulo de princípios, quando eu falo em recreio, o objetivo aqui é aplicar o jogo de RPG de mesa e digital de forma que ele será parte do processo de ensino-aprendizagem da escola na hora do recreio;</li> <li>2. Para atender à necessidade posta, teremos que organizar um jogo RPG dentro do grupo. O jogo 2 de Julho elaborado pela Dra. Josenilda Mesquita e aplicado em escola do Beiru para adolescentes. A escolha se deu por se tratar de um jogo que trabalha solidariedade, companheirismo, história de luta e independência, além de o jogo ser bastantes dinâmico, embora tenhamos que adaptar seu conteúdo e processo para crianças e pré-adolescentes, os quais são o público de nossa escola;</li> <li>3. Uma vez analisado e compreendido o contexto, identificados os princípios e escolhido o jogo, agora aplicaremos o jogo de RPG 2 de Julho, a aventura 3, ataque à ilha de Itaparica; e a aventura 4, a batalha de Pirajá. A escolha pelas aventuras 3 e 4 se deu por se tratar de jogadas mais dinâmicas e motivadoras que vão envolver e entreter melhor os estudantes na hora do recreio na escola Maria Dolores, pois a mesma não possui espaço de recreação escolar;</li> <li>4. Dentro da aplicação do jogo, analisaremos os avanços das fases, assim como se os estudantes estão interagindo e se divertindo com o mesmo.</li> </ol>		
<p><b>OBJETIVO GLOBAL:</b> desenvolver prática de jogo RPG para a hora do recreio, sobre a independência da Bahia, para os estudantes da Escola Municipal Maria Dolores. Com isso, os estudantes vivenciarão uma aventura do jogo, aprendendo e se desenvolvendo na hora do recreio escolar.</p>		

**OBJETIVOS DE PROCESSOS:**

- 1) Reunir os participantes, de modo colaborativo, na hora do recreio escolar, na Escola Municipal Maria Dolores, aqueles que tenham interesse em jogar *RPG* e dialogarem sobre a falta de recreio escolar;
- 2) Distribuir contação de história do jogo *RPG* 2 de Julho, as regras do jogo, bem como as aventuras, os personagens (história, função e habilidade) e todas as referências necessárias à compreensão dos estudantes participantes para que ocorra a execução do jogo;
- 3) Organização da prática do jogo;
- 4) Desenvolver vivência colaborativa, assim como aprender sobre a Independência da Bahia.

**ELEMENTOS DE CONTEÚDOS:**

1) O contexto histórico será de muita importância para a compreensão da história dos estudantes que participarão do jogo, conseqüentemente apontaremos, neste momento, o contexto histórico do bairro do Beiru, o qual ficará à disposição da comunidade escolar para que haja diálogo para a validação ou não do conteúdo. Também vamos nos reunir com professores e estudantes envolvidos. Apresentaremos a proposta, dialogaremos e faremos os ajustes cabíveis em todo processo. Material envolvido: quadros de contexto e da proposta. Avaliação: processo que será considerado bem-sucedido quando chegarmos no formato final do curso;

2) Realização do jogo *RPG* presencial coletivamente com os participantes. Reunir a turma para apresentar o jogo de maneira lúdica e criativa sem deixar a criatividade de lado; criar personagens; fazer 14 sessões presenciais e 4 sessões EaD; e realizar diálogo de socialização do processo. Material envolvido: Computadores do laboratório de informática da escola, quadros, cartazes, textos, figurinos da época e celular. Avaliação: verificar a participação de cada estudante e ir anotando os avanços;

3) Depois apresentaremos o jogo *RPG* digital 2 de Julho, assim como sua composição e estrutura, mostrando as aventuras que utilizaremos, ressaltando a ligação com o contexto e o recreio, com o objetivo de entreter os estudantes na hora do recreio escolar. Serão feitas a exposição e a discussão sobre os parâmetros e elementos conceituais capazes de guiar a elaboração e realização de uma pesquisa em fonte primária. Exposição e discussão também serão realizadas sobre aspectos da importância do recreio escolar que deverão servir de base para a escolha do jogo;

4) Reunir os estudantes e incentivar o aprendizado da história da Bahia, fazê-los entender esse processo de independência, bem como fazer a hora do recreio com o jogo juntamente à contação da história. Para isso, usaremos o modelo da professora Josenilda Mesquita (2018, p. 172).

**OBJETIVOS CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM:** objetivo de processo – Dialogar e planejar coletivamente o jogo a ser implementado.

**Objetivo de processo 1:** de maneira colaborativa e lúdica, reuniremos os estudantes da Escola Municipal Maria Dolores, motivados em jogar *RPG 2 de Julho* e dialogar sobre a falta de recreação escolar, assim como sobre nossa história **[Descrição]:** após reunião e diálogo, tendo a aprovação e com as devidas alterações do projeto pedagógico que será apresentado à comunidade escolar, diretor e professores, iremos nos reunir com os estudantes do 5º ano do ensino fundamental I, da educação básica, conforme indicação da escola e dos professores, considerando o interesse dos estudantes em jogo de *RPG*. A quantidade será com todos aqueles da sala que participarão do processo. Feito isso, será apresentado o quadro síntese do contexto histórico, em *Power Point* ou cartolina e disponibilizado o capítulo do contexto histórico, produzido nesta pesquisa, impresso, para diálogo com eles. Em seguida, marcaremos com os estudantes um ou dois encontros de discussão livre, sobre os conteúdos apresentados. Todos os encontros serão marcados no turno em que os estudantes estudam, sempre combinado com a professora, eles terão duração entre 20 e 30 minutos, os demais encontros serão alternados, presenciais e 3 a distância (por meio da mediação e utilização do *whatsApp*. **[Procedimentos e Materiais]:** pelo menos 3 textos. Contexto histórico – História da Bahia: licenciatura em história. Salvador: Eduneb, 2013; Artigo – O Recreio e suas dimensões na percepção das crianças, 2010; e Ludicidade dentro da Sala de Aula: aplicação do lúdico na aula de Filosofia no Novo Estudar, 2018. Para tanto, disponibilizaremos os textos, faremos a leitura e discutiremos por cerca de 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 será de, no máximo, 40 minutos. **[Avaliação]:** a participação dos estudantes na discussão e análise do que cada um desenvolveu a respeito.

**Objetivo de processo 2:** compartilharemos uma história em quadrinhos com o contexto do jogo, com regras, aventura, personagem do jogo *RPG 2 de Julho* e todas as informações necessárias para a compreensão dos estudantes e para que ocorra o jogo. **[Descrição]:** o compartilhamento da história em quadrinhos se dará por meio de impressão com figuras e de escritos para os estudantes. Também, em *Power point*, apresentaremos as regras do jogo *RPG* e todas as demais informações necessárias para a compreensão dos estudantes participantes. Apresentaremos o jogo *RPGAD 2 de Julho* em diálogo com os estudantes. Nesse momento, realizaremos o cadastro de sistema, apresentaremos a plataforma *RPGAD* por meio do *site* que mantém os princípios socioconstrutivistas, assim como 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* a distância teremos o suporte do PHP (*Hypertext Preprocessor*), Linguagens de programação baseadas 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 temos 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 2 de Julho*, que utilizamos, também teve sua plataforma construída em consonância com princípios socioconstrutivistas e pode ser acessado através do endereço <<http://2dejulho.rpgad.net.br>>, onde os possíveis participantes do jogo podem ter acesso às mesas de *RPG*, após se cadastrarem como usuários. Dentro do *website* terá acesso aos dispositivos para visualizar como seria o formato EaD: a apresentação, o jogo

(histórico de campanha e aventura), manual, classes, regras, mesas e minha conta. **[Procedimentos e Materiais]:** abriremos uma roda de conversa sobre recreação escolar e sua importância, discutiremos sobre o que eles entenderam e podem acrescentar. Serão utilizados o ambiente e a aventura *RPG 2* de Julho que está disponível em: <http://2dejulho.rpgad.net.br>, além do *Power point* 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. **[Descrição]:** as etapas do jogo *RPG 2* de Julho serão realizadas de forma presencial. Os estudantes participarão do grupo de aplicação e elaboraremos tutoriais para assessorar na preparação que antecede as jogadas na mesa. Também apresentaremos os tutoriais da Ficha do Personagem (física), do cadastro no sistema *RPG EAD*, o texto de Campanha e o Sistema de Regras para leitura (a história em quadrinhos). Logo em seguida, apresentaremos a mesa de jogo no *RPG* e as instruções de jogadas, efetuaremos os cadastros dos jogadores e iniciaremos a construção para criar os personagens; com isso, esperamos que facilite a comunicação. Também criaremos um grupo no *WhatsApp* incluindo os jogadores, esse grupo terá como finalidade tirar possíveis dúvidas, assim como esclarecer o que possa não ter sido compreendido durante o processo de troca de informações sobre o jogo; além de servir, também, para marcarmos reuniões e as jogadas presenciais. Essas jogadas serão realizadas em turnos de 30 a 40 minutos, de acordo com as provocações realizadas pelo Mestre, ocorridas diariamente ou após todos os jogadores efetuarem as jogadas. Uma vez dentro do jogo, os estudantes serão levados às tensões e à tomada de decisões que deverão ter reflexões, isso durante todo o *RPG*. Nas sessões presenciais, do jogo, iremos, no primeiro dia, fazer o cadastro dos estudantes na plataforma e criar os personagens; nesse caso, escolher os personagens, assim como os nomes. Uma vez lido o trabalho e escolhidos os personagens, iniciaremos as jogadas; lembrando que teremos também duas ou mais jogadas *online* com o uso do computador ou celular. Assim, serão utilizados esses dispositivos eletrônicos. Importante ressaltar que com essa tecnologia eles poderão jogar de casa ou onde estiverem. As jogadas *EaD* serão efetuadas só para que eles conheçam o ambiente virtual, após as jogadas presenciais. Efetuaremos 4 (quatro) jogadas *EaD* (jogadas com duração de 30 a 40 minutos) e finalizaremos com uma jogada presencial, quando discutiremos sobre o tema exposto no jogo. **[Procedimentos e Materiais]:** os jogadores acessarão o site do jogo <<http://2dejulho.rpgad.net.br>>, através da *internet*, e realizarão as jogadas pelo *PC*, *Notebook*, *Tablet* e/ou *Smartphones*. Isso ocorrerá para as jogadas *EaD*. Serão utilizadas ferramentas do *RPGEAD* para registro das tomadas de decisão e posicionamentos dos jogadores. Também utilizaremos canetas, papel-ofício, quadro, pincel para quadro, trajes da época e o dado. Como espaço, utilizaremos as salas de aula na escola, as quais já foram previamente separadas e organizadas em diálogo com o diretor da escola e a professora da classe. Organizaremos as cadeiras e mesas da sala com um formato circular para que o Mestre tenha uma visão de todos os estudantes simultaneamente, isso ocorrerá no formato presencial. **[Avaliação]:** as tomadas de decisão e os posicionamentos serão registrados para avaliação, de acordo e em concordância com os direitos fundamentais dos posicionamentos tomados, servindo para que os professores avaliem o processo.

**Objetivo de processo 4:** fortalecer a vivência colaborativa referente à recreação escolar. **[Descrição]:** depois de cada rodada do jogo 2 de Julho, combinaremos momentos de conversas, com duração de 25 minutos (mínimo) para dialogarmos sobre o conteúdo exposto no jogo *RPG*; aplicaremos o jogo, conforme nossa descrição do objetivo de processo nº 3. Nesse momento, abriremos a roda de conversa para possíveis questionamentos dos estudantes sobre recreação escolar e sobre jogo. Em seguida, marcaremos 3 a 4 encontros por semana em sala de aula, no respectivo turno em que ocorre a hora do recreio escolar. **Procedimentos e Materiais]:** salas de aula

para os encontros de diálogo e jogadas presenciais, laboratório de informática para as jogadas EaD, cadeiras e mesas, quadro e pincel para quadro, papel ofício, lápis, dado e trajes da época. Registro dos encontros para futuras discussões. **[Avaliação]:** as tomadas de decisão e os posicionamentos serão registrados para avaliação, servindo para que os professores avaliem o processo, caso os mesmos queiram avaliar.

**MACRO-ORGANIZAÇÃO DO CURSO:** Teremos uma estrutura sequencial e evolutiva de processo, porque os estudantes vão participar de um processo sequencial de aventuras geridas pelo *RPG*.

#### 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.
- BRIEN, Robert. **Science cognitive et formation.** 3. ed. Publ. Antérieurement sous le titre: Science cognitive et formation, 1990, Comprenddesréf. Bibliogr.
- CARDOSO, E. T. **Motivação escolar e o lúdico:** o jogo *RPG* como estratégia pedagógica para ensino de História. 2008. 141 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, 2008.
- 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, 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.
- MESQUITA, Josenilda Pinto. **Ensino de história e jogos digitais:** experiência com *RPG* EaD para o ensino da Independência do Brasil na Bahia/ Salvador, 2018.
- MESQUITA, Josenilda Pinto. *RPGAD 2 de julho.* Disponível em: <http://2dejulho.rpgad.net.br>. Acesso em: 20 jan. 2019.

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2019) com referência em (BRIEN, 1990).

Atualmente, podemos constatar que temos algumas escolas municipais de Salvador sendo reformadas, isso é bastante positivo, porém para se chegar ao ideal falta muito, pois ainda temos vivenciado o tipo de situação em que prédios e casas são alugadas pela prefeitura para o funcionamento de escolas. Considerando essa situação, questionamos sobre as consequências de um crescimento de um povo sem consciência de classe, de qualidade de vida, condição social, conhecimento de si e do outro, e que desconsidera a sua própria história e herança cultural.

Será por meio do jogo educacional que veremos o quanto ele poderá auxiliar-nos no combate à falta de recreação dentro da escola? Pois estamos falando de escolas que não possuem um espaço físico para a recreação, mas que possuem salas de aula onde se pode jogar, tanto através do celular como também com um jogo de tabuleiro. Uma vez feito esse questionamento, idealizamos criar uma proposta didática-pedagógica, como estratégia e meio de diálogo para a hora do recreio, com vistas à aprendizagem colaborativa de convivência entre sujeitos.

E como objetivos específicos: Desenvolver uma didática aplicada para a utilização pedagógica para a aprendizagem na hora do recreio; analisar um modelo de *RPG* que contribua na hora do recreio para entreter os estudantes; e utilizar o jogo *RPG* digital como ferramenta pedagógica e lúdica na hora do recreio.

Essa é a proposta didática do jogo *RPG* digital, a qual utilizaremos como base no desenvolvimento de nossa pesquisa. No próximo capítulo, apresentaremos a metodologia adotada.

## 5 METODOLOGIA

No capítulo de introdução, falamos sobre o conceito da nossa metodologia escolhida para esta pesquisa, a *DBR*, na sua abordagem geral. Aqui iremos discuti-la, na abordagem prática do método da pesquisa em questão, sendo que devido ao vírus COVID-19, logo no início de março desse ano de 2020, ter exigido das autoridades o fechamento das escolas e, até o presente momento, elas continuarem fechadas, constatamos que em nossa pesquisa, a *DBR* teve que se adaptar no seu processo metodológico de aplicação. Ao invés de trabalharmos com estudantes da rede pública do ensino fundamental I, trabalharemos com *experts* professores especialistas da rede pública municipal, os quais lecionam no ensino fundamental I. Com isso, poderemos trazer o detalhamento da análise, da prática e da aplicação, entre os ciclos de refinamento. Para tanto, apresentaremos, a seguir, as variáveis de análise na perspectiva desses professores.

Apresentaremos a proposta didática que melhor se adéqua ao nosso jogo *RPG* a hora do recreio, e estaremos, assim, aguardando um retorno dos jogadores. Para colaborar com as definições da aplicação do nosso estudo, seguindo nosso modelo pedagógico desenvolvido no capítulo anterior, observamos os valores estabelecidos dos quatro pilares dos princípios desenvolvidos nesta pesquisa, sendo eles: o princípio educação popular, que surgiu com uma proposta de ir além do alfabetizar e com a inclusão da população menos favorecida, a fim de promover melhorias para homens e mulheres da zona rural com a participação da população, valorizando a ancestralidade (oralidade local), trabalhando a solidariedade, o respeito e a cultura; o socioconstrutivismo, que nos mostra que a consciência é formada pelas relações que os sujeitos estabelecem entre si através do seu meio social, da mediação, da linguagem, da abordagem dialética e da interseção entre as práticas sociais de sujeitos comprometidos no compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida comum, ZDI (Zona de Desenvolvimento Imediato); as possibilidades pedagógicas de uso do *RPG*, que fomentam a troca de ideias, experiências e possibilitam a aprendizagem em grupo, a socialização e a interação entre si; e o princípio do recreio escolar, seguindo os elementos com a concepção de recreio que é: “na hora do recreio também se aprende” com a participação do lúdico, da autonomia, do brincar, do sorrir e da solidariedade, importantes nesse momento tão prazeroso para os estudantes com as aventuras do *RPG 2* de Julho,

utilizando o jogo *RPG* digital como mediador para que possibilite a hora do recreio dentro da escola, resolvendo parcialmente a falta do mesmo, com a possibilidade da utilização das tecnologias e dos jogos.

## 5.1 DESCRIÇÃO DO PROCEDIMENTO DE CAMPO

Por se tratar de uma pesquisa aplicada, a aplicação torna-se fundamental para a investigação do instrumento de análise e de seu resultado, também por se tratar de uma pesquisa aplicada à educação, o campo torna-se concreto e importante para a pesquisa. A investigação que realizamos, neste trabalho, considerou como campo de aplicação os professores especialistas, pois foram os sujeitos participantes dessa pesquisa, nesta etapa. Veremos o plano de curso elaborado no capítulo IV e o submeteremos aos especialistas em educação escolar do ensino básico para os mesmos o analisarem. Uma vez apresentado o plano, aguardaremos o retorno desses especialistas. Depois de receber os seus pareceres, analisaremos cada questionário e faremos as adaptações necessárias à proposta, então encaminharemos as conclusões resultantes das análises decorrentes dos pareceres dos especialistas.

## 5.2 IDENTIFICAR AS CATEGORIAS DE PESQUISA

Considerando os elementos que nortearam as análises e as buscas por resultados, a aplicação do jogo *RPG 2* de Julho será analisada de acordo com as Variáveis de Acompanhamento (VA) e Variáveis de Referência (VR) descritas no capítulo 5, desta dissertação. Segundo Bianca Cardoso (2018, p. 133), as variáveis de acompanhamento (VA) são elementos que são construídos coletivamente partindo da temática proposta da pesquisa. Por sua vez, as variáveis de referência (VR) são as competências e habilidades pretendidas como objetivo da aprendizagem, sejam em relação ao conteúdo a ser trabalhado de forma interdisciplinar ou mesmo as reflexões acerca do jogo *RPG* na hora do recreio escolar. Dessa maneira, as VA podem ser caracterizadas como propulsoras das VR, pois servem como causas, fatores ou antecedentes que determinarão o alcance das habilidades e competências pretendidas na pesquisa.

### 5.2.1 A Variável de Referência (VR)

A variável de referência consiste na evidência do comportamento dos sujeitos envolvidos na dinâmica do jogo desta pesquisa. Nessa categoria, buscamos identificar a ocorrência de fenômenos que evidenciem os princípios definidos no *design* cognitivo do jogo, descritos nos itens do Capítulo 3. O experimento em questão se fundamenta a partir de quatro variáveis de referência: I) Educação popular, discutido no item 3.1; II) Socioconstrutivismo, discutido no item 3.2; III) Possibilidades pedagógicas de uso do *RPG*, discutido no item 3.3 referente à Sociedade em Rede; e IV) Recreio escolar, discutido no item 3.5. Cada VR possui subvariáveis a serem consideradas para comporem a análise. Importante lembrar que pela proximidade teórico-metodológica, alguns princípios são comuns a dois ou mais. A seguir, apresentaremos os eixos das VR e suas respectivas subvariáveis, assim como as interseções dos princípios:

**I) Eixo Educação Popular e Princípios Pedagógicos:** de acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, item 3.1, observamos a ocorrência dos seguintes fenômenos, durante a aplicação do jogo:

<b>EDUCAÇÃO POPULAR: PEDAGOGIA</b>
Solidariedade e respeito à oralidade
Participação popular e valorização da ancestralidade
Engajamento coletivo e fortalecimento da identidade
Autonomia e valorização da cultura
Consciência crítica e cosmovisão

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2019) a partir de (ALVES, 2018).

**II) Socioconstrutivismo:** de acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, item 3.2, observamos a ocorrência dos seguintes fenômenos, durante a aplicação do jogo:

<b>Princípios socioconstrutivistas no RPG Digital</b>	
<b>Interação social</b>	A interação social é um dos fundamentos básicos do jogo de <i>RPG</i> . Os Jogadores constroem uma história de forma coletiva e colaborativa, ajudando-se mutuamente para resolver os desafios colocados pelo Mestre.
<b>ZDI</b>	O <i>RPG</i> EaD é visto, neste estudo, como um instrumento mediador de aprendizagem. E durante as aplicações esperamos evidenciar situações onde ocorram o desenvolvimento de estratégias para resolução de problemas, mediados pelos elementos do jogo.
<b>Criação – imaginação</b>	Assim como uma brincadeira do faz de conta, jogo de papéis e o jogo protagonizado, o <i>RPG</i> digital, especialmente o <i>Play by Forum</i> , também envolve situação imaginária.
<b>Autoria colaborativa</b>	Em lugar de reproduzir um modelo, os sujeitos produzem um texto de forma espontânea e coletiva, conforme previsto pelo Socioconstrutivismo. Essa habilidade pode ser potencializada pela mediação do <i>Play by Fórum</i> .
<b>Planejamento</b>	Envolve a decisão sobre o tema que será tratado no texto. Nesse 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.
<b>Revisão</b>	Envolve reflexão sobre a organização das próprias ideias, o que pode ser caracterizado como atitude metacognitiva.

Fonte: (CABALERO, 2007; ALVES, 2018).

**II) Possibilidades pedagógicas de uso do RPG:** de acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, item 3.3, buscamos evidenciar os seguintes fenômenos:

Socialização	Fomenta a troca de ideias e experiências de vida entre o professor e os educandos e dos educandos 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 educandos a se inserirem no ambiente, utilizando a sua imaginação para resolverem os problemas que aparecem de modo inventivo, original ou reinterpretativo de outras soluções já experimentadas.

Interatividade	Prática dos educandos 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 direcione 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 engajador e contextual para o aprendiz.
Personagens	O <i>RPG</i> também nos dá a possibilidade de criar personagens e, no 2 de Julho, temos: Articulador Social, Cabra, Perito Marcial, Marujo, Alquimista, Sacerdote, Pistoleiro, Caboclo, Oficineiro e Miliciano.

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2019) a partir de (SANTOS, 2011, p. 118).

**IV) Recreio Escolar:** de acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, item 3.5, buscamos evidenciar dos seguintes fenômenos:

Identificar descobertas
Cultivar relações sociais saudáveis
Aprender brincando
Perder a timidez, falar mais e se expressar
Imaginação, criação e colaboração

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2020).

### 5.2.2 A Variável de Acompanhamento (VA)

Nessa categoria, VA, os elementos serão compostos por guia pedagógico da prática, o questionário será considerado como a principal variável, uma vez que será o ambiente onde teremos a devolução e a mediação do conhecimento dos professores especialistas. Os elementos foram construídos coletivamente com professores e pesquisadores envolvidos no experimento. Essa variável é classificada da seguinte maneira:

a) Guia Pedagógico da Prática: utilizamos a metodologia de Brien (1990) para elaborar a proposta didática socioconstrutivista do *RPG* na hora do recreio. O guia foi criado para atender à necessidade que tivemos para organizar as aventuras do jogo, assim como nos orienta no passo a passo do desenvolvimento da pesquisa,

sendo uma ferramenta, um instrumento pedagógico de interação, modelado para ser seguido nas visitas à escola. Consideramos o sistema *RPG* como subvariável de acompanhamento do espaço de interação e buscamos identificar os fenômenos das Variáveis de Referência, nesse espaço de interação, como forma de demonstrar a eficiência do jogo *RPG 2 de Julho* para a hora do recreio escolar.

b) Questionário: considerando o socioconstrutivismo e ainda com participação dos professores especialistas que responderão ao questionário, avaliando se o jogo atende aos princípios abordados nessa pesquisa, conforme dispostos no capítulo III, analisaremos o que ocorreu e o que podemos melhorar colaborativamente.

### 5.3 DESCRIÇÃO DO CAMPO E DO FORMULÁRIO

Uma pesquisa praxiológica e sustentada no socioconstrutivismo, que se utiliza do método *DBR*, se caracteriza pela participação coletiva da comunidade que diagnosticou a necessidade de solução frente a um problema. Para tanto, por se tratar de uma pesquisa aplicada, é de fundamental importância a definição prévia do campo de aplicação para averiguação do instrumento de análise. Para isso, como se trata de uma pesquisa aplicada no campo da educação, torna-se ainda mais essencial para a relevância da pesquisa.

Consideramos como participantes da pesquisa: os estudantes “pesquisadores mirins” e os professores da escola, portanto todos os envolvidos nesse trabalho são considerados coautores da obra e autores da proposta de solução (o Jogo *RPG Independência da Bahia 2 de Julho*), porém fez-se necessária a delimitação de um grupo de aplicação, considerando-se a característica do jogo *RPG* que compreende grupos de estudantes de 10 a 20 participantes na hora do recreio.

Escolhemos como campo para aplicação do jogo *RPG 2 de Julho* uma Instituição de Ensino Público (IEP) de Salvador-Bahia: Escola Municipal Maria Dolores, uma instituição que não possui espaço de recreio escolar. Essa foi a ideia principal no início da pesquisa, mas com a atual situação de pandemia em que se encontram o mundo e o Brasil, não será possível fazer o jogo na escola na hora do recreio escolar, então achamos pertinente para a escrita e avanço da mesma jogar o *RPG 2 de Julho* apenas com professores especialistas que colaboraram e

participaram para validarem a nossa pesquisa, lembrando que esses especialistas são da rede pública municipal do fundamental I.

Para isso, usaremos os aplicativos *Zoom* no jogo e o *WhatsApp* para as reuniões e para tirar possíveis dúvidas. Usaremos também o site <<http://diaspora.rpgad.net.br/mesas>> para jogar, por se tratar de um jogo mais rápido por conta do tempo que ele demanda, bem como porque o orientador da pesquisa, o professor Alfredo, tem mais experiência de jogar com o jogo diáspora, assim utilizaremos as ferramentas *notebook*, computador e celular, também o *e-mail* para envio de arquivos e socialização dos planos didáticos.

Já que devido ao momento de pandemia, a ideia original da aplicação na escola ficou inviável, aplicaremos então o jogo com os professores especialistas, os quais jogarão primeiramente para compreenderem e entenderem a funcionalidade do mesmo e para que tenham condições de validarem a pesquisa. Nós iremos nos comunicar por celular, pelo *WhatsApp*; já a aplicação do jogo será feita via celular, *notebooks* e computadores, utilizando o programa *Zoom*, lembrando que para 6 professores especialistas esse será o primeiro contato com o jogo *RPG*.

Devido ao contexto atual que o nosso país está passando com as escolas fechadas, por causa do vírus COVID-19, não jogaremos com os especialistas o *RPG* 2 de Julho da pesquisadora Josenilda Pinto Mesquita (2018), como foi a proposta para a hora do recreio escolar dos estudantes. Com a falta de tempo, jogaremos com os especialistas o *RPG* Diáspora Africana, da colega Mestre Joelma Cerqueira de Oliveira (2017), para que os mesmos possam compreender a funcionalidade e a metodologia do jogo. Depois que jogarem, apresentaremos o plano de curso para os professores especialistas, o plano de curso Guia Pedagógico da Prática, quadro 16, que será disponibilizado por *e-mail* para os professores *experts* analisarem se o jogo atende ao Guia Pedagógico da Prática que nós elaboramos para hora do recreio escolar da rede municipal.

#### 5.4 APRESENTAÇÃO DOS *EXPERTS*

Depois de explicado o jogo, agora iremos apresentar os professores *experts*. Suas características estão no formulário *online* que fizemos para melhor conhecê-los. Esse formulário foi criado na plataforma *Google* formulário gratuito. Acessível neste link: <<https://docs.google.com/forms/u/0/>>.

**Figura 3 - Formulário Perfil dos Experts**

**Fonte:** Elaborado pela autora a partir de (GOOGLE, 2020).

A primeira professora que respondeu ao nosso formulário de apresentação de professores especialistas foi a professora especialista Lívia Oliveira, reside e trabalha no município de Santo Amaro, tem licenciatura em Pedagogia, atua como pedagoga há 15 anos e neste ano está como gestora escolar.

A segunda professora que respondeu ao nosso formulário foi Aline de Assis Santos, reside e trabalha no município de Santo Amaro, tem Mestrado em Educação e Contemporaneidade, atua há 5 anos como professora no Centro Educacional Municipal Ana Judite de Araújo Melo, do 6º ao 9º ano.

O terceiro professor que respondeu ao nosso formulário foi Eudes Mata, reside e trabalha no município de Salvador, tem Mestrado em Educação e Contemporaneidade, atua há 8 anos como professor na escola Municipal Tenente Almir, leciona no 4º ano do Ensino Fundamental I.

A quarta professora que respondeu ao nosso formulário foi a especialista Jamile da Silva Gama Moura, trabalha no município de Santo Amaro e reside no município de Terra Nova. Tem Especializações em História da África e do Negro no Brasil, Língua portuguesa, Língua inglesa e Gestão educacional, há 14 anos atua como professora na escola Luiz Viana Filho, do 6º ao 9º ano.

A quinta professora que respondeu ao nosso formulário foi Roberta de Jesus Cerqueira, reside e trabalha no município de Santo Amaro, tem pós-graduação em História da África, atua há 20 anos como Coordenadora Pedagógica na escola Municipal Padre José Gomes Loureiro.

A sexta professora que respondeu ao nosso formulário foi Cláudia Maria Pereira da Anunciação, reside e trabalha no município de Salvador, tem pós-graduação em Coordenação e há 6 anos atua como professora na escola municipal Tenente Almir.

A sétima professora que respondeu ao nosso formulário foi Karina Silva Santos, reside no município de São Francisco do Conde e trabalha no município de Salvador, tem pós-graduação em Gestão Escolar, há 10 anos atua como professor na escola Municipal Tenente Almir fundamental I.

O oitavo professor que respondeu ao nosso formulário foi Antoniel de Melo Duarte, reside no município de Lauro de Freitas e trabalha no município de Salvador. Tem pós-graduação em Gerontologia, há 10 anos atua como professor na escola Santa Julia, nos anos iniciais.

Todos eles são, por nós, considerados *experts*/especialistas por serem trabalhadores da área de educação, com mais de quatro anos de profissão e profissionais com experiência suficiente para validar a nossa pesquisa. Uma vez apresentados os *experts*, eles jogarão o jogo *RPG* Luta Resistência, da colega mestre Joelma Cerqueira de Oliveira (2017), por se tratar de um jogo com jogadas mais breves e claras para que os especialistas tenham a noção e compreendam o que é o jogo *RPG*, sua funcionalidade e metodologia. Uma vez tendo eles jogado e compreendido o que é o jogo *RPG*, apresentaremos o plano didático.

## 5.5 DESCRIÇÃO DA COLETA DE DADOS

Depois que os professores especialistas jogarem e entenderem a funcionalidade e o propósito do jogo *RPG*, sob a orientação e supervisão do professor Alfredo Matta como (Mestre), realizaremos duas seções nas datas 24.06.2020 e 01.07.2020, das 14:00 às 18:00 horas e utilizaremos, nessas jogadas, o *site*: <<http://diaspora.rpgad.net.br/mesas>>, com o apoio de tecnologias como o celular, *notebook*, computadores e *tablets*, com acesso ao aplicativo *Zoom*, faremos as videoconferências para melhor auxiliar e fazer como se estivéssemos no presencial. Uma vez entendida a funcionalidade do jogo e o que é *RPG*, apresentaremos para eles o Quadro 16 – Guia Pedagógico da Prática, para que os mesmos possam analisar e fazer um paralelo entre as jogadas e o plano; a partir disso, possam responder ao questionário.

Por fim, será passado para os especialistas o questionário que contém 25 perguntas relacionadas ao jogo, direcionadas às análises de referência quanto à questão relacionada à falta de recreio escolar. Esse questionário será considerado como instrumento de análise e diagnóstico para refinamento da pesquisa.

**Figura 4 – Questionário do Jogo**

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de (GOOGLE, 2020).

Com esse questionário, os *experts* analisarão se os cenários de aprendizagem criados no jogo atendem aos elementos dos princípios os quais representam os princípios do estudo que estão apresentados no capítulo III, nos quadros: Quadro 05 – Educação Popular Princípios Pedagógicos, Quadro 6 – Princípios Socioconstrutivistas no *RPG* Digital, Quadro 07 – Possibilidades pedagógicas de uso do *RPG*, e o Quadro 14 - Recreio Escolar.

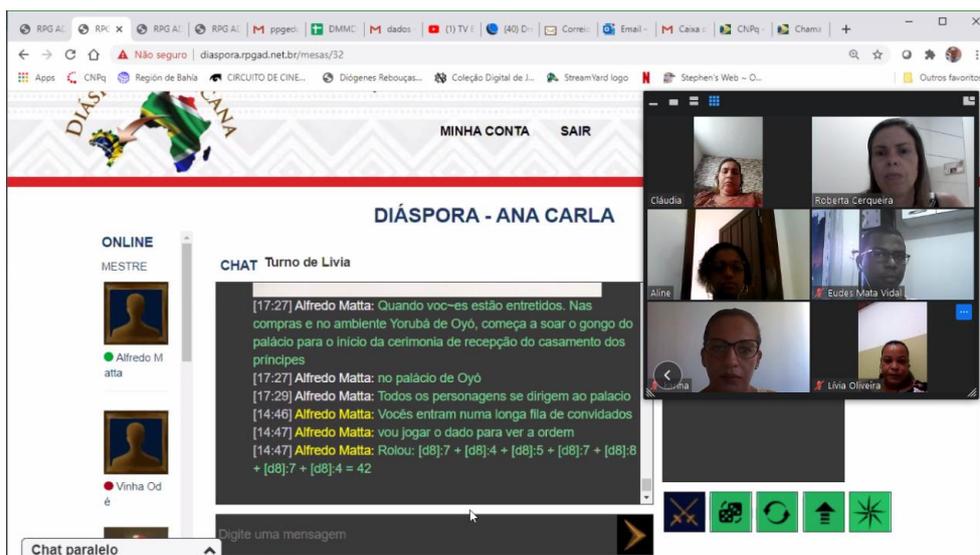
## 5.6 INTERPRETAÇÃO DE DADOS

Os *experts* que jogaram o *RPG* Diáspora foram: Aline Assis, Cláudia Maria, Eudes Mata, Karina Silva, Livia Oliveira e Roberta Cerqueira, os mesmos, no decorrer das jogadas, ficaram deslumbrados com o jogo. A *expert* Roberta Cerqueira falou que já estava imaginando o jogo na escola onde trabalha, pois o achou muito rico e interessante para as crianças. Quando eu apresentei a ideia original da

pesquisa que era jogar o 2 de Julho Independência da Bahia, seus olhos brilharam e ela disse que ficou apaixonada pela proposta.

Outra professora que também teve uma fala bastante interessante foi a professora Cláudia Maria que disse ter gostado muito do jogo *RPG*, que não o conhecia, sendo ele muito estimulante e interessante.

**Figura 5** – Participação dos *experts* no jogo *RPG*



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2020).

## 5.7 CRITÉRIOS DE ANÁLISE PARA A CONSULTA AOS *EXPERTS*

No caso da questão 1: Senhores *Experts*, vocês acham que esse cenário que elaboramos desperta entre as crianças a solidariedade e o respeito à oralidade? Os *experts* concordaram e consideraram que sim, pois desperta entre as crianças solidariedade, respeito à oralidade, considerando satisfatório.

A questão 2: Senhores *Experts*, é possível analisar no jogo se haverá entre as crianças participação popular e valorização à ancestralidade? Os *experts* concordam que sim, pois haverá participação das mesmas e a valorização de sua ancestralidade, considerando satisfatório.

Questão 3: Senhores *Experts*, vocês consideram que esse cenário que elaboramos irá despertar entre as crianças engajamento coletivo e fortalecimento da identidade? Os *experts* concordam que haverá sim o engajamento coletivo e o fortalecimento da identidade, considerando satisfatório.

Questão 4: Senhores *Experts*, vocês concordam que haverá emancipação e valorização da cultura entre as crianças na hora do recreio? Os *experts* concordaram que haverá sim, e que a abordagem sociocultural construtivista empregada no jogo constitui-se numa perspectiva que abrange conceitos de emancipação e valorização da cultura na hora do recreio e na vida de cada participante, considerando satisfatório.

Questão 5: Senhores *Experts*, vocês consideram que ocorrerá consciência crítica e cosmovisão entre as crianças? Os *experts* concordam que haverá sim, pois o jogo será um marco nesse sentido e que essa consciência crítica e cosmovisão é algo que vai se desenvolvendo ao longo do jogo e reforçando nos próximos anos de escolaridade e na vida, considerando satisfatório.

Questão 6: Senhores *Experts*, é possível analisar, no jogo, se haverá entre as crianças interações sociais? Os *experts* concordam que haverá sim, pois o jogo estabelece essa relação de interação social, considerando satisfatório.

Questão 7: Senhores *Experts*, o jogo atendeu à proposta ZDI (Zona de Desenvolvimento Imediato)? Os *experts* concordaram que sim, para eles o jogo atende à diferença entre o que a criança já apresenta em seu próprio desenvolvimento e o que ela é capaz de realizar, propicia novas aprendizagens, considerando satisfatório.

Questão 8: Senhores *Experts*, é provável que as crianças tenham criação e imaginação? Os *experts* concordaram que sim, por se tratar de um jogo com cenários, personagens e ação. A criança terá a oportunidade para criar e imaginar, considerando satisfatório.

Questão 9: Senhores *Experts*, será possível analisar se as crianças terão autoria colaborativa? Os *experts* concordaram que sim, será possível analisar a construção dessa autoria colaborativa e do desenvolvimento da mesma ao longo do jogo e nas observações diárias, considerando satisfatório.

Questão 10: Senhores *Experts*, será se despertaremos entre as crianças o planejamento? Os *experts* concordaram que sim, pois a criança atua no jogo de forma muito espontânea e competitiva e logo entenderá que a cada rodada é preciso atenção e planejamento por parte delas, considerando satisfatório.

Questão 11: Senhores *Experts*, despertaremos entre as crianças, revisões? Os *experts* concordaram que haverá sim, pois esse comprometimento de revisão e

planejamento é necessário já que o jogo nos direciona a isso a todo o tempo, considerando satisfatório.

Questão 12: Senhores *Experts*, despertaremos entre as crianças socializações? Os *experts* concordaram que sim, pois o jogo traz a oportunidade de conhecer outras pessoas e a construir relações interpessoais saudáveis, considerando satisfatório.

Questão 13: Senhores *Experts*, despertaremos entre as crianças a cooperação? Os *experts* concordaram que sim, pois no jogo desperta entre as crianças a cooperação. Elas criarão ações conjuntas com a finalidade comum, utilizando métodos e estratégias consensuais, uma colaborando com a outra, considerando satisfatório.

Questão 14: Senhores *Experts*, despertaremos entre as crianças, na hora do jogo, no recreio escolar, a criatividade? Os *experts* concordaram que sim, pois o jogo desperta a curiosidade, bem como motiva e estimula o impulso exploratório das crianças e vai além do recreio escolar, sendo um fator potencializador, considerando satisfatório.

Questão 15: Senhores *Experts*, despertaremos entre as crianças, na hora do jogo, no recreio escolar, a interatividade? Os *experts* concordaram que sim, para eles o próprio jogo proporciona essa interatividade nas jogadas uns com os outros, considerando satisfatório.

Questão 16: Senhores *Experts*, ocorreu interdisciplinaridade na hora do jogo recreio escolar? Os *experts* concordaram que sim, pois o jogo se apresenta nessa perspectiva, na qual os múltiplos conhecimentos se interligam e se relacionam com a realidade na comunidade onde as crianças estão inseridas, considerando satisfatório.

Questão 17: Senhores *Experts*, despertaremos entre as crianças, na hora do jogo, no recreio escolar, a aprendizagem? Os *experts* concordaram que sem dúvidas a aprendizagem ocorre em qualquer ambiente onde a criança constrói mudança de comportamento ou de pensamento através das experiências. A interação proporciona a aprendizagem continuamente, considerando satisfatório.

Questão 18: Senhores *Experts*, as crianças irão se identificar com os personagens? Os *experts* concordaram que sim, ao escolher um personagem a partir da descrição das classes, haverá uma identificação com as características como uma representação de sua personalidade, considerando satisfatório.

Questão 19: Senhores *Experts*, as crianças, na hora do jogo, no recreio escolar, irão identificar descobertas? Os *experts* concordaram que sim, pois o jogo na faixa etária de 09 a 11 anos, que é a fase do brincar, experimentar, criar hipóteses e explorar diversas situações, estimula muitas descobertas que serão identificadas e significadas, dessa maneira consolida-se a aprendizagem, considerando satisfatório.

Questão 20: Senhores *Experts*, as crianças irão cultivar relações sociais saudáveis? Os *experts* concordaram que sim. Para eles, a proposta do jogo traz a oportunidade de as crianças falarem de um mesmo lugar e de desenvolverem empatia e, conseqüentemente, cultivarem relações sociais saudáveis, considerando satisfatório.

Questão 21: Senhores *Experts*, será possível, na hora do jogo, as crianças aprenderem, brincando? Os *experts* concordaram que sim, pois o jogo já é uma experiência lúdica e por ser uma modalidade de representação de papéis em meio a um cenário histórico diverso, é possível aprender experiências escolares, considerando satisfatório.

Questão 22: Senhores *Experts*, as crianças consideradas acanhadas perderão a timidez ao falar e ao se expressarem? Os *experts* concordaram em parte, pois acreditam que não dá para afirmar com precisão, mas acreditam que sim, em razão do protagonismo e da autoria que o jogador precisa manifestar mediante a provocação para sua jogada, considerando satisfatório.

Questão 23: Senhores *Experts*, despertaremos imaginação, criação e colaboração? Os *experts* concordaram que sim, pois imaginação, criação e colaboração são elementos despertados no jogo do *RPG*, quando interpretam ou representam um papel ou personagem. Durante a narrativa estabelecida por todos os participantes, criando uma história interativa dentro de um cenário, a criança toma decisões e escolhe caminhos como proposta para as circunstâncias sugeridas pelo mestre, considerando satisfatório.

Questão 24: Senhores *Experts*, vocês aplicariam o jogo *RPG* na escola que vocês trabalham? Os *experts* concordaram que sim. Com certeza aplicariam o jogo de *RPG* na escola que trabalham. Para eles, o tema abordado para desenvolver a história foi bem escolhido e oportuno para os estudantes conhecerem sobre a Independência da Bahia, considerando satisfatório.

E, por fim, a questão 25: Senhores *Experts*, vocês indicariam a proposta do jogo *RPG* no recreio para outras escolas municipais? Os *experts* concordaram que

sim, pois a proposta do jogo *RPG* no recreio pode ser indicada para outras escolas municipais por ser um excelente instrumento de ensino e aprendizagem, e que certamente provocará mudanças de atitudes e posturas de todos os envolvidos, tanto das crianças quanto dos jovens e professores. Por ser um jogo educativo, de caráter lúdico, conduz ao prazer de estudar.

Habilidades e competências são fomentadas, tais como: interatividade, imaginação e interpretação, dentre tantas outras atitudes muito importantes e úteis para a vida futura dos educandos, considerando satisfatório.

Consideraremos o resultado, a partir das respostas dos *experts*, bem-sucedido, pois no decorrer do jogo eles demonstraram estar bastante interessados e estimulados. Para eles, o jogo é criativo e envolvente, sendo que essas características foram melhor avaliadas por se tratar de um jogo de caráter crescente quanto à aprendizagem.

a) Em relação à reunião e às jogadas, registramos e observamos: que a princípio, só o *expert* Eudes Mata conhecia o jogo, enquanto que para os demais *experts* foi o primeiro contato com *RPG*. Podemos analisar que logo nos primeiros horários do jogo tivemos jogadas acanhadas e os participantes um pouco temerosos, mas no decorrer das mesmas, com compreensão do formato e dinâmica do jogo *RPG*, bem como do seu funcionamento, pudemos ver jogadas com maior entretenimento, empolgação e ação dos *experts*, sem o medo inicial de errar.

b) No jogo, nós registramos que o curso planejado foi capaz de despertar, nos *experts*, a curiosidade, o estímulo em continuar jogando e o interesse em conhecer melhor o jogo *RPG*, bem como os demais jogos que o grupo de pesquisa tem; também entenderam que é possível brincar, rir, se divertir e aprender na hora do recreio.

## 6 RESULTADOS

Nesse capítulo, apresentaremos os resultados obtidos na aplicação do questionário, com o intuito de analisar a eficácia do jogo para a hora do recreio escolar. Descreveremos o instrumento que utilizaremos enquanto coletor dos dados e estabeleceremos os critérios que consideramos para análise. De posse dessa organização, passaremos à análise para atender ao objetivo geral da referida pesquisa.

O processo de verificação, análise e resposta dos *experts*: foram selecionados 8 professores *experts* com ajuda dos professores Aline Assis e Eudes Mata, que os apresentou para comporem o grupo. Foi criado um grupo de *WhatsApp*, no dia 30.05.2020, para melhor dialogar com os *experts*. Para as jogadas, compareceram 7 *experts*, tivemos duas jogadas, sendo que a primeira foi no dia 24.06.2020 das 14:00 às 18:00 horas e a segunda foi no dia 01.07.2020 das 14:00 às 18:00 horas, a finalidade dos encontros e do jogo *online* foi a de apresentar o jogo *RPG* para que os *experts* o conhecessem, analisassem e entendessem a funcionalidade e, assim, tivessem condições de responderem ao questionário. Vale ressaltar que o professor e *expert* Eudes Mata Vidal era o único que já conhecia o jogo *RPG* e que ele era o único especialista em *RPG* do grupo.

### 6.1 APLICAÇÃO DO PRIMEIRO E DO SEGUNDO ENCONTROS

A aplicação, com esse grupo ocorreu no mês de Junho de 2020, e as jogadas foram realizadas de forma simultânea, totalmente *online*, pelo *Tablet*, *PC*, *Notebook* e pelo *Smartphone*, através do *RPGAD*.

No primeiro encontro, os *experts* se apresentaram cautelosos nas jogadas, pois era o primeiro contato deles com o jogo de *RPG*. Um dos *experts* relatou que tinha receio de não entender as jogadas e errar, mas com o decorrer do jogo, com uma compreensão e entendimento do mesmo e de como se davam as jogadas, eles começaram a jogar com maior desenvoltura e a fazerem jogadas mais ousadas, sem o medo inicial de errar. No segundo encontro, já estavam elaborando as jogadas e com vontade de jogar maior tempo, também de aprenderem mais sobre o *RPG*.

A *expert* Roberta descreveu que ficou bem empolgada e animada, imaginando as crianças jogando o *RPG* e, principalmente, o 2 de Julho; pensou em

como seria enriquecedor para as crianças entrarem nesse novo universo lúdico e de aprendizagem. Lembrando que a *expert* Roberta se referiu ao *RPG 2* de Julho, pois o nosso plano didático e pedagógico é referente ao *Jogo 2* de Julho. Com essa fala da *expert* Roberta, com o seu conhecimento e mediação, podemos observar também a inserção de reflexões do campo, através da estratégia pedagógica e da interdisciplinaridade.

Para responder ao questionário, participaram apenas 4 *experts*, pois os outros 3 disseram que não poderiam responder, por conta de ocupações particulares agravadas pela situação em que se encontra hoje o mundo com o vírus COVID-19. Argumentaram estarem com muitas demandas de trabalho e com outras questões técnicas como, por exemplo o computador com defeito desde o segundo dia do encontro, razão pela qual quase não terminou a jogada. A *expert* Cláudia afirmou que gostou muito do jogo e de como será interessante trazê-lo para a sala de aula, como uma ferramenta que é riquíssima para as aulas, pois ele ajudaria a trabalhar de modo interdisciplinar, para além da hora da recreação. Abaixo, temos uma tabela do formulário que contabiliza o questionário aplicado, para tanto consideraremos a resposta de 4 *experts*.

**Quadro 17** - Apresentação das análises dos Formulários

Questão	Análise Geral	Observação
1	Todos acreditam que sim, haverá entre os estudantes a solidariedade e o respeito à oralidade, pois o jogo tem uma tendência que provoca, em seus jogadores, características como a solidariedade, em razão de ser um jogo de colaboração, bem como a oralidade, tendo em vista que os jogadores precisam se expressar oralmente devido à própria característica teatral própria do jogo.	Com a mediação do mestre, pois se trata de uma narrativa que requer atenção.
2	Os <i>experts</i> acreditam que haverá, entre os estudantes, a participação popular e a valorização da ancestralidade, porque o jogo estimula a participação popular e reforça a ancestralidade, uma vez que na narrativa são utilizadas expressões culturais populares da época, descritas dentro da escola.	Com a mediação do mestre, na narrativa que requer atenção, o mestre deve despertar e criar, à medida que os estudantes façam interações interpessoais para o desenvolvimento e evolução do jogo.
3	Os <i>experts</i> acreditam que os	

	estudantes terão engajamento coletivo e fortalecimento da identidade, por se tratar de um jogo coletivo e que estimula a interação entre eles.	
4	Os <i>experts</i> acreditam que haverá emancipação e valorização da cultura entre os estudantes, na hora do recreio, pois a abordagem sociocultural construtivista, empregada no jogo, constitui-se numa perspectiva que abrange conceitos de emancipação e valorização da cultura na hora do recreio e na vida de cada participante.	O mestre deverá estar ciente que o tempo em que ocorre a proposta é limitado (hora do recreio) e demandará um período maior para aplicação.
5	Os <i>experts</i> consideram que ocorrerá consciência crítica e cosmovisão entre os estudantes, após a aplicação do jogo. Por se tratar de estudantes de bairro popular, descendentes de imigrantes ou roceiros, com perfil quilombola.	O mestre deve ter, no planejamento, o objetivo a ser idealizado para o jogo.
6	Os <i>experts</i> acreditam que haverá interações sociais entre os estudantes, pois o jogo estabelece uma relação de interação social.	Lembrando que o mestre deve estimular e incentivar os estudantes nas jogadas.
7	Os <i>experts</i> acreditam que sim, o jogo atendeu a proposta ZDI (Zona de Desenvolvimento Imediato) e a construção de soluções para os desafios dados durante a aventura, a partir das trocas de experiências com suas vivências distintas, pois o jogo valoriza o que o estudante já sabe e estimula a criatividade e a imaginação, propiciando novas aprendizagens.	
8	Os <i>experts</i> acreditam ser provável que as crianças tenham criação e imaginação, em razão da característica do jogo ser de “criação\representação” cognitiva de jogadores\papéis identitários que, muitas vezes, são distintos do jogador.	
9	Os <i>experts</i> acreditam que sim, é possível analisar se os estudantes terão autoria colaborativa, pois podemos ver esse desenvolvimento ao longo do jogo e nas observações diárias.	Ao mestre será possível analisar se os estudantes terão autoria colaborativa, com o objetivo de colaborar para o desenvolvimento do jogo.
10	Os <i>experts</i> acreditam que sim, despertaremos, entre as crianças, o planejamento, tendo em vista que cada ação\jogada deverá ser bastante	O mestre deve estar atento e fazer as mediações.

	analisada, em razão da coletividade e da imprevisibilidade das ações durante a aventura.	
11	Os <i>experts</i> acreditam que talvez sim. Talvez despertaremos entre os estudantes a revisão, pois deverão ser conduzidos por um adulto e, assim, despertarão o interesse em revisar suas ações e atitudes.	O mestre terá o papel de sugerir a autorreflexão e a revisão nas jogadas para que os mesmos possam despertar o interesse em rever suas estratégias jogadas.
12	Os <i>experts</i> acreditam que sim, despertaremos entre os estudantes a socialização, com relação a cada jogada ser manifestada no coletivo, assim como as campanhas e aventuras apresentarem um conteúdo formativo denso e pré-requisito para apropriação dos jogadores, a participação dinâmica e efetiva no jogo.	
13	Três dos <i>experts</i> acreditam que sim, despertaremos entre as crianças a cooperação através do jogo. Elas criarão ações conjuntas com finalidade comum, utilizando métodos e estratégias consensuais, um colaborando com o outro. Apenas um dos <i>experts</i> ficou na dúvida, pois acredita que depende do papel de cada criança no jogo.	
14	Os <i>experts</i> acreditam que sim, despertaremos entre os estudantes, na hora do jogo, no recreio escolar, a criatividade, por se tratar de um jogo em que a criatividade é um fator potencializado pelo mesmo.	
15	Os <i>experts</i> acreditam que sim, despertaremos entre os estudantes, na hora do jogo, no recreio escolar, a interatividade.	
16	Os <i>experts</i> acreditam que haverá interdisciplinaridade na hora do jogo, no recreio escolar. O jogo se apresenta nessa perspectiva, na qual os múltiplos conhecimentos se interligam e se relacionam com a realidade, na comunidade na qual as crianças estão inseridas.	O mestre deve mediar com a contação de história de maneira lúdica e construtiva.
17	Os <i>experts</i> acreditam que sim, despertaremos entre os estudantes, na hora do jogo, no recreio escolar, a aprendizagem, pois esta ocorre em	

	qualquer ambiente onde a criança constrói mudança de comportamento ou pensamento, através de experiências. A interação proporciona a aprendizagem contínua.	
18	Os <i>experts</i> acreditam que os estudantes irão se identificar com os personagens, mediante a liberdade de escolha dada, a partir do conhecimento e da compreensão dos jogadores em relação às características das classes e de seus personagens.	O mestre deve mediar.
19	Os <i>experts</i> acreditam que os estudantes, na hora do jogo, no recreio escolar, irão identificar descobertas, cada rodada desse jogo é uma oportunidade de descobrir algo novo que desperte a curiosidade e a pesquisa, mediante essas descobertas.	O mestre deve mediar.
20	Os <i>experts</i> acreditam que os estudantes irão cultivar relações sociais saudáveis. A proposta do jogo traz a oportunidade de as crianças falarem de um mesmo lugar, de desenvolverem empatia e, conseqüentemente, cultivarem relações sociais saudáveis.	
21	Os <i>experts</i> acreditam que sim, será possível na hora do jogo os estudantes aprenderem brincando. Os processos comunicativos e interativos trazidos pela proposta do jogo, propiciam momentos de interação, capazes de desenvolverem a estrutura motivacional das crianças e de promoverem o desenvolvimento de novas aprendizagens.	
22	Os <i>experts</i> têm dúvidas se os estudantes, considerados acanhados, perderão a timidez para falar mais e se expressarem, pois não há como afirmar tal postura, mas com certeza o jogo trará oportunidades para se expressarem mais.	O mestre deve mediar e trazer provocações para o jogo.
23	Os <i>experts</i> acreditam que sim, despertaremos imaginação, criação, colaboração, pois essas posturas são elementos despertados no jogo do <i>RPG</i> , quando interpretam ou representam um papel ou personagem.	O mestre deve mediar e trazer provocações para o jogo.

	Durante a narrativa estabelecida por todos os participantes, ao criar uma história interativa dentro de um cenário, a criança toma decisões e escolhe caminhos como proposta para as circunstâncias sugeridas pelo mestre.	
24	Ao perguntar aos <i>experts</i> se eles aplicariam o jogo <i>RPG</i> , na escola que trabalham, todos disseram que sim, com certeza aplicaria o jogo de <i>RPG</i> na escola. O tema abordado para desenvolver a história foi bem escolhido e oportuno para os estudantes conhecerem sobre a Independência da Bahia.	Havendo um replanejamento no período de aplicação, mediante um curso de formação prévia dos docentes, para a aplicação do <i>RPG</i> .
25	Ao perguntar aos <i>experts</i> se indicariam a proposta do jogo <i>RPG</i> no recreio para outras escolas municipais, disseram que sim, pois a proposta do jogo <i>RPG</i> no recreio é um excelente instrumento de ensino e aprendizagem, que provocará mudanças de atitudes e posturas de todos os envolvidos, tanto das crianças, quanto jovens e professores. Por ser um jogo educativo, de caráter lúdico, conduz ao prazer de estudar. Habilidades e competências são fomentadas, tais como: interatividade, imaginação e interpretação, entre tantos outros, muito importantes e úteis para a vida futura dos educandos.	Mediante curso de formação prévia dos docentes, para a aplicação do <i>RPG</i> , não só para escolas públicas, mas também para as escolas particulares.

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora (2020).

## 6.2 ANÁLISE DOS PRINCÍPIOS COM BASE NAS RESPOSTAS DOS *EXPERTS*

Contudo, podemos dizer, que nossa proposta foi considerada satisfatória em parte, pois a proposta didático-pedagógica atendeu ao nosso plano em alguns pontos, precisando de melhorias e apreciação para atender, de fato, às nossas expectativas, a partir do olhar e da fala dos *experts*. Por conta da pandemia, conseguimos fazer apenas um ciclo prático com os *experts*, e não com os estudantes em campo, como planejamos inicialmente.

Diante dos relatos dos professores *experts* e da análise dos dados, concluímos que os resultados obtidos foram considerados parcialmente satisfatórios, pois ainda existem elementos que necessitam de melhorias.

A impossibilidade de seguir com os ciclos de aplicação e refinamento com a participação dos estudantes foi o principal ponto não satisfatório. Outro aspecto, consiste na necessidade de um tempo maior para execução prática do jogo e para nos debruçarmos sobre os detalhes dos registros no *RPG Play*. Nesse sentido, consideramos que esta pesquisa desenvolvida necessita de refinamentos, alguns indicados nos itens anteriores dessa dissertação e outros a serem revelados nas próximas aplicações. O experimento pode ser considerado inacabado pela falta de outros ciclos de refinamentos, todavia podemos considerá-lo válido porque obtivemos resultados avaliados como satisfatórios, pelos *experts*, na primeira aplicação em que eles participaram das jogadas, também porque a proposta didática criada para o jogo se adaptou bem ao jogo *RPG* na hora do recreio, validando os princípios pelos quais ele foi construído: o princípio educação popular; o socioconstrutivismo; as possibilidades pedagógicas de uso do *RPG*; e o recreio escolar, cuja premissa “na hora do recreio também se aprende” com a participação do lúdico, da autonomia, do brincar, do sorrir e da solidariedade motivou a criação do jogo *RPG 2* de Julho, como mediador para possibilitar a hora do recreio, dentro da escola, resolvendo, assim, parcialmente, a falta do mesmo nas escolas que não possuem um espaço para as crianças brincarem. Desse modo, há, com essa pesquisa, a possibilidade da utilização das tecnologias para proporcionar aos estudantes um momento de entretenimento e de aprendizagem.

A seguir, trataremos de analisar as perguntas do questionário de acordo com os critérios que estabelecemos no item 5.7, critérios de análise para consulta aos *experts*.

### **6.2.1 Análise dos princípios Educação Popular e Princípios Pedagógicos**

São oito questões que procuram verificar se esse princípio da educação popular está sendo respeitado e se ele desenvolve a aprendizagem desejada no modelo construído. A seguir, veremos como podemos analisar e o que devemos melhorar, no modelo, de acordo com a resposta dos *experts*, e se conseguimos atender a esses eixos.

### 6.2.1.1 Solidariedade e respeito à oralidade

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “Penso que esses elementos poderão ser despertados nas crianças, mediante a mediação que for feita pelo mestre”.

*Expert Roberta Cerqueira*: “Sim, é necessária a atenção na narrativa do mestre e dos demais colegas e, com isso, acontece o respeito enquanto o outro fala, e a solidariedade que são valores”.

*Expert Eudes Mata*: “Sim, o jogo *RPG* já possui uma tendência que provoca em seus jogadores características tais como, a solidariedade, em razão de ser um jogo de colaboração, bem como a oralidade, tendo em vista que os jogadores precisam se expressar oralmente devido a própria característica teatral própria do jogo”.

*Expert Karina Silva*: “Sim, pois de acordo com a resposta dos *experts*, também das jogadas, o jogo auxiliou e irá auxiliar os estudantes na construção do conhecimento, na solidariedade e no respeito um para com o outro, contudo podemos dizer que o eixo foi atendido”.

Em nossa análise, evidenciamos que o modelo deverá gerar a solidariedade e respeito à oralidade desejada. Segundo as respostas dos *experts*, no questionário, após sua interação com jogo e a leitura do plano didático, podemos destacar que as *experts* Aline Assis e Roberta Cerqueira complementam sobre a importância da mediação do mestre, em estar preparado para mediar e conduzir o jogo. Sendo assim, devemos acrescentar no plano didático um modelo de orientação didática para o mestre, o qual ele deverá seguir e estar atento quanto a estimular a solidariedade e o respeito. Iremos atribuir essa qualidade ao mestre nas recomendações do jogo.

### 6.2.1.2 Participação popular e valorização da ancestralidade

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “Acredito ser possível através da forma como os estudantes responderão”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Sim. O jogo em questão trata-se de um contexto histórico levando-se em consideração a participação popular e a valorização da ancestralidade”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim. Haverá participação, sobre a ancestralidade penso que seja um conceito que está também embutido na própria construção da Campanha e suas aventuras”.

*Expert* Karina Silva: “Sim, o jogo estimula a participação popular e reforça a ancestralidade”.

Foi possível verificar, nas respostas dos *experts*, que o modelo proposto deverá gerar participação popular e valorização ancestral nos estudantes, levando em consideração o contexto em que os mesmos estão inseridos. Tendo em vista esse eixo, podemos evidenciar que ele foi atendido.

#### 6.2.1.3 Engajamento coletivo e fortalecimento da identidade

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “Sim, por se tratar de um jogo colaborativo é possível que haja esse engajamento e referência sim à ancestralidade”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Sim. O cenário elaborado estimulará entre as crianças o engajamento coletivo e o fortalecimento da identidade, pois de acordo com a resposta dos *experts* e as jogadas, o jogo trouxe e irá trazer para os estudantes aspectos que valorizam a participação popular e a valorização ancestral, contudo podemos dizer que o eixo foi atendido. Surgem as possibilidades de integração entre elas e suas aplicabilidades sociais e, no contexto, evidencia-se a personalidade e o seu fortalecimento na sociedade”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, tendo esses princípios como parte das provocações, de modo a estimular o grupo de jogadores ao desenvolvimento dessas atitudes”.

*Expert* Karina Silva: “Sim. A proposta do jogo é uma ótima oportunidade de construção de interações sociais e conseqüentemente o fortalecimento da identidade tanto individuais quanto coletivas”.

Consideramos destacar que, após a resposta e mediação dos *experts*, o modelo desenvolveu aspectos coletivos e o fortalecimento de identidade, isso evidencia que o eixo foi atendido.

#### 6.2.1.4 Autonomia e valorização da cultura

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “Acredito que, a princípio, há uma apresentação a uma determinada história e cultura. Creio que outras ferramentas devam ser utilizadas posteriormente para a verificação de uma possível emancipação e/ou valorização da cultura”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Sim, pode-se afirmar que haverá valorização da cultura a qual as crianças estão inseridas, o que impulsionará a emancipação”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim”.

*Expert* Karina Silva: “Sim. A abordagem sociocultural construtivista empregada no jogo constitui-se numa perspectiva que abrange conceitos de emancipação e valorização da cultura”.

Podemos demonstrar que o modelo deverá gerar autonomia e valorização da cultura. A *expert* Aline Assis destaca a importância de outras ferramentas para mediar e auxiliar na valorização da cultura. Iremos acrescentar, no plano didático, uma ferramenta que possa complementar a valorização da cultura, assim o mestre deverá estar atento para propiciar solidariedade e respeito. Adicionaremos essa ferramenta ao jogo.

#### 6.2.1.5 Consciência crítica e cosmovisão

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “É possível que haja”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “É muito provável ocorrer a consciência crítica e cosmovisão entre as crianças após a aplicação do jogo”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, caso haja um planejamento prévio como objetivo a ser planejado para o jogo”.

*Expert* Karina Silva: “Sim. Acredito que o jogo será um marco nesse sentido e que essa consciência crítica e cosmovisão é algo que vai se desenvolvendo ao longo do jogo”.

Expressamos que as *experts* Aline Assis e Roberta Cerqueira tiveram dúvidas. Sendo assim, cabe ao mestre estar atento ao jogo, no qual deve mediar e

impulsionar a consciência crítica e a cosmovisão dos jogadores. Iremos atribuir essa qualidade ao mestre nas recomendações do jogo.

#### 6.2.1.6 Interação Social, ZDI, Criação e Imaginação

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “O jogo atende sim a essa diferença entre o que a criança já apresenta em seu próprio desenvolvimento e o que ela é capaz de realizar”.

*Expert Roberta Cerqueira*: “Sim a proposta de zona de desenvolvimento proximal refere-se à diferença entre a capacidade do aluno para executar uma tarefa de forma independente em relação à execução da tarefa com orientação”.

*Expert Eudes Mata*: “Sim, uma vez que permeou a experiência entre mestre e jogadores a construção de soluções para os desafios dados durante a aventura, a partir das trocas de experiências com suas vivências distintas”.

*Expert Karina Silva*: “Sim. O jogo valoriza o que a criança já sabe e estimula a criatividade e a imaginação propiciando novas aprendizagens”.

Observamos, nas análises das respostas dos *experts*, que após um momento de conhecimento e mediação, tendo em vista esse eixo, podemos evidenciar que ele foi atendido.

#### 6.2.1.7 Autoria Colaborativa

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “Sim. Será possível desenvolver essa análise a partir da ação dos personagens de cada criança”.

*Expert Roberta Cerqueira*: “Sim autoria colaborativa. Com objetivo de colaborar com o enredo e entreter com o jogo, as crianças criarão conjunto de ações e atitudes”.

*Expert Eudes Mata*: “Sim, uma vez que o jogo tem em sua característica fundamental e distinta de outros, ser autoral e colaborativo”.

*Expert Karina Silva*: “Sim. Será possível analisar a construção dessa autoria colaborativa e do desenvolvimento”.

Em nossa análise, evidenciamos que o modelo gerou autoria e colaboração. De acordo com a resposta dos *experts*, o eixo foi atendido.

#### 6.2.1.8 Planejamento e Revisão

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “É possível haver planejamento das ações”.

*Expert Roberta Cerqueira*: “Talvez não possamos afirmar que existirá o planejamento intencional, devido à faixa etária que vai dos 09 aos 11 anos, no entanto com o objetivo de se destacar na história, eles perceberão a necessidade do planejamento”.

*Expert Eudes Mata*: “Sim, tendo em vista cada ação/jogada”.

*Expert Karina Silva*: “Sim. A criança atua no jogo de forma muito espontânea e competitiva”.

Após um momento de interação e conhecimento, os *experts* Aline Assis, Eudes Mata e Karina Silva afirmam que sim, que houve planejamento e revisão; já a *expert* Roberta Cerqueira acredita não poder afirmar devido à idade. Sendo assim, o mestre deve estar atento ao jogo e às ações dos jogadores. Iremos atribuir, no plano, essa ação ao mestre.

#### 6.2.2 Análise do princípio Possibilidades Pedagógicas de uso do RPG

São sete as questões que procuram verificar se esse princípio de possibilidades pedagógicas de uso do RPG está sendo respeitado e se ele desenvolve a aprendizagem desejada, no modelo construído. A seguir, veremos como podemos analisar e o que devemos melhorar no modelo, de acordo com a resposta dos *experts*, se conseguimos atender a estes eixos.

##### 6.2.2.1 Socialização

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “É possível o desenvolvimento de socialização”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Provavelmente sim. Será despertada entre as crianças a socialização”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, em razão de cada jogada ser manifestada no coletivo, assim como as campanhas e aventuras”.

*Expert* Karina Silva: “Sim, pois o jogo traz a oportunidade de conhecer outras pessoas e construir relações interpessoais saudáveis”.

Após respostas dos *experts*, evidenciamos que o eixo foi atendido.

#### 6.2.2.2 Cooperação

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “A cooperação poderá ser desenvolvida ou não, dependendo”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Sim. Através do jogo despertaremos entre as crianças a cooperação”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim”.

*Expert* Karina Silva: “Sim”.

Conseguimos identificar que a *expert* Aline Assis tem dúvida, já os demais *experts* relataram que haverá contribuições e cooperação no jogo proposto, ficando evidente na elaboração do jogo. Sendo assim, o mestre deve mediar a participação dos estudantes no jogo. Iremos atribuir no plano essa ação ao mestre.

#### 6.2.2.3 Criatividade

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “A criatividade será um fator potencializado através do jogo, sim”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Não apenas na hora do jogo no recreio escolar será despertada nas crianças a criatividade. O jogo será motivador”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim”.

*Expert* Karina Silva: “Sim, à medida que o jogo desperta a curiosidade, motiva e estimula o impulso exploratório das crianças”. Através das respostas dos *experts* fica clara a ideia, evidenciando, assim, que no jogo teremos criatividade.

#### 6.2.2.4 Interatividade

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “Há a possibilidade de haver interação sim”.

*Expert Roberta Cerqueira*: “Sim, há troca e a possibilidade de interação exercendo influência sobre o conteúdo (tema) mediado”.

*Expert Eudes Mata*: “Sim, caso o jogo ocorra em meio virtual, poderemos promover a interatividade, uma vez que o jogo depende da interação entre os jogadores”.

*Expert Karina Silva*: “Sim”.

Em nossa análise, observamos que a *expert Aline Assis* tem dúvidas, e o *expert Eudes Mata* sinaliza que, para que a interatividade ocorra melhor, devemos ter mais jogadas *online*. Sendo assim, iremos acrescentar, no plano didático, mais jogadas *online*. Iremos atribuir essa mudança no novo modelo.

#### 6.2.2.5 Interdisciplinaridade

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “Sim. Desde quando essa seja pontuada pelo mestre, pelo mediador”.

*Expert Roberta Cerqueira*: “Ocorrerá sim, quando o mestre explanar a história inicial, relatará a História do Brasil; quando os alunos descrevem as jogadas estão desenvolvendo a escrita, ortografia, oralidade e organização de pensamento, ou seja, a construção a partir da junção de várias áreas do conhecimento”.

*Expert Eudes Mata*: “Sim, em razão da diversidade de conteúdos distintos e multirreferenciais”.

*Expert Karina Silva*: “Sim. O jogo se apresenta nessa perspectiva, onde há múltiplos conhecimentos”.

Conforme a análise da resposta dos *experts*, evidenciamos e registramos que há o aprender brincando.

#### 6.2.2.6 Aprendizagem

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “Creio ser esse um dos principais objetivos do jogo, sim”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Sem dúvidas, a aprendizagem ocorre em qualquer ambiente onde a criança constrói mudança de comportamento ou pensamento, através das experiências”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, se houver planejado antecipadamente a aplicação para a Campanha do jogo, uma modelagem proposta para atingir a esse objetivo”.

*Expert* Karina Silva: “Sim. O jogo levanta questionamentos, negociações, exemplificações e a construção de conhecimento para uma aprendizagem significativa”.

Constatamos que ficou muito nítido, na resposta dos *experts*, de como o envolvimento dos jogadores, em todas as fases do jogo, contribuirá para a aprendizagem; as fases colaboraram ativamente para o desenvolvimento do estudante.

#### 6.2.2.7 Personagens

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “É possível sim, que as crianças se identifiquem com os personagens”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Acredito que sim. Ao escolher um personagem a partir da descrição das classes”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, mediante a liberdade de escolha dada, a partir do conhecimento e da compreensão”.

*Expert* Karina Silva: “Sim. De acordo com a proposta do jogo e do mapeamento do território onde o mesmo será aplicado acredito que alcança esse objetivo”.

Com as respostas dos *experts*, evidenciamos e registramos que as crianças irão gostar de escolher os personagens.

### 6.2.3 Análise do princípio Recreio Escolar

São cinco questões que procuram verificar se esse princípio recreio escolar está sendo respeitado e se desenvolve atividades lúdicas e com a aprendizagem desejada no modelo construído. A seguir, veremos como podemos analisar e o que devemos melhorar no modelo. Ainda de acordo com os *experts*, conseguimos atender aos eixos.

#### 6.2.3.1 Identificar Descobertas

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “Eles deverão ser estimulados a identificar descobertas”.

*Expert Roberta Cerqueira*: “A faixa etária a qual é destinado o jogo (09 a 11 anos) é a fase em que o brincar, experimentar, criar hipóteses e explorar diversas situações estimularão muitas descobertas que serão identificadas e significadas, e dessa maneira consolida-se a aprendizagem”.

*Expert Eudes Mata*: “Sim, mediante a experiência de um jogo previamente planejado para alcançar a objetivação dessa experiência de descobrir conteúdos originais e novos”.

*Expert Karina Silva*: “Sim. Cada rodada desse jogo é uma oportunidade de descobrir algo novo que desperta a curiosidade e a pesquisa por essas descobertas”.

A partir da resposta dos *experts*, fica evidente que é importante a mediação do mestre, ele estar preparado para mediar e conduzir o jogo na identificação e descobertas dos estudantes. Sendo assim, devemos acrescentar, no plano didático, um modelo de orientação didática para o mestre em que ele deverá estar atento e estimular os estudantes a descobrirem e a fazerem essas identificações. Iremos atribuir essa qualidade ao mestre nas recomendações do jogo.

#### 6.2.3.2 Cultivar Relações Sociais Saudáveis

O que disseram os *experts*:

*Expert Aline Assis*: “Podem cultivar ou não, dependerá da forma como irão se enxergar no jogo”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Muito provavelmente, durante o jogo, as crianças cultivarão relações sociais saudáveis”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, o jogo pode ser uma das estratégias que pode colaborar para uma formação escolar que promova as sociabilidades”.

*Expert* Karina Silva: “Sim. A proposta do jogo traz a oportunidade de as crianças falarem de um mesmo lugar e de desenvolver empatia e, conseqüentemente, cultivar relações sociais saudáveis”.

Percebe-se que as *experts* Aline Assis e Roberta Cerqueira têm dúvidas. E para atender às suas dúvidas, devemos acrescentar, no plano didático, um modelo de orientação didática para o mestre, por meio do qual ele deverá estar atento na mediação das relações entre os estudantes. Iremos atribuir essa qualidade ao mestre, nas recomendações do jogo.

#### 6.2.3.3 Aprender Brincando

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “Sim, será possível devido à existência de um contexto histórico, personagens e narrativas”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Apesar das crianças em questão, da escola Municipal Maria Dolores do bairro Beiru não terem acesso ao recreio porque esta não possui espaço físico para tal, elas poderão compreender o jogo como uma brincadeira, uma distração sim”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, o jogo já é uma experiência lúdica e por ser uma modalidade de representação de papéis em meio a um cenário histórico”.

*Expert* Karina Silva: “Sim, os processos comunicativos e interativos trazidos pela proposta do jogo propiciam momentos de interação”.

Pode-se inferir, com base na análise da resposta dos *experts*, que ocorrerá aprendizagem brincando, pois o jogo, em si, tem elementos lúdicos e de aprendizagem e, dentro desse brincar, um contexto que os estudantes irão aprender.

#### 6.2.3.4 Imaginação e Criação

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “Sim, esses elementos serão despertados no jogo”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Imaginação, criação e colaboração são elementos despertados no jogo do *RPG*”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, por ser um jogo que precisa imaginar as ações que planificaram cada jogada é inerente o ato imaginativo, criativo e colaborador”.

*Expert* Karina Silva: “Sim”.

Torna-se evidente, nas respostas dos *experts*, que os estudantes terão sim imaginação e criação no jogo. Faz parte do jogo a interpretação de papéis, assim é necessário que os jogadores pratiquem a imaginação e a criação dentro do jogo.

#### 6.2.3.5 Perder a timidez

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “Poderão perder a timidez ou não”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Não é possível determinar se a criança tímida ou acanhada poderá falar mais ou se expressar durante o jogo”.

*Expert* Eudes Mata: “Acredito que sim, em razão do protagonismo e da autoria que o jogador precisa manifestar mediante a provocação para sua jogada”.

*Expert* Karina Silva: “Não afirmo que irão perder a timidez, mas com certeza o jogo trará oportunidades para se expressarem mais”.

Percebemos, a partir das respostas dos *experts*, que esse eixo não está bem claro e que ele gera dúvidas. Dessa forma, há a necessidade de realizarmos, no modelo didático, um tutorial, para servir como material complementar que norteará o mestre na busca do despertar e do provocar, nos estudantes, jogadas mais ativas e determinadas, fazendo com que os mesmos participem e interajam mais e se envolvam nas jogadas, reduzindo a timidez.

#### 6.2.4 Perguntas extras referentes ao jogo e à sua funcionalidade

São duas questões que procuram verificar se eles aplicariam e indicariam o jogo. Ainda de acordo com os *experts*, analisaremos a seguir.

#### 6.2.4.1 Aplicariam o Jogo *RPG* na escola que vocês trabalham?

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “Positivo”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “Com certeza aplicaria o jogo de *RPG* na escola que trabalho. O tema abordado para desenvolver a história foi bem escolhido e oportuno para os alunos conhecerem sobre a Independência da Bahia. Seriam necessárias algumas adaptações e replanejamento no período de aplicação”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim”.

*Expert* Karina Silva: “Sim”.

Evidenciamos que, após um momento de interação, conhecimento e mediação dos *experts*, eles aplicariam o jogo *RPG* na escola em que eles trabalham.

#### 6.2.4.2 Indicariam a Proposta do Jogo *RPG* no Recreio, para outras escolas municipais?

O que disseram os *experts*:

*Expert* Aline Assis: “Positivo”.

*Expert* Roberta Cerqueira: “A proposta do jogo *RPG* no recreio é indicada para outras escolas municipais, por ser um excelente instrumento de ensino e aprendizagem que provocará mudanças de atitudes e posturas de todos os envolvidos, tanto crianças quanto jovens e professores. Por ser um jogo educativo e de caráter lúdico conduz ao prazer de estudar. Habilidades e competências são fomentadas, tais como: interatividade, imaginação e interpretação, dentre tantas outras, muito importantes e úteis para a vida futura dos educandos”.

*Expert* Eudes Mata: “Sim, mediante um curso de formação prévia dos docentes para a aplicação do *RPG*”.

*Expert* Karina Silva: “Com certeza”.

Comprovamos que, após conhecimento, mediação e resposta dos *experts* quanto ao jogo *RPG*, as ocorrências são satisfatórias para o auxílio na hora do recreio escolar e para a aprendizagem interdisciplinar. A análise final não foi realizada por conta da pandemia do vírus COVID-19, pois a pesquisa se apresenta nesse ponto, e esperando, no futuro, a aplicação numa escola, já com as devidas mudanças sugeridas pelos *experts*. Faremos os ajustes no modelo proposto, pois ao

passar pelos *experts* houve algumas alterações do plano com relação ao tempo de aplicação ser um pouco maior que o planejamento atual, também quanto ao trazer o *RPG* não apenas na hora do recreio, mas adicioná-lo ao horário de aulas; outra sugestão foi que houvesse mais jogadas *online*.

### 6.3 MUDANÇAS PROPOSTAS AO MODELO

Buscando atender às demandas listadas pelos *experts*, de acordo com o item anterior, sinalizadas durante o questionário e a aplicação, construímos proposta de solução para ajustes no sistema *RPG* para aplicação, sendo criada uma segunda versão do modelo e realizadas as seguintes modificações:

- a) Jogadas Digital: após a identificação dos *experts*, precisamos de mais jogadas *online*. A mudança possibilitará mais articulação dos estudantes com as mídias junto à interferência do Mestre;
- b) Tutorial: com o diagnóstico necessário, incluir um tutorial do jogo *RPG*, tais como: usar a ficha física e *online* do personagem, introdução das jogadas, mediações nas jogadas, estimular os jogadores a interagirem e a participarem;
- c) Perder a Timidez: segundo os *experts*, quem irá mestrar tem que estar atento aos estudantes que são tímidos, e fazer mediações que engajem os mesmos, propiciando que interajam mais;
- d) Despertar na criança a ação de planejar e revisar: na aplicação do jogo, deixar claro que na criação do personagem e na confecção da ficha a criança já começa a planejar, então o mestre deve estar preparado para mediar, interagir e despertar, nos estudantes, o ato de planejar;
- e) Tempo da aplicação: ser um pouco maior que o planejado, tanto com relação ao horário quanto ao tempo dos dias de aplicação;
- f) Interatividade: O mestre deve ser mais dinâmico e produtivo para entreter os estudantes nas jogadas.

Seguem, no quadro 18, os ajustes da aplicação do Plano Didático; nele estão os aperfeiçoamentos realizados para a aplicação do jogo *RPG*, eis a síntese:

**Quadro 18 - Ajustes da Aplicação do Plano Didático**

<b>Elemento da Análise</b>	<b>Diagnóstico para Ajustes</b>	<b>Soluções para Ajustes</b>
Jogadas Digital	Mais jogadas <i>online</i> .	Aumentar mais jogadas <i>online</i> com os estudantes.
Tutorial	Inexistência de um tutorial do jogo <i>RPG</i> .	Desenvolver um tutorial do passo a passo do jogo, no qual o mestre deve estar atento, mediar o jogo e provocar, nos estudantes, as habilidades: socializar, interagir, criar, planejar, revisar e descobrir.
Perder a Timidez	Mediar e engajar.	Criar ações que provoquem articulação, interação, engajamento e despertem nos estudantes tímidos a habilidade de interagir no jogo durante e após as jogadas.
Despertar na criança a ação de planejar e revisar	Planejar junto com os estudantes.	Desenvolver ações que provoquem articulação, interação, engajamento e despertem nos estudantes a ação de planejamento e organização das jogadas, assim como pesquisar.
Tempo da aplicação	Maior tempo de aplicação tanto de horas como de dias.	Ampliar o tempo e os dias de jogadas com os estudantes.
Interatividade	Jogadas cada vez mais dinâmicas entre as jogadas.	Desenvolver ações que promovam a interatividade, com mais jogadas <i>online</i> e com a mediação do mestre.

**Fonte:** Elaborada pela autora (2020), com referência em (CARDOSO, 2018).

Diante dos diagnósticos, ajustes, adaptações e aprimoramentos do sistema acima descrito, abaixo segue o plano didático com as devidas mudanças sugeridas pelos *experts*, as quais podemos encontrar no objetivo do processo 3, do nosso plano didático.

QUADRO 19 – Guia Pedagógico da Prática

<b>DADOS DA ESCOLA E DOS ESTUDANTES</b>		
<b>ESCOLA PÚBLICA</b>		
<b>TURMAS</b> Anos: 3º, 4º e 5º	<b>PERÍODOS:</b> Matutino e Vespertino	<b>ESTUDANTES:</b> faixa etária 09 a 13 anos de idade
<b>PROFESSORA:</b> Ana Carla Souza dos Santos Santos		
<p><b>PÚBLICO PARTICIPANTE:</b> Nosso público será formado por estudantes da rede pública, do Ensino Fundamental I, considerados com o perfil de Quilombola, de bairro popular, descendentes de imigrantes ou roceiros, de maioria da matriz africana, também católicos e evangélicos, conforme o quadro 1, do capítulo do nosso contexto. São estudantes também herdeiros de indígenas e quilombolas, pessoas marcadas pelo preconceito, excluídos e marginalizados que lutam constantemente pela conquista de seus direitos, resistindo ao preconceito e à exclusão. O contato com a turma se dará por intermédio da professora local. Ressaltamos que os participantes serão estudantes residentes no bairro Beiru. E ao contatá-los por princípios (referências internas) poderão alterar esse planejamento. Portanto esse será o perfil de nosso participante.</p>		
<p><b>NECESSIDADE A QUE RESPONDE O CURSO:</b> <b>Realizar uma prática de ensino-aprendizagem baseada no jogo <i>RPG</i> digital educacional, na hora do recreio em escola pública.</b></p> <p>Interpretar para o leitor que esta será a necessidade do curso que estamos elaborando.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Necessidade a que o curso responde. Conforme o capítulo de princípios, quando eu falo de recreio, o objetivo aqui é aplicar o jogo de <i>RPG</i> de mesa e digital, de forma que ele será parte do processo de ensino-aprendizagem da escola na hora do recreio.</li> <li>2. Para atender à necessidade posta, teremos que organizar um jogo <i>RPG</i>, dentro do grupo. O jogo 2 de Julho, elaborado pela Dra. Josenilda Mesquita, aplicado em escola do Beiru, para adolescentes. A escolha do jogo se deu por tratar de um jogo que trabalha solidariedade, companheirismo e nossa história de luta e independência, além de o jogo ser bastantes dinâmico, embora tenhamos que adaptar seu conteúdo e processo para crianças e pré-adolescentes, os quais são o público de nossa escola.</li> <li>3. Uma vez analisado e compreendido o contexto, identificados os princípios e escolhido o jogo, agora aplicaremos o jogo de <i>RPG</i> 2 de Julho, a aventura 3, ataque à ilha de Itaparica; e a aventura 4, a batalha de Pirajá. A escolha pelas aventuras 3 e 4 se deu por se tratar de jogadas mais dinâmicas e motivadoras que vão envolver e entreter melhor os estudantes na hora do recreio, na escola pública que não possui espaço de recreação escolar.</li> <li>4. Dentro da aplicação do jogo, analisaremos os avanços das faces, assim como se os estudantes estão interagindo e se divertindo com o mesmo.</li> </ol>		
<p><b>OBJETIVO GLOBAL:</b> desenvolver prática de jogo <i>RPG</i> para a hora do recreio, sobre a independência da Bahia, para os estudantes da escola pública. Com isso, os estudantes vivenciarão uma aventura do jogo, aprendendo e se</p>		

desenvolvendo na hora do recreio escolar.

**OBJETIVOS DE PROCESSOS:**

- 1) Reunir os participantes, de modo colaborativo, na hora do recreio escolar, na pública, aqueles que tenham interesse em jogar *RPG* e dialogarem sobre a falta de recreio escolar;
- 2) Distribuir contação de história do jogo *RPG 2* de Julho, as regras do jogo, bem como as aventuras, os personagens (história, função e habilidade) e todas as referências necessárias à compreensão dos estudantes participantes para que ocorra a execução do jogo;
- 3) Organização da prática do jogo;
- 4) Desenvolver vivência colaborativa, assim como aprender sobre a Independência da Bahia.

**ELEMENTOS DE CONTEÚDOS:**

1) O contexto histórico será de muita importância para a compreensão da história dos estudantes que participarão do jogo, conseqüentemente apontaremos, neste momento, o contexto histórico do bairro do Beiru, o qual ficará à disposição da comunidade escolar para que tenha diálogo para a validação ou não do conteúdo. Também vamos nos reunir com professores e estudantes envolvidos. Apresentaremos a proposta, dialogaremos e faremos os ajustes cabíveis em todo processo. Material envolvido: quadros de contexto e da proposta. Avaliação: em processo que será considerado bem-sucedido quando chegarmos no formato final do curso;

2) Realização do jogo *RPG* presencial coletivamente com os participantes. Reunir a turma para apresentar o jogo de maneira lúdica e criativa sem deixar a criatividade de lado. Criar personagens. Fazer 14 sessões presenciais e 4 sessões EaD, realizar diálogo de socialização do processo. Material envolvido: Computadores do laboratório de informática da escola, quadros, cartazes, textos, figurinos da época e celular. Avaliação: verificar a participação de cada estudante e ir anotando seus avanços;

3) Depois apresentaremos o jogo *RPG* digital 2 de Julho, assim como sua composição e estrutura. Mostrando as aventuras que utilizaremos, ressaltando a ligação com o contexto e o recreio, com o objetivo de entreter os estudantes na hora do recreio escolar. Teremos um tutorial para que o mestre passe aos estudantes, como o preenchimento da ficha, a função do dado e a escolha dos personagens. Será feita a exposição e a discussão sobre os parâmetros e elementos conceituais capazes de guiar a elaboração e realização de uma pesquisa em fonte primária. Exposição e discussão também serão realizadas sobre aspectos da importância do recreio escolar que deverão servir de base para a escolha do jogo;

4) Reunir os estudantes e incentivar o aprendizado da história da Bahia, assim como fazê-los entenderem esse processo de

independência, bem como fazer a hora do recreio com o jogo juntamente à contação da história. Para isso, usaremos o modelo da professora Josenilda Mesquita (2018, p. 172).

**OBJETIVOS CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM:** objetivo de processo – Dialogar e planejar coletivamente o jogo a ser implementado.

**Objetivo de processo 1:** de maneira colaborativa e lúdica, reuniremos os estudantes da escola pública, motivados em jogar *RPG 2 de Julho*, e dialogar sobre a falta de recreação escolar, assim como sobre nossa história. **[Descrição]:** após reunião e diálogo, tendo a aprovação e com as devidas alterações do projeto pedagógico que será apresentado à comunidade escolar, diretor e professores, iremos nos reunir com os estudantes do 5º ano, do ensino fundamental I, da educação básica, conforme indicação da escola e dos professores. Considerando o interesse dos estudantes em jogo de *RPG*, a quantidade será com todos aqueles da sala que participarão do processo. Feito isso, será apresentado o quadro síntese do contexto histórico, em *Power Point*, ou cartolina e disponibilizado o capítulo do contexto histórico produzido nesta pesquisa, impresso, para diálogo com eles. Em seguida, marcaremos com os estudantes um ou dois encontros de discussão livre sobre os conteúdos apresentados. Todos os encontros serão marcados no turno em que os estudantes estudam, sempre combinado com a professora, e terão duração entre **30 e 60 minutos**, os demais encontros serão alternados entre presenciais e 3 a distância (por meio da mediação e utilização do *whatsApp*).

**[Procedimentos e Materiais]:** pelo menos 3 textos. Contexto histórico – História da Bahia: licenciatura em história. Salvador: Eduneb, 2013; Artigo – O Recreio e suas dimensões na percepção das crianças, 2010; Ludicidade dentro da Sala de Aula: aplicação do lúdico na aula de Filosofia no Novo Estudar, 2018. Para tanto, disponibilizaremos os textos, faremos a leitura e discutiremos por cerca de 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 será de, no máximo, 40 minutos. **[Avaliação]:** a participação dos estudantes na discussão e análise do que cada um desenvolveu a respeito.

**Objetivo de processo 2:** compartilharemos uma história em quadrinhos com o contexto do jogo, com regras, aventuras, personagem do jogo *RPG 2 de Julho* e todas as informações necessárias para a compreensão dos estudantes, para que ocorra o jogo.

**[Descrição]:** o compartilhamento da história em quadrinhos se dará por meio de impressão com figuras e de escritos para os estudantes. Também, em *Power point*, apresentamos as regras do jogo *RPG* e todas as demais informações necessárias para a compreensão dos estudantes participantes. Apresentaremos o jogo *RPGAD 2 de Julho* em diálogo com os estudantes. Nesse momento, realizaremos o cadastro de sistema, apresentaremos a plataforma *RPGAD*, por meio do *site* que mantém os princípios socioconstrutivistas, assim como 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* a distância teremos o suporte do PHP (*Hypertext Preprocessor*), Linguagens de programação baseadas 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 temos 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) como: regras, permissão de criação e configuração de conta para cada personagem, mesas, biblioteca de arquivos e *chats* para cada *template*. O *RPGAD 2 de Julho*, que utilizamos, também teve sua plataforma construída em consonância com os princípios socioconstrutivistas, ele pode ser acessado através do endereço <<http://2dejulho.rpgad.net.br>>, onde os possíveis participantes do jogo podem ter acesso às mesas de *RPG*, após se cadastrarem como usuários. Dentro do *website* terá acesso

aos dispositivos para visualizar como é o formato EaD: a apresentação, o jogo (histórico de campanha e aventura), manual, classes, regras, mesas e minha conta.

**[Procedimentos e Materiais]:** abriremos uma roda de conversa sobre recreação escolar e sua importância, discutiremos sobre o que eles entenderam e podem acrescentar. Foram utilizados o ambiente e a aventura *RPG 2* de Julho que está disponível em: <<http://2dejulho.rpgad.net.br>>, além do *Power point* 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. **[Descrição]:** as etapas do jogo *RPG 2* de Julho serão realizadas de forma presencial. Os estudantes participarão do grupo de aplicação, e elaboraremos tutoriais para assessorar na preparação que antecede as jogadas na mesa. **Também apresentaremos os tutoriais da Ficha do Personagem (física), do cadastro no sistema RPG EAD, o texto de Campanha e o Sistema de Regras para leitura (a história em quadrinhos), logo em seguida apresentaremos a mesa de jogo no RPG e as instruções de jogadas e efetuaremos os cadastros dos jogadores, iniciando a construção para a criação dos personagens; com isso, esperamos que facilite a comunicação. Também um tutorial para o mestre ficar atento às habilidades que os estudantes devem desenvolver ao longo do jogo, tais como: a socialização entre si, participação e consciência crítica. Esse tutorial tem como objetivo planejar e revisar as suas jogadas, mediar entre os estudantes relações saudáveis e estimular a interatividade. Criaremos um grupo no *WhatsApp* incluindo os jogadores; esse grupo terá como finalidade tirar possíveis dúvidas, assim como esclarecer o que possa não ter sido compreendido durante o processo de troca de informações sobre o jogo, além de servir, também, para marcarmos reuniões e as jogadas presenciais. Essas jogadas serão realizadas em turnos de 30 a 60 minutos, de acordo com as provocações realizadas pelo Mestre, ocorridas diariamente ou após todos os jogadores efetuarem as jogadas.** Uma vez dentro do jogo, os estudantes serão levados às tensões e à tomada de decisões que deverão ter reflexões, isso durante todo o *RPG*. Nas sessões presenciais, do jogo, iremos no primeiro dia fazer o cadastro dos estudantes na plataforma e criar os personagens; nesse caso, escolher os personagens, assim como os nomes. Uma vez lido o trabalho e escolhidos os personagens, iniciaremos as jogadas, lembrando que teremos, também, duas ou mais **jogadas online**, com o uso computador ou celular, assim serão utilizados esses dispositivos eletrônicos. Importante ressaltar que com essa tecnologia eles poderão jogar de casa ou onde estiverem. **As jogadas EaD serão efetuadas só para que eles conheçam o ambiente virtual, intercalando-as com as jogadas presenciais. Efetuaremos jogadas EaD (jogadas com duração de 30 a 60 minutos) e finalizaremos com uma jogada presencial, quando discutiremos sobre o tema exposto no jogo.**

**[Procedimentos e Materiais]:** os jogadores acessarão o *site* do jogo <<http://2dejulho.rpgad.net.br>>, através da *internet*, e realizarão as jogadas pelo *PC*, *Notebook*, *Tablet* e/ou *Smartphones*. Isso ocorrerá para as jogadas EaD. Serão utilizadas ferramentas do *RPGEAD* para registro das tomadas de decisão e posicionamentos dos jogadores. Também utilizaremos canetas, papel-ofício, quadro, pincel para quadro, trajes da época e o dado. Como espaço, utilizaremos as salas de aula na escola, as quais já foram previamente separadas e organizadas em diálogo com o diretor da escola e a professora da classe. Organizaremos as cadeiras e mesas da sala com um formato circular para que o Mestre tenha uma visão de todos os estudantes simultaneamente, isso ocorrerá no formato presencial. **[Avaliação]:** as tomadas de decisão e os posicionamentos serão registrados para avaliação, de acordo e em concordância com os direitos fundamentais nos posicionamentos tomados, servindo para que os professores avaliem o processo.

**Objetivo de processo 4:** fortalecer a vivência colaborativa referente à recreação escolar. **[Descrição]:** depois de cada rodada do jogo 2 de Julho, combinaremos momentos de conversas, com duração de 25 minutos (mínimo) para dialogarmos sobre o conteúdo exposto no jogo *RPG*; aplicaremos o jogo, conforme nossa descrição do objetivo de processo nº 3. Nesse momento, abriremos a roda de conversa para possíveis questionamentos dos estudantes sobre recreação escolar e sobre o jogo. Em seguida, marcaremos 3 a 4 encontros por semana em sala de aula, no respectivo turno em que ocorre a hora do recreio escolar.

**Procedimentos e Materiais]:** salas de aula para os encontros de diálogo e jogadas presenciais, laboratório de informática para as jogadas EaD cadeiras e mesas, quadro e pincel para quadro, papel ofício, lápis, dado e trajes da época. Registro dos encontros para futuras discussões. **[Avaliação]:** as tomadas de decisão e os posicionamentos serão registrados para avaliação, servindo para que os professores avaliem o processo, caso os mesmos queiram avaliar.

**MACRO-ORGANIZAÇÃO DO CURSO:** teremos uma estrutura sequencial e evolutiva de processo, porque os estudantes vão participar de um processo sequencial de aventuras geridas pelo *RPG*.

#### 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.
- BRIEN, Robert. **Science Cognitive et Formation.** 3. ed. Publ. Antérieurement sous le titre: Science cognitive et formation, 1990, Comprenddesréf. Bibliogr.
- CARDOSO, E. T. **Motivação escolar e o lúdico:** o jogo *RPG* como estratégia pedagógica para ensino de História. 2008. 141 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, 2008.
- 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.
- MESQUITA, Josenilda Pinto. **Ensino de História e Jogos Digitais:** experiência com Rpg ead para o Ensino da Independência do Brasil na Bahia/ Salvador, 2018.
- MESQUITA, Josenilda Pinto. **RPGAD 2 de julho.** Disponível em: <http://2dejulho.rpgad.net.br>. Acesso em: 20 jan. 2019.

Consideramos o plano didático apto para as próximas jogadas, lembrando que na proporção que ocorrem as jogadas iremos ter refinamento da pesquisa e ocorrerão novas mudanças. Como a pesquisa passará por refinamentos nas próximas aplicações, segundo opinião dos *experts*, os ciclos de refinamentos que se sucederem a partir desse experimento deverão levar em conta as mudanças sugeridas por eles na versão dois do plano. Por ora, suas sugestões foram: aumentar mais jogadas *online* com os estudantes; desenvolver um tutorial do passo a passo do jogo, no qual o mestre deve estar atento, mediar o jogo e provocar nos estudantes as habilidades (socializar, interagir, criar, planejar, revisar e descobrir); criar ações que provoquem articulação, interação, engajamento e despertem nos estudantes tímidos a habilidade de interagir no jogo durante e após as jogadas; desenvolver ações que provoquem articulação, interação, engajamento e despertem, nos estudantes, a ação de planejamento e organização das jogadas, bem como pesquisar; ampliar o tempo e os dias de jogadas com os estudantes; e desenvolver ações que promovam a interatividade, com mais jogadas *online* e com a mediação do mestre.

Por fim, estamos cientes que outras mudanças poderão ocorrer quando o jogo for aplicado, tendo os estudantes como participantes. Nesse sentido, tal resultado coaduna-se à base metodológica *Design Based Research*, cuja premissa é a realização de ciclos iterativos e seus respectivos refinamentos como fundamentais para validarem uma proposta *DBR* de solução eficaz frente ao problema de pesquisa levantado.

## 7 CONCLUSÃO

Podemos concluir que o presente estudo, realizado com a intenção de construir um plano didático para a aplicação de um jogo de *RPG*, específico para hora do recreio escolar, concretizou um processo de colaboração e mediação entre pesquisadores e professores *experts* envolvidos, sendo capaz de contribuir para o processo de ensino-aprendizagem para além da hora do recreio escolar, mobilizando as comunidades interna e externa.

O nosso estudo consistiu na construção do entendimento do contexto social dos estudantes e da comunidade em que os mesmos estão inseridos. Além da contextualização, apresentamos um embasamento teórico que norteou a nossa pesquisa, todos os aspectos teóricos foram fundamentais para fornecerem os princípios que a constituíram.

Ao longo do desenvolvimento desse estudo, optamos por utilizar a *DBR* como método de pesquisa, por essa metodologia valorizar o contexto e dialogar entre os sujeitos envolvidos na pesquisa, bem como a forma em que a aplicação, validação e refinamento da ferramenta pedagógica foi elaborada a fim de atender ao problema de pesquisa levantado. Essa escolha consiste no principal acerto da pesquisa, uma vez que oportuniza a participação dos sujeitos da aprendizagem.

O experimento encontra-se inacabado pela falta de outros ciclos de refinamentos, porém consideramos, até esse ponto da pesquisa, toda a trajetória e o amadurecimento teórico-prático dos envolvidos como partes inerentes ao processo conduzido pela metodologia *DBR*. Essa consideração demonstra um importante integrador de benefícios à pesquisa para a área de educação.

Diante dos desafios que ocorreram e ainda ocorrem no mundo atual, a aplicação da proposta de solução também apresentou e ainda apresenta desafios. Consideramos o sistema como objeto de pesquisa e, portanto, necessitou de ajustes; desse modo, para se chegar a um refinamento, foram consideradas as limitações pensadas e as não pensadas no âmbito sistêmico, sendo necessário desenvolver um sentimento de colaboração verdadeira que transpôs a proposta da pesquisa de mestrado. Tal sentimento gerou a necessidade pessoal de identificar melhorias significativas em uma escola de rede pública municipal de Salvador com aplicação do jogo *RPG* na hora do recreio, se criando soluções e indicações. Contudo, com auxílio do coletivo participante, conseguimos superar os desafios encontrados com

as escolas fechadas e mesmo assim executar a pesquisa, aprendendo e reaprendendo durante o processo.

Consideramos que o trabalho desenvolvido necessita de refinamentos, alguns indicados no corpo dessa dissertação e outros a serem revelados nas próximas aplicações do 2º ciclo. Por se tratar de uma pesquisa de base metodológica *DBR*, as necessidades de ciclos iterativos e seus respectivos refinamentos são fundamentais para uma proposta de solução eficaz frente ao problema de pesquisa.

Diante dos relatos dos professores *experts* e da análise dos dados, concluímos que os resultados obtidos foram considerados parcialmente satisfatórios, pois ainda existem elementos que necessitam de melhorias. Outro aspecto, consiste na necessidade de um tempo maior para execução prática do jogo, e para nos debruçarmos sobre a riqueza dos registros no *RPG Play*, dos diálogos nos instrumentos da Ficha do Personagem e *Chat*. No entanto, os resultados obtidos acrescentaram, imensamente, na trajetória acadêmica da pesquisadora.

Apesar do contexto que vivenciamos neste início do ano de 2020, com a COVID-19, podemos dizer que conseguimos atender à nossa expectativa junto aos nossos *experts*, os quais constataram que os estudantes da rede pública de algumas escolas não possuem espaço de recreio escolar, mas que podem tê-lo a partir da inserção do jogo de *RPG* de maneira que os estudantes possam brincar, sorrir, interagir, serem solidários, companheiros e ao mesmo tempo aprenderem com esse jogo.

Podemos concluir que os resultados obtidos foram de extrema importância, pois comprovamos que o jogo é uma relevante interface lúdica que contribui para o envolvimento dos estudantes na hora do recreio e no processo de construção do conhecimento. O jogo ainda engaja os estudantes durante todo o processo, aumentando, ainda, a possibilidade de se buscar por outras fontes de conhecimento para além do universo da hora do recreio escolar.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Katiane. **Educação para o turismo de base comunitária no antigo Quilombo Cabula**: processo de formação de estudantes do ensino médio usando o jogo *RPG* digital como ferramenta pedagógica, 2018. Dissertação (Mestrado). – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade – Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Pensar a prática**: escritos de viagem e estudos sobre a educação. São Paulo: Edições Loyola, 1984.

\_\_\_\_\_. **O que é educação**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BRASIL. Ministério do Turismo. **Seleções e chamadas de projetos**: Apoio às iniciativas de Turismo Sustentável e Turismo de Base Comunitária. Brasília: Ministério do Turismo, 2008a. Disponível em: <[http://www.turismo.gov.br/turismo/convenios\\_contratos/selecao\\_projetos/](http://www.turismo.gov.br/turismo/convenios_contratos/selecao_projetos/)>. Acesso em: 23 out. 2018.

BRASIL. Constituição Federal (1988). **Capítulo III da Educação, da Cultura e do Desporto**. Seção I, da educação, 1988.

BRASIL. Ministério do Turismo. **Seleções e chamadas de projetos**: Apoio às iniciativas de Turismo Sustentável e Turismo de Base Comunitária. Brasília: Ministério do Turismo, 2008a. Disponível em: <[http://www.turismo.gov.br/turismo/convenios\\_contratos/selecao\\_projetos/](http://www.turismo.gov.br/turismo/convenios_contratos/selecao_projetos/)> Acesso em: 23 out. 2012.

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

BROURGÉRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**: revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 4. ed., São Paulo: Cortez, 2001.

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.

CABALERO, Sueli; MATTA, Alfredo. **RPG byMoodle**. Salvador: UNEB, 2011.

CARDOSO, Bianca e Silva. **RPG Guardiões da palavra**: o uso do Role Playing Game (*RPG*) no ensino interdisciplinar em história sobre a comunidade dos países de Língua Portuguesa (CPLP), 2018.

CARDOSO, E. T. **Motivação escolar e o lúdico**: o jogo RPG como estratégia pedagógica para ensino de História. 2008. 141 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Campinas, 2008.

CASTRO, Y. P. de. **Falares africanos na Bahia**: um vocabulário afro-brasileiro. Rio de Janeiro: Academia Brasileira de Letras; Top books Editora, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAVALLARI, R. C.; ZACARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 2. ed. São Paulo: Ícone. 1994.

COSTA, Hildete Santos Pita. **TerreiroTumbenci**: um patrimônio afrobrasileiro em museu digital / Tese doutorado, Hildete Santos Pita Costa, 2018.

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 Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade – Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

DUMAZEDIER, J. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: Sesc, 1980.

FORTIM, Ivelise. **Level Up!** A aventura numa comunidade virtual de RPG. São Paulo: Giz Editorial, 2007.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática de liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 1982.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GOOGLE. **Escolas em Tancredo Neves – Salvador – BA**. Disponível em: <<https://www.escolas/cidades/2162-salvador/bairros/285894-tancredo-neves>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

GOOGLE. **Forms 2020**. Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/d/1FqZd-8-tEnSBjhGMZBfDB-uD-qD7koeUUb0fLOMcj1o/edit>>. Acesso em: 06 Jun. 2020.

GOOGLE MAPS. **Escola Municipal Maria Dolores**. Disponível em: <<https://www.google.com/maps/place/Escola+Municipal+Maria+Dolores/@-12.940604,-38.4436454,730m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x0:0x94e76c423e54be17!4b1!8m2!3d-12.9405456!4d-38.4434327>>. Acesso em: 17 jul. 2019.

GOOGLE. **Tancredo Neves – Salvador – BA**. Disponível em: <<https://www.google.com/maps/place/Tancredo+Neves,+Salvador++BA,+40301-110/@12.9435014,38.4537406,13.75z/data=!4m5!3m4!1s0x7161a8f62100c7b:0x3d527c6542035bb3!8m2!3d-12.9438308!4d-38.4496208>>. Acesso em: 04 Jun. 2019.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal e cultura política: impactos do associativismo no terceiro setor.** São Paulo: Cortez, 1999.

\_\_\_\_\_. **Educação não formal e o educador social.** atuação no desenvolvimento de projetos sociais. São Paulo: Cortez, 2010.

\_\_\_\_\_. **Movimentos sociais e educação.** São Paulo: Cortez, 2005.

GRÃOS DE LUZ E GRIÔ. **Pedagogia Griô.** Princípios. 2017. Disponível em: <<http://graosdeluzegrio.org.br/pedagogia-grio/principios/>>. Acesso em: 03 ago. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectivas, 2008.

KISHIMOTO, Morchida. **O brincar e suas teorias.** [S. l.]: [S. n.], 1998.

LOURENÇO, Carlos E. Anatomia de uma aventura de RPG: o processo de criação passo a passo In: Simpósio Rpg & Educação, 1, 2002, São Paulo. **Anais...**São Paulo: Devir, 2004, p. 20-60.

MARTINS, Luciana C. de Almeida. **Colaboração, tecnologia e ensino de História: o pensar histórico e a autoria de hipermídia em rede.** 2009. 137 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade). Universidade do Estado da Bahia, PPGEduc, Salvador, 2009.

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 C. 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 Rodriguez. Compreendendo o que modelar nos ambientes pedagógicos informatizados de comunidades em rede. Congresso internacional de educação a distância, 12., 2005, Florianópolis. **Anais eletrônicos...**Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/113tcc3.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

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 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 pedagógicos**. Salvador: EDUFBA, 2011.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. (Org.). **História em revista aspectos da Bahia Republicana**. Salvador: UCSal. Instituto de Filosofia e Ciência Humanas, 2002.

MELO, Sócrates. **Role playing Game e suas implicações pedagógicas no ensino de História**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) Faculdade de História – Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana, 2012.

MESQUITA, Josenilda Pinto. **Ensino de história e jogos digitais: experiência com RPG para o ensino da independência do Brasil na Bahia/ Salvador**, 2018.

MESQUITA, Josenilda Pinto. **RPGAD 2 de julho**. Disponível em: <http://2dejulho.rpgad.net.br>. Acesso em: 20 jan. 2019.

NEUENFELD, Derli Juliano. Recreio escolar: o que acontece longe dos olhos dos professores? Revista **Educação Física**. Maringá, v. 14, n. 1, p. 37-45, 2003.

OLIVEIRA, Joelma Cerqueira. **Jogo RPG (Role Playing Game) digital “luta e resistência”**: uma proposta pedagógica para o ensino da história das rotas do tráfico de escravizados na Bahia, 2017.

PEREIRA, B. A. **Infância e o lazer**: estudo da ocupação dos tempos livres das crianças dos 3 aos 10 anos em diferentes contextos sociais. Dissertação de mestrado em Ciências da Educação, Metodologia da Educação Física, Faculdade de Motricidade Humana da Universidade Técnica de Lisboa. Lisboa: [S. n.], [1993].

PEREIRA, B. O. Neto, C. A infância e as práticas lúdicas. Estudo das atividades de tempos livres nas crianças dos 3 aos 10 anos. In: Pinto, M. & Sarmento, M. **A infância, Contextos e Identidades**. Braga: Edições do Centro de Estudos da Criança, [1997]. p. 219-264. (Coleção Infantis).

PEREIRA, C. E. Klimick. RPG nas aulas de História e Geografia. In: SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 1. 2002, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Devir, 2004, p. 180-216.

PEREIRA, Dulcineia de Fatima Ferreira; PEREIRA, Eduardo Tadeu. Revisitando a história da educação popular no Brasil: em busca de um outro mundo possível. Revista **HISTEDBR On-line**, Campinas, 2010.

RAMOS, Maria da Conceição Aparecida Leira. **Jogar e brincar**: representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. [Santa Catarina]: Instituto Catarinense de Pós-Graduação, [20--?].

\_\_\_\_\_. Escravos e coiteiros no quilombo do Oitizeiro. Bahia, 1806. In: REIS e GOMES (Org.). **Liberdade por um fio**: história dos quilombos no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

RICON, Luis Eduardo. O que é RPG? In: Simpósio RPG & Educação, 1., 2002, São Paulo. **Anais...**São Paulo: Devir, 2004, p. 12-18.

SANTANA, Conceição Ezileide. **Proposta de RPG digital na educação pública Municipal de Salvador**. Salvador: PGDR, 2011.

SANTOS, Ana Carla Souza dos Santos. **O Recreio e as suas dimensões na percepção das crianças**, 2011.

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

SANTOS, Carmen Cristina Dias dos. **RPG geo moodle**: modelagem dos dados de múltiplas faces. 2011. 118 f. Dissertação (Mestrado em Modelagem Computacional e Tecnologia Industrial) Faculdade de Tecnologia SENAI CIMATEC, Salvador, 2011. Disponível em: <<http://goo.gl/gCTGR>>. Acesso em: 20 set. 2019.

SILVA, N. Pithan E. **Recreação**. 4. ed. São Paulo: Cia. Brasil, [1959].

VIDAL, Eudes Mata. **Aplicação do jogo RPG by moodle para aprendizagem sobre a guerra de Canudos** / Salvador, 2013.

VIGOTSKI, 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](https://www.researchgate.net/publication/269525123_A_PSICOLOGIA_PEDAGOGICA_DE_VIGOTSKI_-_CONSIDERACOES_INTRODUTORIAS)>. Acesso em: 30 nov. 2019.

WALLON, Henri. **Uma nova a concepção dialética do desenvolvimento infantil**. Petrópolis: Vozes, 1995.

**APÊNDICE A** - Imagens captadas da tela de computador nas reuniões *online* para as jogadas do *RPG*.

