



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

**MODELAGEM DO *ROLE-PLAYING GAME* DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA
ENTRE OS JOVENS DO CABULA E ENTORNO**

CAROLINE ALCÂNTARA DUARTE

Salvador

2016

CAROLINE ALCÂNTARA DUARTE

**MODELAGEM DO *ROLE-PLAYING GAME* DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA
ENTRE OS JOVENS DO CABULA E ENTORNO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, da Universidade do Estado da Bahia como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientador: Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Salvador

2016

FICHA CATALOGRÁFICA

Sistema de Bibliotecas da UNEB

Bibliotecária: Ivonilda Brito Silva Peixoto – CRB: 5/626

Duarte, Caroline Alcântara

Modelagem do *Role-Playing Game* digital para cidadania crítica entre os jovens do Cabula e entorno / Caroline Alcântara Duarte . – Salvador, 2016.

214f.: il.

Orientador : Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação – DEDC - Campus I. Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC). 2016.

Contém referências e anexos

FOLHA DE APROVAÇÃO

MODELAGEM DO ROLE-PLAYING GAME DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA ENTRE OS JOVENS DO CABULA E ENTORNO

CAROLINE ALCÂNTARA DUARTE

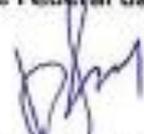
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, em 28 de abril de 2016, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia, composta pela Banca Examinadora:



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



Prof. Dr. Adelmo de Souza Machado Neto
Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública- EBMS
Doutorado em Medicina e Saúde
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil



Prof. Dr. José Claudio Rocha
Universidade do Estado da Bahia - Uneb
Doutorado em Educação
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil



Prof. Dra. Maria Olívia de Matos Oliveira
Universidade do Estado da Bahia - Uneb
Doutorado em Calidad y Procesos de Innovación Educativa
Universidad Autónoma de Barcelona, U.A.B., Espanha

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e a todos os deuses que me deram força, coragem e motivação para iniciar, desenvolver e finalizar este trabalho.

Aos meus familiares, em especial minha mãe, mulher honrada e generosa, que me inspirar a ir sempre além. Ao meu pai que com seu jeito sertanejo de ser, me mostra a garra e coragem para nunca desistir.

Ao meu Pequeno Príncipe, amor em forma de gente, luz de minha vida, que me inspira todo dia a ser uma pessoa melhor.

A Pedro Paulo, pelo companheirismo, atenção, dedicação, compreensão, análise e sermões, os quais fortaleceram meu trabalho e minha vida. Companheiro e amigo que amo.

Aos amigos Eudes e Viecha que compartilharam comigo muitas angústias e dúvidas, trazendo novos caminhos e olhares para trilhar a pesquisa e vida.

A Jane e sua linda família, que muito me ajudou dando acolhimento nas horas mais precisadas e sempre dispostos a ajudar quem precisa.

Aos amigos do grupo de pesquisa que com suas contribuições acadêmicas e pessoais me ajudaram de forma ímpar na construção deste trabalho, que tem um pouco de cada um, em especial Thiago Rodrigues, Josete Bispo, Lázaro Souza, Joelma Oliveira, Josenilda Mesquita, Katiane Alves, Aline Assis, Elba Brito, Ana Carla Souza, Bianca Cardoso e Kelly Ornelas.

Aos professores e funcionários do PPGEduc que tanto me ajudaram no decorrer destes dois anos de pesquisa e estudo, em especial à Sônia Queiroz, pessoa querida que sabemos poder contar sempre.

Ao meu orientador Alfredo Matta, que trilha comigo o caminho da pesquisa desde a graduação, com dedicação, atenção e cuidado.

Às minhas colegas de trabalho da escola, que com muita gentileza me ajudou e apoiou nos momentos de trocas de horários para finalizar essa pesquisa.

Aos jovens participantes das escolas que sem eles nada aconteceria e que para eles desejo que este trabalho se estenda a tantos outros educadores.

E a todos aqueles que direta ou indiretamente colaboraram na construção e finalização deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho analisa como o RPG digital enquanto ferramenta pedagógica e tecnológica pode criar condições para que os jovens alunos de escolas públicas da região do Cabula e entorno possam desenvolver uma consciência crítica da cidadania e criar habilidades de resiliência através do jogo. Neste tocante, o estudo sobre a história das crianças e jovens no Brasil permite compreender quais os instrumentos que forjam a visão do jovem como ser marginal. Composto o campo empírico, é analisada a construção urbana do Cabula enquanto espaço de afastamento das famílias pobres do centro metropolitano e sua atual especulação imobiliária, refazendo a história de afastamento e exclusão social. A pedagogia histórico-crítica cunhada por Demerval Saviani trouxe a base pedagógica necessária para modelar o jogo tendo em vista a trajetória de exclusão e alienação sofrida pelos jovens sujeitos da pesquisa: os moradores e estudantes de escolas públicas do Cabula e entorno. O socioconstrutivismo de Lev Vygotsky sustenta a base epistemológica necessária para criar os mecanismos de apoio e fomento a atuação do jovem de forma engajada, através da mediação e interação entre os pares. As habilidades sociais do sujeito enquanto ser social é ampliada e promovida de forma a criar meios de construção da autonomia e resiliência nos jovens através das simulações do RPG digital. Os dados obtidos sobre a condição social do jovem e da criança pertencentes ao Cabula e entorno, analisados com base na filosofia da práxis, e o conceito de intelectual, desenvolvido por Gramsci, e relacionados à abordagem metodológica DBR, serão desenvolvidos na direção de abrir espaço para investigações aplicadas e voltadas para o desenvolvimento de soluções práticas de pesquisa. Desta forma, os resultados obtidos na pesquisa a partir da simulação de situações cotidianas que exigem iniciativa e engajamento, mostraram o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo sobre situações cotidianas que necessitam de intervenção de forma positiva para apoiar desenvolvimento pessoal e local de maneira colaborativa e ativa.

Palavras-chave: RPG. Cidadania crítica. Resiliência. Cabula. DBR.

ABSTRACT

This paper analyzes how the digital RPG while pedagogical and technological tool can create the conditions for the young students of the public schools and surrounding areas of the Cabula can develop a critical awareness of citizenship and build resiliency skills through the game. In this respect, the study on the history of children and youth in Brazil allows you to understand which tools that forge the vision of the young how marginal. Composing the empirical field, is considered the urban construction of the Cabula as expulsion space of the poor families from the Metropolitan Center and its current property speculation, retracing the story of separation and exclusion. The historical-critical pedagogy coined by Demerval Saviani brought the pedagogical basis needed to model the game considering the trajectory of exclusion and alienation suffered by young citizens of the research: the residents and students from public schools in and around Cabula. The constructivism of Lev Vygotsky holds the epistemological base necessary to create mechanisms to support and promote the role of the young so engaged, through mediation and interaction among peers. The social skills of the subject while being social is expanded and promoted in order to create means of construction of autonomy and resilience in young people through simulations of digital RPG. The data obtained about social condition of the young and child belonging to Cabula and surroundings, analyzed the based on the philosophy of Praxis, and the intellectual concept, developed by Gramsci, and related the methodological approach DBR, will be developed in the direction of open space for applied research and the development of practical solutions. Thus, the results obtained in the research from the simulation of everyday situations which require initiative and engagement, showed the development of critical and reflective thinking about everyday situations that require positive action to support personal and local development of collaborative and active way.

Keywords: RPG. Critical citizenship. Resilience. Cabula. DBR.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – O jovem e a criança na história do Brasil	30
Quadro 2 – Condições dos jovens e crianças marginalizados na contemporaneidade.....	35
Quadro 3 – Elementos presentes na modelagem do jogo RPG digital para cidadania.....	39
Quadro 4 – Pedagogia Histórico-crítica na modelagem do jogo.....	49
Quadro 5 – Elementos sociais para o RPG digital.....	52
Quadro 6 – Características das habilidades do sujeito resiliente.....	58
Quadro 7 – Conceitos fundamentais para a caracterização do processo de ensino e aprendizagem.....	63
Quadro 8 – Princípios socioconstrutivistas aplicado ao RPG digital.....	66
Quadro 9 – Elementos norteadores para a modelagem do jogo RPG digital para cidadania crítica.....	66
Quadro 10 – Composição de uma campanha RPG.....	77
Quadro 11 – Elementos da construção da campanha.....	82
Quadro 12 – Classes dos personagens.....	84
Quadro 13 – Atributos dos personagens.....	85
Quadro 14 – Objetivos das aventuras do jogo RPG digital para cidadania crítica.....	87
Quadro 15 – Etapas da DBR junto a construção do RPG digital para cidadania crítica.....	94
Quadro 16 – Variável dependente e independente abordagem metodológica DBR.....	99
Quadro 17 – Propostas de ações comunitárias. Oficina Elaboração de conjunto de indicadores e procedimentos de verificação para a pesquisa dos resultados de aprendizagem e de conscientização cidadã do projeto de autoria popular.....	110

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG – *Role-Playing Game*

DBR – *Design-Based Research*

NTIC – Novas Tecnologias da Interação e Comunicação

ZDP – Zona de Desenvolvimento Proximal

FAPESB – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia

UNEB – Universidade do Estado da Bahia

BAHIANA – Escola de Medicina e Saúde Pública

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
2 CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOVENS DO CABULA E ENTORNO E SUA ARTICULAÇÃO COM A CIDADANIA CRÍTICA.....	13
2.1 CIDADANIA E TRANSFORMAÇÃO SOCIAL E HISTÓRICA.....	13
2.2 A CRIANÇA E O JOVEM NA HISTÓRIA DA CIDADANIA NO BRASIL.....	18
2.2.1 A infância como fonte de produção.....	25
2.3 A CIDADANIA NA CONTEMPORANEIDADE.....	28
2.4 O CABULA E SEU PROCESSO HISTÓRICO DE OCUPAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO.....	31
2.5 ANÁLISE DO CONTEXTO EM FUNÇÃO DA MODELAGEM DO RPG.....	36
3 POR UMA PEDAGOGIA PARA TRANSFORMAÇÃO SOCIAL.....	40
3.1. BREVE ANÁLISE DAS IDEIAS PEDAGÓGICAS NO BRASIL.....	40
3.2 A CONTRIBUIÇÃO DA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA PARA PRÁTICA SOCIAL.....	43
3.3 PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA PARA A CIDADANIA CRÍTICA E ATIVA.....	49
3.4 PROMOÇÃO DE SAÚDE ATRAVÉS DA RESILIÊNCIA E COMUNICAÇÃO ASSERTIVA PARA A PRÁTICA CIDADÃ	52
3.5 O SOCIOCONSTRUTIVISMO.....	59
3.6 SOCIOCONSTRUTIVISMO PARA MODELAGEM DO RPG DIGITAL.....	62
4 DESENVOLVIMENTO DO JOGO RPG DIGITAL PARA A CIDADANIA CRÍTICA ATRAVÉS DA EAD INTERATIVA.....	68
4.1 APRENDIZAGEM EM AMBIENTES SOCIOCONSTRUTIVISTAS.....	68
4.2 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA) E <i>WORDPRESS</i>	71
4.3 O JOGO RPG DIGITAL.....	74
4.4 MODELAGEM DO JOGO RPG DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA E ATIVA.....	77
4.4.1 A campanha.....	80
4.4.2 Sistema de regras.....	83
4.4.3 Aventuras.....	86
5 ABORDAGEM METODOLÓGICA.....	92

5.1	APLICAÇÃO DBR NO JOGO RPG DIGITAL.....	93
5.2	PRINCÍPIOS DE APLICAÇÃO – FASE 2.....	93
5.3	CICLOS DE REFINAMENTO – FASE 3.....	94
5.4	VARIÁVEL DEPENDENTE E INDEPENDENTE.....	95
5.5	CONSTRUÇÃO PRÁTICA DO RPG DIGITAL SOS TIBETE – PARCERIA DO PROJETO.....	100
5.5.1	Os sujeitos da pesquisa e campo empírico.....	101
5.5.2	Critérios para análise das variáveis na aplicação 1: modelo presencial.....	104
5.5.3	Critérios para análise das variáveis na aplicação 2: modelo digital.....	105
6	ANÁLISE DA PROPOSTA PEDAGÓGICA DO RPG DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA.....	108
6.1	APLICAÇÃO PEDAGÓGICA DO RPG.....	109
6.2	ANÁLISE DA APLICAÇÃO DA AVENTURA DEPRESSÃO E BEBIDA: UMA MISTURA PERIGOSA COM O GRUPO 1.....	112
6.2.1	Variável dependente.....	114
6.2.2	Elementos para Redesign.....	119
6.3	ANÁLISE DA APLICAÇÃO DA AVENTURA DEPRESSÃO E BEBIDA: UMA MISTURA PERIGOSA COM O GRUPO 2.....	120
6.3.1	Variável dependente.....	122
6.4	ELEMENTOS DE REDESIGN PARA O RPG DIGITAL.....	128
6.5	MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA: HABILIDADES SOCIAIS.....	129
6.5.1	Habilidades sociais aplicação do Grupo 1.....	129
6.5.2	Habilidades sociais aplicação do Grupo 2.....	131
6.6	RELATÓRIO CIRCUNSTANCIADO.....	133
7	CONCLUSÃO.....	135
	REFERÊNCIAS.....	138
	ANEXO A.....	145
	ANEXO B.....	149
	ANEXO C.....	155
	ANEXO D.....	160
	ANEXO E.....	162

INTRODUÇÃO

Este trabalho é um estudo sobre a modelagem do *Role-Playing Game* – RPG digital como tecnologia educacional para desenvolver elementos de cidadania crítica e resiliência nos jovens estudantes e moradores do Cabula e entorno que participam da pesquisa.

A inquietação por trabalhar esta temática junto aos jovens vai além do desejo de apenas expor o assunto à comunidade. Faz parte de uma vontade particular de dar continuidade a um projeto iniciado na graduação, ao trabalhar com uma turma do ensino fundamental conceitos de ética e cidadania. Ao me aproximar da temática durante a pesquisa do trabalho de conclusão de curso, observei a carência da turma no conhecimento de conceitos que dizem respeito à convivência social, além do desconhecimento de seus direitos perante a sociedade. Então, objetivo dar prosseguimento à pesquisa focando no fomento de subsídios que permitam aos jovens participantes ter maior atuação em sua comunidade, a partir de ações que gerem autonomia e lideranças neles, e que possam se perceber como cidadãos ativos e críticos.

A pesquisa realizada anteriormente trabalhou conceitos de ética com a utilização das NTIC (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação). A aproximação com as NTIC foi ampliada com a participação no grupo de pesquisa *Sociedade em Rede*, que me proporcionou perceber a dimensão das potencialidades que os recursos tecnológicos podem trazer e alavancar os objetivos propostos. Assim sendo, foi pensada uma pesquisa que tem como problema: inexistência de uma proposta pedagógica que possibilite a utilização das NTIC aliada ao ensino da cidadania crítica e resiliência aos jovens do Cabula e entorno.

Compreendendo o problema, podemos verificar as questões articuladas com a construção de cada capítulo, baseados em:

1. Como compreender o contexto vivenciado pelos jovens moradores do Cabula e entorno?
2. Qual teoria pedagógica melhor se adequa à temática?

Tendo em vista a necessidade de responder essas questões, expomos o objetivo geral: através da aplicação do jogo RPG digital, criar condições para que os jovens alunos de escolas públicas da região do Cabula e entorno possam desenvolver uma consciência crítica da cidadania e criar habilidades de resiliência através do jogo RPG digital.

Dentro do objetivo geral, agregam-se os específicos:

- a) Compreender a situação dos jovens marginalizados no Brasil, a construção histórica da cidadania e seu contexto dentro do Cabula.

b) Estruturar um modelo de RPG que estimule os jovens a agir criticamente perante a realidade vivenciada.

c) Utilizar o jogo RPG digital como ferramenta pedagógica.

No intuito de atender aos objetivos propostos, o trabalho foi desenvolvido em capítulos norteadores. No capítulo 2, estudamos a formação do conceito de cidadania enquanto na história social; como esse conceito teve íntima relação com a situação econômica e política que regia o mundo ocidental, onde pudemos cunhar nosso conceito de cidadania a partir dos pressupostos de Gramsci, que coaduna com a proposta da pesquisa. Foi observado o contexto histórico das crianças e jovens que podemos perceber que ainda sofrem das diversas mazelas que outrora eram evidentes e legitimadas e hoje são encobertas, mas aceitas por muitos. Para que este trabalho seja voltado para nossa realidade, e possamos trazer para nossa população os resultados obtidos de nossas propostas, houve a análise da construção do local em que está inserida nossa Universidade: o Cabula. A história da construção do Cabula e os bairros adjacentes nos remete à história da população escrava que, à custa de muita batalha e sofrimento, ajudou a construir esta região que hoje conta com uma população diversa que mantém uma cultura local que marca essa região, diálogo tecido com as teorias de Gramsci, Matta, Rizzini, Del Priore, Fernandes.

No capítulo 3, tratamos da abordagem pedagógica proposta. Esta tem como apoio a pedagogia histórico-crítica que pauta toda a construção pedagógica do trabalho, bem como a base epistemológica socioconstrutivista que colabora para a construção do ambiente virtual, de forma a criar simulações pedagogicamente capazes de desenvolver os objetivos propostos dentro da modelagem do jogo, onde dialogamos com Saviani, Vygotsky, Oliveira, Matta. Neste capítulo, tendo a construção da modelagem parceria com o projeto de pesquisa e extensão do grupo de pesquisa da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, abordamos como a promoção de saúde também colabora para criar nos jovens autonomia e engajamento para a transformação social, atendendo diversas situações que precisam de fortalecimento pessoal para serem superadas.

Apresentamos no quarto capítulo a modelagem do jogo RPG digital. Esse capítulo é voltado para dialogar acerca das possibilidades tecnológicas aliadas à pedagogia utilizada que integra as ferramentas das NTIC, dialogando com Castells, Matta, Cabalero. Desenvolvido inicialmente no ambiente virtual *Moodle*, este jogo demonstrou, através das pesquisas realizadas com modelagem em diferentes temáticas, ser de grande potencial para fomentar as ações pedagógicas transformadoras junto aos participantes. Hoje, com as constantes atualizações do ambiente pela equipe técnica de pesquisadores do grupo de pesquisa, a

plataforma a ser desenvolvida e modelada para o RPG digital foi o *WordPress*.

No capítulo 5, delineamos a abordagem metodológica que embasa a construção da pesquisa. A abordagem metodológica utilizada traz a inovação necessária à proposta do projeto, uma abordagem metodológica que agrega trabalho colaborativo, integrando pesquisador e pesquisados num mesmo contexto, em que trabalham juntos, desenvolvendo o refinamento da proposta. A DBR – *Design-Based Research* – se propõe a contribuir de forma ativa no desenvolvimento da modelagem do jogo através de seus ciclos de refinamento onde os participantes da pesquisa possuem respaldo para validar as etapas da pesquisa em questão. De acordo com a literatura acerca da DBR, suas características se baseiam na utilização de métodos de investigação-ação, porém, esta possui outra característica que se distingue das pesquisas de aspecto investigativo: pragmatismo. De acordo com os teóricos que iniciaram as pesquisas e investigações sobre DBR, ela trabalha em cima de um problema posto, real e a partir disso são trabalhadas formas e ações que possam dirimir este problema com um trabalho conjunto e iterativo. Outra proposta da DBR em relação à pesquisa é superar a seguinte discussão: onde deve se encaixar uma determinada pesquisa: no campo qualitativo ou quantitativo?

Após este aporte teórico é realizada a modelagem do jogo, a ser validada, analisada e refinada a cada etapa diante das ações dos jogadores, permitindo desenhar a melhor forma de atuação destes para atingir os objetivos propostos. Sendo a DBR iterativa e cíclica, no capítulo 6 são analisados todos os dados relativos à aplicação do jogo, tendo em vista as variáveis que caracterizam uma pesquisa DBR. Após a análise dos dados obtidos na pesquisa, há a conclusão, apresentando um balanço geral desse procedimento e apontando para o prosseguimento das atividades com novas propostas de aplicações sugeridas pelos próprios participantes.

2 CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOVENS DO CABULA E ENTORNO E SUA ARTICULAÇÃO COM A CIDADANIA CRÍTICA

Este capítulo tem o objetivo de desenvolver o conceito de cidadania e sua relação com a educação que buscamos como norteadora para a crítica da realidade dos jovens que atuam conosco neste projeto, bem como a relação desses jovens com seu meio social, sua relação com o local em que vivem e como se constituiu essa identidade histórica, que devemos estar atentos para compreender a realidade existente hoje.

Buscamos compreender a cidadania enquanto instrumento de mudança social, fundamentada em Gramsci, que em seus escritos conceitua uma educação cidadã e crítica para a transformação social. Analisaremos como pode ser trabalhada essa cidadania crítica na contemporaneidade tendo como viés a população jovem do Cabula, na cidade do Salvador.

Segundo nossa abordagem praxiológica com a metodologia utilizada pelo grupo de pesquisa *Sociedade em Rede*, para compreender essa população e assim trabalhar a cidadania crítica é preciso analisar o desenvolvimento histórico do local em que vivem, como foi construída essa identidade, quais fatores conduziram para a realidade atual e quem são esses jovens da atualidade, sua história junto à história do seu bairro, de sua cidade e de seu país. Para tanto, com base em leituras de diversos autores, além de analisar a construção do conceito de cidadania na história geral e local, cunhando nosso conceito para o trabalho, compreenderemos a constituição da criança e do jovem brasileiro, baiano e soteropolitano, bem como buscaremos através da análise de trabalhos já realizados sobre o Miolo de Salvador – região em que o Cabula está contido – trazer a história da constituição deste bairro, que permeia a história dos nossos jovens baianos.

Destaca-se que não se pretende esgotar e chegar a termo conclusivo nesta investigação sobre o contexto histórico e situação desses sujeitos neste trabalho, dada a complexidade da temática, servindo este levantamento para a construção de um quadro de referência e situação da proposta de investigação, bem como do pesquisador no tema e na pesquisa aplicada, e sua legitimação ante a comunidade participante, que, uma vez realizada a pesquisa, a transforma em parceira de pesquisa como propõe a pesquisa DBR. Este será o ponto de partida para a compreensão da temática e diálogo com a comunidade participante que será integrada ao projeto na construção ativa e participativa do objetivo proposto.

2.1 CIDADANIA E TRANSFORMAÇÃO SOCIAL E HISTÓRICA

Para uma melhor compreensão do que entendemos hoje como cidadania é preciso ter uma visão da historicidade do conceito, sua trajetória ao longo da história e como ela é percebida no cotidiano dos sujeitos participantes deste projeto. Para tanto, precisamos revisar sua construção, desde sua etimologia até o conceito que nos serviu de base para este projeto, o conceito gramsciano.

O termo cidadania apesar de ter surgido na Grécia clássica, condizente aos que viviam na cidade, constituiu-se no que denominamos hoje como cidadão somente a partir do século XIX, com o Iluminismo, que cunhou um caráter universal aos direitos da humanidade.

Com as duas Grandes Guerras, partindo dos ideais iluministas, houve um movimento social de mudança da concepção de cidadania enquanto direito humano, caracterizando uma unificação para além da participação política, com garantias de direitos enquanto pertencente àquele local, desenhada na Declaração Universal dos Direitos Humanos da ONU. Diante das atrocidades cometidas no período do nazismo e com todo o terror da 2ª Guerra Mundial houve a necessidade de focar os direitos à vida e à integridade do ser humano, desta forma, o conceito de cidadania

[...] passou a ser vinculado não apenas à participação política, representando um direito do indivíduo, mas também o dever do Estado em ofertar condições mínimas para o exercício desse direito, incluindo, portanto, a proteção ao direito à vida, à educação, à informação, à participação nas decisões públicas. (MELO, 2013)

Com o período Moderno, com o advento da burguesia, da industrialização e do capitalismo, essas condições mínimas de direito que o Estado deve dar ao cidadão foi se tornando mínima à medida que havia o entendimento de que somente os dirigentes deveriam ter acesso à cidadania plena, enquanto a grande massa da população, os despossuídos, deveria ter apenas um mínimo de instrução e serem disciplinados para o trabalho, tornando-se ordeiros e dóceis.

Os direitos à liberdade, igualdade e propriedade são o foco desse novo cidadão, mas não o cidadão qualquer, e sim a nova classe que emergia: a burguesia. A igualdade era necessária apenas perante a lei, sendo mais branda ou rigorosa de acordo com a posição social de cada um. O Liberalismo – doutrina econômica que emergiu no decorrer da Revolução Francesa – surge então como um direito à liberdade individual, à propriedade privada e ao mercado econômico, o que diminui a participação do Estado nessas transações. O Estado de Bem-Estar Social reduz sua participação e a política de livre concorrência e contrato, e passa a organizar a vida social, o bem-estar e os direitos da população, que giram em torno da nova

política econômica que rege o mundo moderno. Essa nova arquitetura da cidadania provoca segregações sociais, que sempre existiram, porém, torna mais evidentes os guetos formados pelas parcelas da população que não fazem parte da classe que se beneficia das políticas do Liberalismo e com isso fica evidente a separação de classes sociais beneficiadas e não beneficiadas pelas políticas econômicas. Enquanto uns poucos detinham as propriedades e os meios de produção, outros vendiam sua força de trabalho a parcos salários e condições precárias de trabalho. Essa situação em relação à classe senhorial somente mudou de cenário, mas as distinções em relação aos subalternos e privilegiados permaneceram, o que é percebido na atualidade em diversas situações cotidianas que vivenciam os nossos sujeitos.

Porém, esse Liberalismo gerou grandes crises em todo o mundo, e para não perder seu “espaço” no seio econômico e social, ele se transformou e mudou sua configuração, surgindo assim o Neoliberalismo, onde o Estado tem maior participação na vida social e política dos cidadãos que se mantém até os dias atuais, conforme nos mostram Siqueira e Lopes:

Em um primeiro momento do Estado Social, este assume feição paternalista, assistencialista, em que as camadas populares menos favorecidas obtinham as conquistas escolhidas pelo governo. E a classe dominante minoritária continuou mantendo sua posição de destaque e superioridade [...]. Com isso satisfazem-se os interesses daqueles que lutam pela normatização de seus Direitos Fundamentais, ao passo em que se assegura a manutenção do *status quo*, benéfico aos detentores do poder econômico e político. (SIQUEIRA; LOPES, 2002, p. 8, 9)

No Brasil, atualmente, o que garante os direitos que compõem a cidadania é a Constituição de 1988, que recebe o nome de constituição cidadã por tratar do tema em diversos artigos, dando destaque à questão dos direitos do cidadão. Porém, o que verificamos hoje? Existe essa plenitude de cidadania para todos os brasileiros? Existe a oportunidade de serem exercidos os direitos à educação, saúde, trabalho, lazer, moradia? Ou permanece a marca da burguesia que mantém as garantias das necessidades básicas apenas na teoria?

Com as diversas situações testemunhadas cotidianamente, com notícias de negligência por parte dos governantes em relação a muitas necessidades sociais dos menos favorecidos, como saneamento básico, assistência à saúde, acesso à educação, dentre outras tantas ocorridas diariamente, sabemos que infelizmente essa realidade é constante em nosso país, marcado historicamente pela marginalização, por uma sociedade hierarquizada, com privilégios de uns baseados na exploração de muitos outros, onde até hoje temos marcas e reflexos presentes no cotidiano do que ocorreu em nosso passado, desde a colonização, passando por todas as mudanças econômicas e políticas, chegando ao que observamos atualmente.

Mas, como conceituar uma cidadania que podemos enquanto educadores trabalhar com nossos alunos e nossa comunidade de forma a criar mecanismos de transformação social? O ideal que Antonio Gramsci coloca em seus escritos acerca de educação e cidadania é percebido como possibilidade para alavancar criticamente a conscientização da sociedade enquanto cidadão e ativa. E essa possibilidade permite que possamos trabalhar com a comunidade de forma mais engajada.

Com sua obra *Cadernos de Cárcere*, que escreveu enquanto preso por crime político (quando contra o fascismo que grassou a Itália), o pensamento de Gramsci em relação à sociedade foi divulgado ao mundo, o que possibilitou que em muitos lugares houvesse uma conscientização acerca da forma que é disposta e dirigida a sociedade. Gramsci realizou uma observação da sociedade civil de acordo com a sua interpretação dos trabalhos de Karl Marx, no sentido de compreender o papel dos intelectuais, da cultura e da educação para a transformação histórica. A partir das ideias de Gramsci sobre sociedade e cidadania baseamos a formulação da nossa cidadania crítica.

O momento histórico vivido na juventude de Gramsci – bem como suas influências políticas e sociais – permitiu que ele analisasse a concepção de cidadania como possibilidade de transformação social, não apenas para a manutenção do bem-estar social, ocasionada pelo Estado aos cidadãos, mas como forma de compreensão de seu papel social e reivindicação de melhorias pelo cidadão comum.

Para tanto, deve haver uma educação que permita essa ação por parte da população, e essa educação é defendida, de acordo com o pensamento de Gramsci, em uma escola unitária e democrática, onde o Estado deve assegurar o ensino das ciências naturais e sociais, permitindo o acesso ao conhecimento de seus direitos e deveres, conforme Mochcovitch de acordo com o pensamento de Gramsci:

Tão importante quanto a alfabetização e as primeiras noções científicas que permitem conhecer a natureza de uma maneira não-mágica e não religiosa, não-folclórica, são as noções sobre “direitos e deveres”, que constituem a cidadania, que permitem aos indivíduos das classes subalternas situarem-se “na sociedade” e “diante do Estado”. Essa é “a função educadora positiva” da escola. É nesse sentido que a escola é constituída da cidadania. (MOCHCOVITCH, 2004, p. 64)

A capacidade de exigir seus direitos e saber seus deveres perante o Estado fortalece a compreensão de mundo, educando para a transformação da sociedade e da ordem estabelecida, alterando a situação de conformismo e passando de dirigidos para dirigentes. Segundo Baratta, para Gramsci cidadania é “uma participação consciente e plena na sociedade

civil” (BARATTA, 2010, p. 34).

Gramsci defende que a escola deve ser unitária para que todos tenham acesso ao conhecimento e para que haja transformação social, deve haver uma superação da hegemonia das classes dominantes, e, para tanto, as classes subalternas devem dominar o conhecimento que aquelas dominam, ou seja, ter acesso ao conhecimento formal.

Conforme nos mostra em seus pressupostos, Gramsci alerta para a dominação ideológica de que fazem uso as classes dominantes, através de manipulações sociais diversas, apoiadas pela mídia, para manter a direção da sociedade de forma a fazer crer que o quadro que se tem hoje a respeito das divisões de classes, da dominação de uns sobre outros, é por merecimento quase que divino, que alega ser algo merecido devido a sua condição de seres superiores, ou seja, pela meritocracia.

Isso se dá devido às classes subalternas estarem imersas nessa dominação ideológica que não lhes permite uma visão acurada da totalidade que os permeiam, como bem-apresentado por Mochcovitch:

A possibilidade da dominação é dada, segundo Gramsci, basicamente por dois fatores: a interiorização da ideologia dominante pelas classes subalternas e a ausência de uma visão de mundo coerente e homogênea por parte das classes subalternas que lhes permita a autonomia. As classes dominadas ainda estão presas ao senso comum, à religião, ao folclore. Não chegam a uma visão de mundo que lhes seja própria e adequada às suas condições reais de vida. (2004, p. 13)

Mochcovitch, através dos pressupostos de Gramsci, acredita que é necessária a transformação crítica das classes subalternas para que possa haver uma mudança na concepção de mundo por parte destas. O senso comum, que mantém a alienação, nutrido pela religião e pelo folclore, deve ser superado através da ampliação do bom senso, para que haja uma crítica à realidade posta, através da filosofia de práxis trazida também por Gramsci, em que a prática deve ser criticada de forma a não desprezar o universo cultural existente.

[...] o conceito de cidadania caminha para o fim último do arcabouço teórico de Gramsci: *a preparação dos indivíduos para a superação da hegemonia da classe dominante*, construção de uma hegemonia própria e, por fim, a condução de uma política revolucionária, na qual, os indivíduos fazem parte do exercício de potência política e são os detentores do direito de decisão de rumos a serem escolhidos na construção da realidade histórico-social. (DELGADO, 2006, p.65) [grifo nosso]

Os direitos adquiridos via Constituição não se efetivaram ao longo do processo histórico, a cidadania que foi constituída é precária e não atende às necessidades que grande parte da população carece. As marcas da sociedade feudal, patrimonialista e hegemônica que

se instalou e permanece no Brasil criam situações de instabilidade civil aos que dela padecem, pois seus direitos básicos são negligenciados, o que os tornam invisíveis perante a esfera pública.

Tomar os fatos históricos como referência nos permite compreender criticamente as marcas que permanecem em nossa sociedade. O jovem e a criança no Brasil nunca foram vistos pelo Estado como ser de direito, pelo menos até a promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente, ainda assim, com diversas ressalvas. Mas até essa promulgação muito padeceram esses pequenos, destituídos de qualquer direito no que se refere à cidadania, principalmente os filhos de escravos, que não possuíam nenhum acolhimento dos dirigentes ou dos religiosos.

Analisemos a origem do nosso problema atual, a partir do período colonial e da constituição da sociedade senhorial excludente, e a influência desta problemática para a composição do que consideramos ser cidadania crítica para os jovens que farão parte de nosso trabalho, das escolas públicas da região do Cabula.

2.2 A CRIANÇA E O JOVEM NA HISTÓRIA DA CIDADANIA NO BRASIL

O jovem que nos é apresentado hoje como delinquente, pouco afeito aos estudos, adepto apenas ao consumo e à diversão, é fruto de uma construção histórica diretiva, mas não apenas de sua história, mas da nossa história, a história da cidade de Salvador, a história da Bahia, do Brasil e do mundo. Este jovem foi moldado, em cada momento histórico do país e do mundo, pois ele é fruto de uma totalidade hegemônica que insiste em mantê-lo longe dos privilégios e perto das obrigações, sendo uma marionete das mudanças sociais hegemônicas que o colocam à margem do entendimento de sua própria condição, fazendo-o acreditar ser o único culpado por sua situação marginal, e, desta forma, manter as contradições presentes no seu cotidiano, aceitando-as e reproduzindo-as. Sabemos também da responsabilidade pessoal desse jovem quando em situação de infração, pois a escolha pessoal de cada um também perpassa pelo seu caráter e personalidade. Mas diante de tanta exposição midiática de produtos de consumo, desejos transformados em necessidades, a manipulação desse jovem para o lado do crime acaba sendo algo fácil para os “recrutadores”.

A sociedade senhorial hegemônica no Brasil, desde sua colonização, manteve-se por séculos, até pelo menos o golpe de 1930, a partir do projeto de poder representado por Getúlio Vargas. Sua influência ainda se faz sentir e é poderosa a contradição à modernização de nosso país, mais particularmente a cidade de Salvador, cidade para a qual faremos a modelagem do

jogo, onde foram preservadas as lógicas de relações sociais baseadas em privilégios próprios da ordem senhorial, patrimonialista, herança medieval brasileira, mas que sobreviveram e ainda estão presentes em várias situações da urbanidade soteropolitana¹. Tradicionalmente, não há nenhuma defesa de cidadania para os jovens e crianças, mesmo os filhos dos senhores, e menos ainda para os filhos dos escravos ou serviçais livres. O adulto vinha sempre primeiro e suas necessidades eram sempre atendidas, às custas da saúde física e muitas vezes psicológica dos jovens, frequentemente espancados, abusados, humilhados e conduzidos à posição de grave subalternidade². Isso implica dizer que essas crianças e jovens já nasciam desprovidos de toda e qualquer característica de cidadania conforme conceituamos neste trabalho.

Estes sempre foram tratados como pequenos adultos, o que implica admitir que jamais tivessem sequer o status de criança, ou jovens, sendo sempre tratados pelos adultos como responsáveis por suas ações. Desta forma, a construção do conceito de cidadania brasileira está intimamente atrelada ao processo de modernização e urbanização do país, assim como as políticas assistencialistas aos jovens, que trazem apenas paliativos aos problemas sociais construídos historicamente.

Para compreender a forma como o governo central – a serviço da classe dominante – enxergava as crianças e jovens neste período de constituição da nação brasileira, podemos acompanhar o desenvolvimento da educação no Brasil, analisando as mudanças ocorridas a cada movimento histórico e como esteve presente a atenção às crianças e jovens, se foram assistidas ou negligenciadas, pois, através das políticas e ações voltadas para a educação de um país, percebemos que atenção este oferece aos seus jovens, se apoiam sua autonomia ou os mantêm reféns de seu sistema. Essa percepção nos ajudará a entender que, o que diagnosticamos na contemporaneidade, a maneira como o jovem e a criança – digo aqueles em situação de marginalização social – veem a escola é fruto de uma construção histórica que nem sempre teve bons momentos. E essa visão está diretamente ligada à alienação produzida pelas relações sociais estabelecidas durante todo seu passado e presente.

A primeira escola aqui instituída, a escola dos jesuítas, fundada pela Companhia de Jesus em 1549, primeiramente buscou catequizar os filhos dos indígenas através do uso da mão de obra dos meninos órfãos vindos de Portugal para trabalhar como meninos-língua, que atraíam as crianças indígenas, incutindo a fé católica para, assim, servirem de maneira produtiva aos exploradores. O segundo período da educação jesuítica, compreendido entre

¹ MATTA, Alfredo: História da Bahia, Eduneb, 2013.

² DEL PRIORE, Mary: História da criança no Brasil, 2013

1599 e 1759, se dá por ordem da Companhia de Jesus alterar a pedagogia, atendendo aos filhos dos colonos mais abastados, ou seja, destinava-se àqueles que seriam a hegemonia colonial, trabalhando com dialética e retórica, tornando-os diferenciados na nova terra³. Inicia-se neste momento a preparação dos novos dirigentes que comandarão o Brasil nos anos seguintes, surge a classe hegemônica que manterá por muito tempo a ordem reprodutiva senhorial patrimonialista e que ainda hoje é percebida através da política local.

Essa é a primeira distinção escolar que se dá aos que aqui viviam e que vieram forçosamente para serem explorados, iniciando todo processo de socialização marginal que é percebido até os dias atuais. Apesar do método educacional que aculturou os indígenas, aos jesuítas podemos atribuir a intencionalidade de uma educação escolástica que buscava um conhecimento científico, mesmo através da religião, porém, com as forças maiores a que estavam submetidos, tiveram seus trabalhos utilizados para a exploração da mão de obra e subordinação indígena.

Com o povoamento vieram também os relacionamentos extraconjugais ou não conjugais, gerando frutos que socialmente não deveriam ser apresentados, mesmo que essas relações fossem permitidas e aceitas, o que fez com que o governo tomasse medidas para evitar que houvessem “manchas” nas famílias senhoriais. Assim, uma instituição foi implantada no Brasil a fim de olhar pelos desvalidos (como eram chamados esses filhos) aqui nascidos com considerável importância histórica: a roda dos expostos.

A roda foi instituída para garantir o anonimato do expositor, evitando-se, na ausência daquela instituição e na crença de todas as épocas, o mal maior, que seria o aborto e o infanticídio. Além disso, a roda poderia servir para defender a honra das famílias cujas filhas teriam engravidado fora do casamento. Alguns autores atuais estão convencidos de que a roda serviu também de subterfúgio para se regular o tamanho das famílias, dado que na época não havia métodos eficazes de controle da natalidade. (MARCÍLIO, In: FREITAS, 2011, p.74)

A roda dos expostos, apesar de não se multiplicar quantitativamente no Brasil, se manteve por longo período, tornando-se extinta somente em 1950. Sua intenção principal era evitar que as crianças enjeitadas fossem abandonadas em qualquer local, ficando passíveis de morrerem – ao relento ou devoradas por animais – antes de serem encontradas por “uma alma caridosa”. Porém, mesmo com a boa intenção, temos nessa instituição mais um exemplo de exploração da criança e do jovem, que ao atingir uma idade considerada apta, teria que “pagar” pelos cuidados que obteve, já que, segundo mostra a literatura, as Santas Casas de Misericórdia que acolhiam os abandonados através das rodas não davam vencimento das

³SAVIANI, Demerval: História das ideias pedagógicas no Brasil, 2008.

necessidades com as contribuições do governo.

Preocupada sempre com essa situação, a roda buscava casas de famílias que pudessem receber as crianças como aprendizes – no caso dos meninos – de algum ofício ou ocupação (ferreiro, sapateiro, caixeiro, balconista etc.) e, no caso das meninas, como empregadas domésticas. Para os meninos havia ainda a possibilidade de serem enviados para as Companhias de Aprendizes Marinheiros ou de Aprendizagens do Arsenal da Guerra, verdadeiras escolas profissionalizantes dos pequenos desvalidos, dentro de dura disciplina militar. (MARCÍLIO In: FREITAS, 2011, p. 76)

As crianças que recebiam o cuidado das Misericórdias quando atingiam a idade de 7 a 12 anos não tinha mais condições de permanecer apenas sob o cuidado por caridade, deveriam buscar meios de sustentação e os trabalhos braçais eram os únicos que lhes cabiam, pois não recebiam educação formal. No entanto, em fins do século XVIII, sendo percebida a nova realidade econômica e cultural, foram criadas alternativas para estes jovens com a criação de orfanatos que possibilitavam uma educação primária no intuito de torná-los de boa contribuição para a nação modernizada que estava surgindo, como é o caso da Casa Pia em Salvador, conforme nos mostra Matta:

A Casa Pia preparava artesões e operários com especialização, que seriam, como veremos adiante, trabalhadores assalariados, que aos poucos iam substituindo a mão de obra escrava. Como a seleção do orfanato discriminava os negros podemos afirmar que, pelo menos no que se refere a Casa Pia, a formação dos novos operários urbanos assalariados de Salvador foi vetada à antiga classe trabalhadora da cidade: os escravos. (MATTA, 1999, p. 40)

O capitalismo estava adentrando o Brasil e era preciso criar consumidores para girar a roda do sistema capitalista e os ideais burgueses iluministas foram essenciais para essa promoção.

[...] Era necessário introduzir uma filosofia urbana, capaz de orientar o mercado consumidor das cidades que se formavam, mas, ao mesmo tempo, manter o prestígio do rei, do poder moderador, a nobreza e a cidadania plena limitada a poucos privilegiados. (MATTA, 2013, p 68)

Mais uma vez os escravos e seus descendentes ficavam de fora das propostas de educação escolar e aprendizado de um ofício, por mais desqualificado que fosse. Essa discriminação dá lugar ao contingente de moradores de rua e vadios da época, pois se não eram escravos, não tinham onde trabalhar nem morar, criando um contingente de mendigos nas ruas das cidades que começam a ser enxergados como “peso morto” ao país, pois não consumiam e não faziam parte do processo produtivo da sociedade capitalista que se instalava com bastante força no Brasil.

Para o negro, sem a oportunidade de classificação social e burguesa ou proletária, restava os interstícios e as franjas marginais do sistema como forma de preservar a dignidade de homem livre: o mergulho na escória proletária, no ócio dissimulado, ou, ainda, na vagabundagem sistemática na criminalidade fortuita ou permanente. (SOUZA, 2012, p. 155)

Neste período existiu uma contradição no Brasil que aos poucos foi desfeita: as amarras e conchavos da sociedade patrimonialista foram desvencilhados à medida que foram promovidas situações que permitiam o avanço da burguesia, e isso se deu pelas vias do mercado e da educação.

Porém, mais uma vez estamos cientes de que a educação proposta pela burguesia não seria igual para todos, era preciso dar acesso à educação aos dirigentes cidadãos que assumiriam a classe hegemônica e aos demais cabia ter o mínimo de instrução para não atrasar o avanço da nação, mas que não passasse disso, devendo servir de forma ignorante e braçal, aceitando sua condição de subserviência. Situação percebida hoje junto às escolas públicas que permite essa distinção em relação ao cotidiano escolar, com a estrutura das escolas públicas muito aquém à das particulares.

Os escravos e populares precisavam educar seus filhos para o trabalho, não obtendo assim capital social para formarem pensamento crítico acerca de sua condição, o que permitia – e ainda permite – a condição alienada de manter-se na sociedade. Os filhos de escravos eram vistos como crianças apenas até por volta dos 7 anos de idade, quando já eram considerados aptos para o trabalho. Eram, então, vendidos para outros donos, sendo separados de seus pais. Aos 12 anos já eram considerados totalmente preparados para o trabalho que foram educados desde cedo. Ou seja, aos filhos dos escravos não havia uma preocupação em dar uma educação formal, mas apenas ensinar-lhe um ofício que exerceriam quando mais velhos.

As crianças e adolescentes filhos dos escravos, quando alcançavam força física para o trabalho, eram vendidos para outros senhores. Quando o senhor, dono dos escravos, não conseguia vender os filhos destes, mandava-os para outros lugares, longe de seus pais, para utilizá-los em serviços domésticos, olarias, indústrias rudimentares e nas colheitas dos campos. No regime escravocrata, os grandes proprietários tinham direito sobre a vida e a morte de seus escravos. Nesse contexto, fácil é concluir que o tratamento das crianças e adolescentes filhos dos escravos, enquanto trabalhadores infantis, era tão degradante quanto os dispensados aos seus pais. (LIMA, p.4)

Lima mostra que manter os escravos e seus descendentes ocupados era condição necessária para a manutenção da ordem social, em que deveriam ser evitados possíveis

levantantes de revoltas. Assim, restava aos filhos de escravos trabalhos braçais, que mantinham corpo e mente cansados constantemente, além de separá-los para evitar união e revolta.

Com a vinda da Família Real e o advento da Modernidade no Brasil, houve definitivas mudanças na nação brasileira: mudança cultural, econômica, política e social. Esse período é o momento que mais nos interessa, pois ao longo de toda a história do Brasil até aqui, a criança e o jovem pouco foram percebidos, fazendo parte somente como coadjuvantes sem grande importância para o poder público. Quem mais recebia a “atenção” do poder político e sua classe hegemônica eram os escravos e filhos, mas somente com o intuito supracitado. Sendo assim, observaremos com mais acuidade os acontecimentos que decorreram em relação ao olhar do poder público e da sociedade para as crianças e jovens e sua íntima ligação com a noção de cidadania que é dada à população. Apesar de manter-se forte a presença da sociedade senhorial e patrimonialista por um certo período pós vinda da Família Real, essas mudanças gerais da sociedade fizeram sentir a população, porém, não houve mudanças que melhor enxergassem a população carente e escrava, acrescentando maiores dificuldades à vida destes que mais uma vez foram relegados à situação de marginalidade.

A Modernidade pressionou que outras mudanças também ocorressem no Brasil, pois era preciso que a nação estivesse disposta e apta a consumir e produzir. Assim, a Abolição da Escravatura em 1888 e logo em seguida a Proclamação da República em 1889 trouxeram mudanças que foram necessárias ao Brasil, mudanças essas que afetaram diretamente as crianças e jovens deste período, como exposto por Saviani:

A ideia central que perpassa as discussões que se travaram no período que vai de 1868 até a Abolição e a Proclamação da República se expressa na ligação entre emancipação e instrução. O objetivo buscado era transformar a infância abandonada, em especial *os ingênuos*, nome dado às crianças libertas em consequência da Lei do Ventre Livre, em trabalhadores úteis, evitando que caíssem na “natural indolência” de quem eram acusados os adultos livres das classes subalternas. E o meio principal aventado para atingir esse objetivo era a criação de escolas agrícolas, às vezes também chamadas de fazendas-escolas ou colônias agrícolas, aparecendo, ainda, a expressão “colônias orfanológicas”. (SAVIANI, 2011, p. 163)

A libertação dos escravos, combinada à chegada das novas exigências mercadológicas, impactou profundamente a sociedade, principalmente a população pobre, negra e recém-liberta. As escolas-orfanatos eram o meio que o Estado tinha para conter as crianças e jovens que se avolumavam nas cidades, expulsos das fazendas, e assim evitar que se tornassem também adultos vadios, como ficaram conhecidos os negros libertos que não conseguiam emprego, muitas vezes, os tornando marginais da cidade em ascensão.

[...] a recém-instaurada República tecia e estruturava os símbolos de um novo país sob a pecha da “ordem” e do “progresso”, impulsionada pelo nacionalismo que desde a década de 1880 ecoava em prol da industrialização. Ao mesmo tempo, a aura republicana moldava a forte dicotomia entre os mundos do trabalho e da vadiagem, protagonizado respectivamente pelo imigrante e pelo nacional, principalmente aqueles advindo da escravidão. (SANTOS In: DEL PRIORE, 2013, p. 212, 213)

Então, foram criados os cidadãos consumidores, os que valiam ao mercado, que faziam o capitalismo acontecer, comprando e produzindo, que pertenciam à sociedade e eram merecedores de atenção do governo e da classe hegemônica que mantinha seus lucros, e os vadios, que não se encaixavam na nova ordem social estabelecida do consumo e produção, sem qualificação para os novos trabalhos e ao mesmo tempo sem oportunidade de se qualificar, eram mantidos à margem dessa nova sociedade.

Um quadro de disparidade foi montado neste período: por um lado chegaram diversos imigrantes ao Brasil na promessa de melhores condições de vida, por outro os escravos agora libertos não tinham para onde seguir e serviram como mão de obra barata para os subempregos que lhes eram oferecidos, quando não se mantinham ainda como escravos devido à falta de opção de melhores condições. Nesse panorama, um abismo econômico e social foi criado. Um contingente de pessoas necessitadas de apoio do poder público foi jogado para os confins das cidades e sem a devida atenção e apoio. Essas pessoas eram vistas apenas como viciosa, indolente, o que acarretou grandes manifestações e revoltas, fazendo com que a nova classe burguesa, que usufruía dos benefícios da expansão capitalista e industrial, buscasse formas de conter essas revoltas por meio de medidas que trouxessem a ordem e o progresso tão desejados para continuar a ampliação do capital, como podemos observar em Santos e Rizzini:

Neste contexto, verifica-se o surgimento ou o agravamento de crises sociais que outrora eram pouco relevantes no cotidiano da cidade. A criminalidade avolumara-se e tornara-se uma faceta importante daquele cotidiano, quer pela vivência dos fatos materiais, quer pela interiorização da insegurança que em maior ou menor grau atingia as pessoas. O aumento dos mecanismos de repressão, gerando uma maior incidência de conflitos urbanos, numa clara manifestação do agravamento das tensões sociais. (SANTOS in DEL PRIORE, 2013, p. 213)

A elite letrada, que dominava a arena política à época, tinha diante de si uma opção a fazer: promover a educação (para “civilizar”), sem, no entanto, abrir mão dos privilégios “herdados”. Sabia-se ser preciso instruir o povo, capacitando-o para o trabalho, como único meio de atingir o progresso. (RIZZINI, 2008, p. 27)

Como então agir de forma a atingir o progresso? Indo naqueles que são considerados o futuro da nação: as crianças. Para atingir seu objetivo, o poder público conta então com duas

fontes de poder que inculcava na mente da população a necessidade de ser moldada conforme seus ditames, pois era necessário seguir o modelo que prescrevia para ter uma nação forte e ordenada.

Descobre-se, pois na infância o potencial que se tinha em mãos. Identifica-se na criança a possibilidade de molda-la para o bem (virtuosa) ou para o mal (viciosa). Esse potencial é evidenciado em declarações e publicações que compõem o discurso da elite intelectual e política da época. (RIZZINI, 2008, p. 27)

2.2.1 A infância como fonte de produção

Governo, médicos, juristas e filantropos passam então a usar o discurso da salvação da criança como forma de conter a população crescente em meio à “vagabundagem”. Atuaram nessa proposta trazendo o conceito de higienização vinda da Europa, que buscava “limpar” as camadas populares das viciosidades, com a intenção de conter as moléstias que acometiam essas camadas, com intervenção direta do Estado para retirar das famílias as crianças que se mostravam em perigo de vir a ser um novo vicioso, pois era posta nos pais a culpa, como uma doença hereditária, da índole e do futuro daquela criança e jovem, uma vez que continham o “gene” da indolência em si.

O assistencialismo que até então era muito presente nas Igrejas e casas de caridade passa a ser feito entre parcerias de Estado e particular, saindo da caridade para a filantropia. O interesse do Estado era controlar a situação da população que se encontrava desordenada e formava um contingente de trabalhadores pobres expostos nas ruas. Importava tirar essas crianças e jovens das famílias desestruturadas, dando educação voltada ao trabalho e retirando-as de pais viciosos.

O movimento que se constituiu com o objetivo de “*salvar a criança*” tem sua origem exatamente a partir da crença de que heranças e meios deletérios transformavam em monstros, crianças já marcadas por certas inclinações inatas, acarretando consequências funestas para a sociedade como um todo. Salvar essa criança era uma missão que ultrapassava os limites da religião e da família e assumia a dimensão política de controle, sob a justificativa de que havia que se defender a sociedade em nome da ordem e da paz social. (RIZZINI, 2008, p. 101)

Dessa forma, o poder público e suas diversas instituições buscaram uma política assistencialista e corretora às crianças e jovens carentes que engrossavam as estatísticas da criminalidade da época que agiam de forma a melhorar a qualidade da educação pública, em que o pobre deveria ser educado para servir, precisava de medidas que o prevenisse da degradação, educação que o moldasse para o trabalho e recuperação – e repressão aos que já

estavam no mundo da criminalidade, reabilitando ao trabalho, ajudando no bem servir à nação.

Essa medida deveria apoiar a melhoria da educação voltada à população no geral. Na educação pública, porém, não foi isso que ocorreu, e ainda é percebido nos dias atuais, pois aquilo que foi planejado de forma precária no passado não produziu, nem poderia produzir, avanços na contemporaneidade, permanecendo no discurso dos governantes. Ou seja, permanecemos na falácia da salvação pela educação ao mesmo tempo em que não há apoio para melhorias de infraestrutura e corpo escolar, o que mantém o distanciamento da classe trabalhadora do conhecimento que a classe hegemônica possui, uma vez que seus filhos e herdeiros são educados em escolas particulares com toda a infraestrutura e organização escolar. As crianças e jovens que fazem parte deste contexto, assim como no passado, são reflexo da falta de subsídios para uma verdadeira formação social destes sujeitos.

A Proclamação da República levanta a questão da necessidade de conter a criminalidade que ocorre entre os jovens, sendo preciso que o Estado tome providências para diminuir essa situação, seja através de medidas corretivas ou educativas. Na primeira década do século XX, algumas leis dão conta de criar locais onde essas crianças e jovens, tidos como delinquentes e promotores da desordem social, ou mesmo as que podiam vir a tornar-se um, fossem utilizados de maneira a colaborar com o crescimento da economia de forma compulsória. Foram criadas escolas industriais e colônias agrícolas para mantê-los afastados da ociosidade e viciosidade, trazendo assim a melhoria do caráter destes “perdidos”, como se refere Rizzini:

Para os menores *moralmente abandonados (não viciosos ou pervertidos)*, eram indicadas as *‘escolas de prevenção ou preservação’*, uma para menores do sexo masculino e outra para as do sexo feminino, situadas dentro do perímetro urbano (1906). [...] O mesmo pode ser dito a respeito na utilização da mão-de-obra infantil e juvenil nas zonas rurais, através da criação dos *‘Patronatos Agrícolas’*, destinados aos *‘menores abandonados’* e à *‘mocidade desaparelhada’*, visando a *“educação moral, cívica, physica e profissional dos menores desvalidos”*. (Dec. N. 12.893, de 1918 e Dec. N. 13.706, de 1919). (RIZZINI, 2008, p. 137)

E aos que já eram considerados delinquentes, deveriam passar por medidas corretivas e punitivas:

Para os menores *delinquentes*, prescrevia-se a *‘Escola de Reforma’*, localizada na zona suburbana da cidade, que em 1906, imaginava-se dividida em duas seções, juma industrial destinada aos menores que tivessem sido absorvidos e uma seção agrícola para os condenados. No artigo 40 do Projeto de 1912, consta a finalidade da *‘Escola de Reforma’*: *“melhorar o caráter dos menores viciosos ou pervertidos, delinquentes ou não, pela educação e pelo trabalho”*. (RIZZINI, 2008, p. 138)

A intenção era dar alguma ocupação para essas crianças e jovens que perambulavam pelas ruas e vigiar os que se encontravam em famílias que mereciam atenção do Estado por parecer não serem capazes de manterem longe da criminalidade seus filhos. O Estado intervia na infância, mas não de forma a melhorar e mudar socialmente essa infância, dando possibilidades de empoderamento, mas para manter o controle social, ocupando-os, de forma útil à nação, mantendo-os longe das ruas, que deveriam estar limpas para receber os novos tempos. Através da pedagogia do trabalho, o Estado buscava “a todo custo inculcar naquelas mentes, hábitos de produção e convívio aceitáveis pela sociedade que os rejeitava” (SANTOS In: DEL PRIORE, 2013, p. 225).

Educação era sinônimo de trabalho aos jovens e crianças pobres e descendentes de escravos, a pedagogia do trabalho marcava a forma de educar esses sujeitos. Ocupar mente e corpo era preciso para mantê-los longe dos vícios. E essa é a normativa que percebemos hoje na contemporaneidade: os projetos que apoiam as comunidades buscam sempre dar ocupações aos jovens com cursos instrumentais, com viés tecnicista, criam “oportunidades” de aprendizagem em cursos que não agregam conhecimento social, que possam gerar possibilidades de transformação de forma crítica e engajada, apenas formam mais mão de obra para servir as carências técnicas ou de subempregos do país, com a imagem de que estão oportunizando um futuro melhor para esses meninos e meninas.

Os menores passaram então a ser perseguidos pelos oficiais, por não terem uma ocupação formal, não tinham meios para comprovar que podiam se sustentar e assim eram recolhidos e passavam a ser responsabilidade do Estado, que os mantinham encarcerados nas instituições de correção e prevenção. Dessa forma, arbitrariamente, o Estado realizava “limpeza” nas ruas das cidades de forma a conter o temor que as boas famílias sentiam.

O controle e a intervenção dar-se-iam através da prevenção, quando fiscalizados e apanhados pela autoridade, os que eram considerados aptos a, no futuro, cometer infrações – através da vestimenta, biótipo, condições mentais (que os próprios configuravam) – eram apreendidos e submetidos às instituições reformadoras que passavam a aplicar medidas para prevenir um possível desvio de comportamento no futuro. “O sistema de proteção e assistência do Código de Menores submetia qualquer criança, por sua simples condição de pobreza, à ação da Justiça e da Assistência”. (SOARES, 2003).

A doutrina da situação irregular trazia consigo uma carga ideológica que colocava a culpa da situação e anormalidade no adolescente e sua família. O jovem que não se encaixava nos padrões solicitados pela sociedade, sociedade essa que mantinha sua situação de

subordinação de maneira perversa, era visto como distorcido, irregular. Os jovens e crianças da burguesia passaram então a se diferenciar desses jovens irregulares, pois estes eram tidos como menores delinquentes e abandonados em relação àqueles.

A própria sociedade que encarcerava, criava os meios de tornar aquele sujeito apto ao encarceramento, tirava sua dignidade e o colocava como delinquente. Essa situação ainda é percebida, mesmo que velada, nos dias atuais. Não raro, observamos a atuação de coerção por parte da polícia e da justiça de forma a negligenciar os fatores que levam a atuação do jovem na criminalidade, em que muitas vezes ele é levado a tal caminho por falta de oportunidades que deveriam ser produzidas pela própria sociedade e governantes. Não é negada a culpa enquanto pessoa humana da ação do jovem enquanto infrator, mas o objetivo do presente trabalho é desmitificar a visão unilateral já incutida sobre a ação do jovem.

2.3 A CIDADANIA NA CONTEMPORANEIDADE

Na década de 1980, com os embates políticos, as reivindicações sociais, a redemocratização do país e a crise do capital, novos ares chegaram ao Brasil e assim em 1988 foi promulgada a nova Constituição, e com ela o fim do estereótipo de pobreza igual à delinquência. Mas fim apenas teoricamente, o que foi almejado na nova Constituição não foi o que ocorreu na prática cotidiana.

Essa nova Constituição buscou dar à população expressão de cidadania. Com a redemocratização, a Carta Magna tirava do Estado o absoluto controle pelas ações civis, dando à população autonomia e responsabilidade sobre seus atos sociais, caracterizando no Brasil a política liberal que ocorria de forma globalizada. Como trazido anteriormente, o Estado deixa de ser responsável pelo bem-estar da sociedade e passa a dividir essa obrigação com as empresas privadas, que com a política de livre contrato incute na população liberdade e autonomia, mas mantendo presos em suas condições capitais de exploração de tempo e consumo, conforme reza a política neoliberal.

A partir da Constituição de 1988, e de acordo com as exigências mundiais de proteção à criança e adolescente, surge em 1990 o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) pela lei n. 8.069. O ECA trazia em seu conteúdo mais detalhes de alguns artigos que já faziam parte da Constituição, trazendo especificidades em relação às crianças. Sua promulgação retirou o termo “menor” como referência à criança e ao adolescente em estado de abandono e delinquência. Foram substituídas as FEBEMs por casas de acolhimento, e criadas normativas por maior zelo e atenção da sociedade como um todo para as crianças e adolescentes, mas

como já foi citado, pouco foi efetivado na prática.

Foram eliminadas as imprecisas categorias de “risco”, “perigo moral ou material”, “situação irregular”, etc., estabelecendo-se que, quando o direito da criança ou adolescente é violado, quem está em situação irregular é a família, a sociedade ou o Estado, através de alguma de suas instituições. O Juiz de Menores, que tratava da situação irregular do menor, foi substituído pelo Juiz de Direito, que julga a situação irregular da família, da sociedade ou até do Estado. (SOARES, 2003).

Aquele antes chamado de “menor” passa a ser sujeito de direito, devendo toda a sociedade (Estado, família, comunidade) zelar pelo seu bem-estar. O Estado retira boa parte de sua responsabilidade e a transfere aos municípios através dos Conselhos Tutelares, encarregados de “zelar pelo cumprimento dos direitos da criança e do adolescente” (artigo 131, ECA).

O ECA pode ser considerado o documento mais avançado em relação aos direitos da criança e do adolescente no Brasil. Da forma que está exposto, detalhando diversas situações que devem ser analisadas de forma cuidadosa e prioritária, quando se trata desses sujeitos em peculiar formação. Em sua passagem a respeito do ato infracional, o adolescente (maior de 12 anos e menor de 18 anos) assume a responsabilidade de seu ato, respondendo e passível de medida socioeducativa.

Percebemos que, mesmo com todos os avanços da nova lei, ainda persiste a necessidade dos que estão à margem de responder a sociedade, trazendo algum tipo de perigo, mantendo a preocupação de resguardar a sociedade à liberdade destes sujeitos. Essas medidas privam esses jovens de sua liberdade, mantendo-os presos, obrigando-os a passar por violências, mesmo que simbólicas, constantes, o que não apoia em demasia sua colocação na sociedade da forma almejada pelo Estatuto. Apesar de sabermos que atos infracionais devem ser punidos, a infração está na engrenagem da reprodução do crime organizado. O tráfico de drogas “rouba” os jovens para serem servos, porém, o tráfico faz parte da manutenção do sistema que induz à marginalidade.

A nova lei reproduz o que verificamos ao longo de toda a história do Brasil: coerção e controle do jovem, da criança, do sujeito em situação de risco, mas que representa risco para a sociedade que controla e manipula todo os demais: os cidadãos pagadores de impostos que devem ter seu direito de segurança mantido, pois cumprem com suas obrigações, votam, pagam impostos, não se manifestam contra o sistema vigente, aceitam pacificamente e apoiam. Aos demais, que “sujam” as ruas, que causam badernas, que engrossam as filas de desempregos, estes devem ser vigiados constantemente para não desagradar a ordem

estabelecida. Ou seja, a dita cidadania que permite a participação na sociedade, que é resguardada pelo Estado, é somente para alguns, mais uma vez.

Diante da problemática exposta surge a necessidade de conceituarmos cidadania de acordo com o que pretendemos desenvolver a partir da situação que nossos jovens e crianças em situação de subordinação social apresentam hoje de acordo com as relações constituídas historicamente ao longo da construção do Brasil. Para melhor compreensão de como o que presenciamos hoje é fruto do que se constituiu no passado, podemos observar no Quadro 1 como os jovens e crianças foram observados em cada passagem histórica de grandes mudanças do nosso país.

Quadro 1 – O jovem e a criança na história do Brasil

Período histórico do Brasil	Jovens e o reflexo social
Colonização	Os jovens de origem pobre que viviam em Portugal, e os filhos dos negros escravos eram utilizados para trabalhos braçais, onde não eram distinguidos dos adultos. Sua condição de vida era precária e deveriam trabalhar para sobreviver, pois não possuíam direitos por serem crianças, assumiam papéis de adultos.
Regência e Império	Mudanças sociais e econômicas ocorrem no Brasil, gerando reflexos na educação, porém nem todas as crianças e jovens tem garantia de educação, o que mantém as diferenças marcadas na colonização. As classes dominantes portuguesas, bem como os senhores de terras desejam o progresso da nação que se constitui, então aos jovens pobres e escravos permanece a máxima de educar para o trabalho, gerando mão de obra para modernizar a nova sociedade que se moderniza com a vinda da Família Real.
1ª República (industrialização)	O país precisava crescer e para tanto utiliza mão de obra compulsória dos jovens vadios e desordeiros. Cria-se escolas para o trabalho que mantém a cidade “limpa” e ocupa a mente das crianças e jovens pobres. O país agora deveria ter status de país europeu e não poupou esforços para avançar nesse sentido.
Contemporaneidade	Apesar de grandes avanços quanto a legislação, sabemos que nosso país ainda mantém resquícios de seu passado sujo e sórdido, o que mantém a marginalidade de muitas crianças e jovens dos bens sociais que algumas outras têm plenos direitos. Esse quadro de subordinação é ainda maior em bairros populares onde ações governamentais e não governamentais não atuam no cerne da problemática, trazendo apenas pequenos paliativos e casos de exceção, onde a maioria ainda se mantém longe de uma transformação social.

Para que haja uma construção dialógica a respeito da cidadania para os jovens da comunidade trabalhada, deve haver uma compreensão do território em que vivem, como esse local se constituiu para assim termos a compreensão necessária sobre as marcas da territorialidade presentes nos sujeitos participantes bem como a vivência cotidiana destes perante a sociedade que estão inseridos. Desta forma, analisaremos a região que vivem os

sujeitos participantes, o Cabula.

2.4 O CABULA E SEU PROCESSO HISTÓRICO DE OCUPAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO

A história da construção do Cabula não aconteceu de forma diferente ao que ocorreu em toda a Salvador. Seu povoamento se deu conforme era necessário ocupar a cidade que estava se modernizando e crescendo, e conseqüentemente marginalizar a população de baixa renda.

Conforme observamos acima, a história da transformação social, cultural, política e econômica do Brasil está imbricada com a história da criança e do jovem marginalizados, e também mantém íntima ligação com o desenvolvimento dos bairros de Salvador.

Este período (República), iniciado com os impactos da abolição da escravidão e com o início da república, traz as contradições de uma busca do modelo europeu de urbanização (com as reformas urbanas) e do abandono da população de origem escrava. (VASCONCELOS, 2006, p. 26)

Vasconcelos mostra como foi sendo modelada a estrutura social que hoje presenciamos na nossa cidade. Salvador, para se tornar uma cidade com ares europeu, precisou tirar de seu Centro todos aqueles que não se adequavam ao sistema capitalista, nem produzindo, nem consumindo, assim observamos o adensamento das áreas periféricas de modo a manter o centro comercial e a costa marítima livre para a sociedade burguesa usufruir.

A localização do Cabula está situada na região chamada Miolo de Salvador, devido à localização que possui em relação à ocupação inicial da cidade, relativamente afastada da costa, o que gerou para essa região um estigma de localização inferior e suburbana. Foi ocupada inicialmente pelos negros fugidos, que eram acolhidos pelos indígenas que ali já habitavam, pois possuía matas fechadas que dificultavam o acesso, passando então por transformações de ocupação até ser percebida pelo mercado imobiliário como local estratégico para construções habitacionais de grandes condomínios, devido a sua localização próxima a grandes avenidas, expulsando mais uma vez a população que anteriormente foi expulsa do Centro para lá.

Local de resistência negra, esta região possuiu um dos maiores quilombos da cidade, pois, era propícia para o esconderijo e permanência das famílias fugidas que ali fortaleceram sua identidade cultural, como podemos verificar em Nicolin:

A história da expansão identitária africano-brasileira no Cabula brota em 1910,

quando povos de língua ioruba fundam a comunidade terreiro Ilê Axé Opô Afonjá, primeira casa pública do sistema político-social de valores simbólicos africanos no Cabula. Em 1916, Tata Bernardino da Paixão funda a segunda casa pública, Terreiro Bate Folha, casa de culto dos povos de língua banto, povos congo-angola. (NICOLIN, 2012, p. 2)

Outra expressão de arkhé cultural do Cabula é o Terreiro Bate Folha, fundada em 1916 pelo Tata Manoel Bernardino da Paixão com título Um Toman De Zu, afirma a cultura congo-angola na comunidade Mata Escura (LUZ, 1995, p.529). Nesta casa, encontram-se preservados cânticos na língua africana quicongo, por sinais raros hoje na Bahia, os cânticos africanos da língua quimbundo predominam em outras casas de culto de Angola, por sinal estas são muitas no Cabula. (NICOLIN, 2012, p. 3)

O Cabula teve então seu povoamento iniciado pelos negros que se recusavam a viver da forma como eram tratados, negando todo e qualquer direito enquanto ser humano. Durante o século XVIII e início do século XIX, os negros se organizaram e lutaram por sua liberdade, utilizavam as regiões de difícil acesso para se esconder das tropas policiais e assim organizar sua forma de vida própria bem como planejar revoltas contra aqueles que os exploravam. Ainda hoje é percebido no Cabula e entorno marcas desse passado de resistência, heranças culturais dessa época, como os muitos terreiros de candomblé que existem, as características dos bairros, como observa Santos:

[...] os africanos escravizados em Salvador criaram um território próprio de resistência ao poder dos donos das fazendas, cujos limites ainda são desconhecidos, o Quilombo do Cabula. Atualmente, todos os bairros juntos continuam sendo uma área de grande concentração de negros. Hoje podemos chamá-los de quilombos urbanos, áreas que preservam muita coisa herdada daqueles guerreiros africanos. (ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA E CARNAVALESCA MUNDO NEGRO apud SANTOS, 2013, p. 57)

Essa organização na região do Cabula foi motivo de preocupação para a sociedade hegemônica de Salvador, pois temiam uma revolta por partes dos escravos fugidos, então buscaram medidas para evitar que possíveis levantes de resistência ocorressem e “no dia 30 de março de 1807 o quilombo do Cabula foi devastado por ordem do governador da Província da Bahia, D. João de Saldanha da Gama Mello e Torres Guedes de Brito, o 6º Conde da Ponte”. (MARTINS, PEREIRA, 2013, p. 266).

Podemos perceber como teve início o povoamento desta região, antes tomada de Mata Atlântica fechada, habitada por indígenas, que logo acolhem ou permitem a chegada dos negros fugidos. A partir do ataque do governo, é iniciado um povoamento urbano para ocupação e tomada deste local. Mas essa ocupação se deu de forma desordenada devido às características próprias da região, que por seu passado de ocupação sem planejamento, os bairros da região do Miolo de Salvador foram ocupados irregularmente com crescimento

intenso da população local, sem apoio do governo no que diz respeito a infraestrutura para acompanhamento deste crescimento. Essa ocupação não planejada foi fruto de tentativas de desarticular a organização que já existia nos quilombos. Se no passado invadiam e matavam, na atualidade é manipulada essa invasão, de forma a desarticular os habitantes locais e assim enfraquecer a ordem deles.

Essa segregação urbana ocorre por volta de 1940, após a localidade do Miolo ser zona de plantação de laranjas e com a necessidade de afastar a população de baixa renda para longe do litoral, esses espaços mais afastados são utilizados para ocupação da população pobre, principalmente por imigrantes vindos de cidades do interior para trabalhar na capital, iniciando um processo de ocupação espacial que mais tarde apresenta um crescimento populacional superior ao de toda a cidade, devido à falta de organização e planejamento habitacional:

Depois de 1950, o crescimento urbano de Salvador se concretizou principalmente no Miolo, através do incentivo à formação de assentamentos urbanos geograficamente dispersos, pelo loteamento de velhas chácaras agrícolas originando lugares como Cabula, Pernambués e outros, e finalmente pelos próprios investimentos de ocupação planejada que basicamente são os grandes conjuntos habitacionais ali existentes. (FERNANDES, REGINA, 2005, p. 41)

Fernandes e Regina nos mostram como o desenvolvimento do Miolo de Salvador ocorreu tendo como intenção a retirada do grosso populacional do centro da cidade, empurrando-os para as regiões periféricas, fazendo surgir grandes bairros de acolhimento populacional, porém, com precária infraestrutura para essa acolhida, conforme sinalizado acima, o que resulta em:

Proliferar as autoconstruções que contribuíram para degradar as vastas áreas verdes do município, ameaçando outras que ainda subsistem, provocando aumento do crescimento populacional e distribuição desigual de renda, dentre outros graves problemas econômicos dependentes de políticas públicas eficazes e eficientes para solução e equacionamento. (SILVA et al, 2011, p. 10)

Desta forma, observamos que a configuração atual do bairro do Cabula e seu entorno é produzida a partir de sua construção não como bairro planejado, mas ocupado, de maneira desenfreada, onde a população pobre ficou à margem do investimento imobiliário que grassa a região, sendo mais uma vez empurrada para as localidades dentro do bairro sem assistência política e urbana, gerando bolsões de pobreza que contribuem e preservam o passado de falta de assistência política e social dos governantes.

[...] Ao longo da exclusão sócio-racial [*sic*] de nossa história, principalmente após a abolição (1888) e as reformas Pereira Passos (1902-1906), os cidadãos menos favorecidos economicamente e excluídos socialmente ficaram sem ter onde morar, com isso, os pobres (negros em sua maioria e muitos mestiços) passaram a viver em habitações irregulares, precárias, pobres, instaladas em terrenos não utilizados pela construção organizada, fora da especulação imobiliária, sem infra-estrutura [*sic*] e legalidade fundiária. Dando início assim, aos egressos do descaso de nossas leis e inexistência de políticas públicas, ampliando o número de analfabetos, paralelamente surgia o fenômeno e desde então, ambos só fazem proliferar, devido ao descaso de nossos governantes e a implementação de políticas públicas sempre baseadas na ideologia das classes hegemônicas. (MARQUES, 2007, p. 3365)

Os egressos do descaso citado por Marques muito se assemelham aos nossos jovens moradores da periferia do Cabula, que são excluídos socialmente de espaços de lazer, cultura, escolas com boa infraestrutura, sistema de transporte público de qualidade e que atenda as demandas diárias, além do aumento da violência urbana e saneamento básico ineficiente, uma imagem de futuro nada promissor. Assim, mantém a reprodução social de bairros populares e marginalizados, sem perspectivas de mudanças e transformações sociais. Porém, mesmo com todas as características que estão presentes no Cabula e região, como muitos outros bairros populares, é percebido que este local preserva sua identidade enquanto espaço de resistência negra, de mata, de refúgio aos escravos, ainda que de forma discreta, de acordo com Nicolin:

O Cabula resguarda cenários de organização quilombola nas comunidades mais antigas (a partir do século XIX), nas formas e modos de linguagens que reafirmam a resistência aos valores etnocêntricos percebidos no comércio local, sobretudo informal, na educação comunitária, nas relações sociais do respeito aos mais velhos, hoje bastante fragilizadas, mesmo assim garantem a afirmação da socioexistência (*sic*) africano-brasileira. Com efeito, ao longo de quatro séculos, os elos foram constituindo-se e constituindo as referências da comunidade africana no Cabula, mesmo com o grande avanço da urbanização (a partir de 1965), o lugar resguarda as referências dos processos identitários de valores firmados da mata, embora não sejam reconhecidos pela escola. (NICOLIN, 2012, p. 3)

A população jovem que constitui o bairro do Cabula não ficou à parte do que ocorreu e ainda ocorre com os jovens no restante do Brasil, pois estes como parte da população pobre e marginalizada socialmente também sofrem da falta de assistência que o governo dispõe para essa população. Essa falta de assistência hoje é percebida quando observamos as escolas públicas e seu sucateamento, afastando cada vez mais os jovens das escolas e diminuindo sua educação formal e ampliando sua alienação cultural; quando observamos os programas de assistência ao jovem em iniciação no mercado de trabalho com empregos tecnicistas, mantendo a ordem da aprendizagem para serviços mecânicos; quando observamos os índices de jovens pobres e negros na criminalidade e a falta de políticas públicas que olhem por esses jovens e colaborem para evitar essa situação e não apenas aumentar as medidas punitivas e

coercivas; e quando observamos o índice de jovens que reproduzem a história de seus pais, de seus avós, que deixam de estudar para trabalhar, que não veem na escola um caminho para um futuro melhor, que por vezes encontram na criminalidade, ou no trabalho braçal, o dinheiro mais rápido e mais fácil, reprodução essa observada pertinentemente nas palavras de Souza:

É o mecanismo de opacidade e de naturalização da inferioridade que faz aparecer a própria vítima do preconceito, seja ele de classe, gênero ou cor, que o seu fracasso é pessoal, merecido e justificável. É, portanto, a “ideologia do desempenho”, implícita na economia emocional baseada na disciplina do corpo pela racionalidade do cálculo instrumental e no trabalho útil e produtivo segundo as demandas crescentes de mercado e Estado, que será a base secreta de todo o mecanismo que classifica indivíduos e classes em superior e inferior, em cidadão e sub-cidadãos, e, no limite, em gente e não-gente. (SOUZA, 2006, p. 92)

Devemos observar que esses estigmas de inferior e não qualificado estão impregnados nos jovens de baixa renda e isso é algo muito sério que precisa ser dialogado para não perpetuar essa realidade que é imposta pela classe hegemônica como determinismo, essa realidade que é forjada para que haja consentimento de que nada mudará, fazendo acreditar que dessa forma foi construída a história e precisa manter-se assim.

Para garantir a dominação econômica (exploração), existe uma dominação político-ideológica, cuja principal agência é o Estado, enquanto defensor dos interesses das classes dominantes. Essa dominação de classe político-ideológica se faz pela repressão – o exército, a polícia, as prisões, a dominação pela força, que só deve ser acionada explicitamente em períodos de crise – e pela dominação ideológica – a produção de um consenso social que aceita a direção que a classe dominante dá à sociedade. (MOCHCOVITCH, 2004, p. 13)

Para concluir essa análise acerca da construção histórica dos problemas sociais dos jovens e crianças do Cabula e entorno, que fazem parte de um todo que também mantém essas condições subalternas em tantos outros locais, compomos o Quadro 2 que demonstra os pontos nevrálgicos da condição do jovem e da criança, que perduram há mais de cinco séculos aqui no Brasil.

Quadro 2 – Condições dos jovens e crianças marginalizados na contemporaneidade

Criminalidade	As crianças e jovens marginalizados têm sido caricaturada como culpados de situações que ampliam os índices de criminalidade através do poder que a mídia tem de manipular diariamente a sociedade como um todo, porém, se refletirmos e analisarmos o passado recente e o remoto, veremos que essa situação foi construída baseada na legitimação de poderes hegemônicos que mantinham e mantém essas condições.
Escolas sucateadas	As escolas públicas, que são destinadas aos filhos dos proletariados e marginalizados das benesses obtidas pela classe

	dominante, permanecem com sua infraestrutura abaixo da necessária para um ensino de qualidade que possa apoiar o desenvolvimento cultural e intelectual dos jovens. Mantendo a ordem estabelecida.
Falta de qualificação profissional intelectual	Os jovens, após terem um ensino básico deficiente, são empurrados para cursos de qualificação profissional que somente qualifica para trabalhos manuais, ou técnicos ou subempregos, necessários apenas para manter os privilegiados em seus cargos intelectuais e de chefia.
Infraestrutura dos bairros aquém do necessário para uma qualidade de vida	Os bairros populares mantem uma organização espacial e de infraestrutura desorientada, porém – com a análise histórica acima – percebemos que essa organização é fruto de uma manipulação para manutenção da ordem social. A ideia é fazer uso dos templos de consumo para socializar e conseqüentemente, gastar e manter a engrenagem do capital.

Consideramos a necessidade da compreensão dos sujeitos participantes acerca de sua historicidade, para que em diálogo constante possamos construir a jogabilidade da aplicação do RPG baseado na necessidade de empoderamento para a transformação social, de modo que possa influenciar seus pares para uma transformação global, não perdendo de vista a sua história local, mas como também esta foi influenciada e construída baseada na história que ocorria no país e no mundo, como as transformações sociais e econômicas mudaram as estruturas sociais e políticas, mas mantiveram resquícios deste passado ainda hoje em diversas situações que verificamos na contemporaneidade. Com base nessa análise, buscamos cunhar nosso conceito de cidadania pautado em Gramsci e suas reflexões sobre a condução da sociedade civil e a educação aos subalternos, aqueles marginalizados pela classe dominante, que diz respeito a elevar a consciência de classe dos marginalizados através de uma reforma intelectual, onde possam se perceber como sujeitos ativos em sua comunidade e sociedade e com isso ser o ponto de partida para a conquista de sua cidadania plena e ativa.

2.5 ANÁLISE DO CONTEXTO EM FUNÇÃO DA MODELAGEM DO RPG

Após o exame deste contexto, foi amadurecida uma leitura crítica e engajada da situação à qual pertence este estudo, tornando-me assim interlocutora válida em relação ao jogo que pretendo implementar, critério importante para a praxiologia, base epistemológica desta investigação. Além disso, estamos agora em condição de elaborar quais elementos serão levados deste contexto para o roteiro, campanha e aventuras do futuro jogo, a ser modelado no capítulo 3 deste trabalho.

Após análise dos conceitos de cidadania e situações históricas que permeiam nossa

sociedade e nossos jovens, buscamos um conceito de cidadania no jogo que colabore para ir além do que julga nossa Constituição como ser cidadão. Com base em Gramsci, percebemos que cunhar um conceito que defina em linhas gerais o que se pretende através do presente trabalho, é subjugar as diversas possibilidades que esta palavra carrega para a sociedade, mas, ainda assim nosso conceito de cidadania pode ser sustentando entre os jovens e crianças sujeitos desse trabalho como: o acesso à participação e colaboração nas demandas da sociedade que interferem e influenciam direta e indiretamente seu desenvolvimento, colaborando para ampliar e redefinir sua presença e voz ativa no exercício cotidiano de cidadania. Para tanto, o jogo deverá ter situações nas quais os jogadores deverão ser capazes de decidir os rumos de sua realidade.

Como vimos, consideramos pertinente a ideia de que alguns elementos da sociedade senhorial estão ainda vivos hoje. Sendo assim, conforme discutido, nos tópicos 2.2, 2.3 e 2.4 deste capítulo, consideramos importante modelar no jogo a ideia de que as crianças e jovens tendem até hoje, a serem tratados sem qualquer direito, principalmente de opinião própria, e de fato como quase objetos e seres manipuláveis, feitos para atender aos ditames e até vontades dos adultos.

Outra dedução importante foi a de que a sociedade senhorial baseada no prestígio e na relação tributária – discutido no tópico 2.2 – amarrava os jovens que, como vimos, eram sempre subalternos à posição de dependência e subserviência aos adultos, seus responsáveis, mesmo que, muitas vezes, estas posições dos adultos se mostrassem de extremo descuido e irresponsabilidade.

É percebido que crianças e jovens marginalizados, filhos de escravos e ex-escravos, aqueles que chegavam ao Brasil e aqui se mantiveram nas mesmas condições subalternas, sofriam as diferenças que geravam inferiorização em relação aos adultos, violência física e moral, pois uma vez que não eram vistos como seres de direitos, passavam por diversas formas de maus tratos e descuidos pelos adultos. Essa relação diferenciada, percebida nos tópicos 2.1, 2.2, apresenta íntima relação com as condições de relação mantida entre as crianças e jovens de hoje e os adultos, que muitas vezes creem que o respeito que o jovem deve ao mais velho deve ser de subserviência aos mandos e vontades, ignorando por vezes a relação de troca por respeito.

Nos tópicos 2.2 e 2.3 fica evidente a negligência sofrida, uma vez que deveriam ser mantidos a serviço dos adultos e da ordem social estabelecida, suas necessidades enquanto sujeito em desenvolvimento eram suprimidas e ignoradas, causando assim o cenário que temos hoje de exposição a diversas mazelas e responsáveis por sua situação marginalizada,

que muitas vezes presenciamos no cotidiano ao vermos crianças trabalhando a serviço dos adultos.

Isso se deve à dominação ideológica mantida desde a época colonial, ampliada na Modernidade, que se estende aos dias atuais. Como Gramsci alerta, observado no decorrer de todo o capítulo, mais precisamente no tópico 2.1, o senso comum e o folclore são mantidos e fomentados para sustentar a alienação da população subalterna e assim evitar que o bom senso seja nutrido, fortalecido e utilizado contra a classe hegemônica.

É uma das armas que a classe dominante tem para a manutenção desse *status quo* é a coerção, pontuada no tópico 2.2. Coerção essa que aos jovens se preserva numa relação de repressão e amedrontamento para evitar qualquer pensamento de ação contra-hegemônica. O corpo militar de diversas formas mantém esses jovens como responsáveis por qualquer situação de criminalidade e violência, reprimindo de forma arbitrária suas ações infratoras, comumente noticiado, como desaparecimento de corpos, execuções sem motivos aparentes, dentre outras ações de conhecimento geral.

Com base no que foi verificado acerca da territorialidade dos sujeitos, observamos que o local o qual fazem parte conserva muitas manifestações sobre o que ocorreu no passado, como a forma de organização em comunidade, apoio mútuo e formas de relações que são percebidos no comércio, na vizinhança, no modo de ser dos moradores. Além disso, preservam a historicidade local, que definiu as características que hoje presenciamos como a ancestralidade negra (de origem quilombola), a favelização como consequência da expulsão da população litorânea para o Miolo e a infraestrutura precária, devido à negligência dos governantes. Esse cenário é importante para nos situarmos de que local estamos falando e lidando, uma vez que nossa abordagem metodológica é realizada de forma colaborativa e engajada com os sujeitos. O Cabula, suas raízes históricas, suas manifestações culturais, preservadas no cotidiano da população local e o olhar dos jovens que ali habitam, possui marcas de todo o arcabouço histórico, analisado no decorrer do capítulo, com enfoque no tópico 2.4, onde observamos que a história do crescimento do Cabula não está distanciada, bem como colaborou com o crescimento da cidade do Salvador.

É igualmente importante não perder de vista que toda a análise histórica e social destes jovens e crianças, voltados para a história de sua localidade, cidade, estado e país, mantém a relação da reciprocidade da história que norteia toda a sociedade, refletindo no sujeito as contradições impostas pelos rumos mantidos pela classe dominante de acordo com seu interesse, o que nos permite concluir que ainda hoje pertencemos a uma sociedade marcada por ditames de classes hegemônicas, que conduz a história desses mesmos jovens e crianças

para a marginalização, criminalidade e afastamento cultural –mantendo-os alienados e vulneráveis a tudo que os cercam.

A sistematização dos elementos expostos, presente na modelagem, pode ser verificada de forma sintetizada no quadro abaixo.

Quadro 3 – Elementos presentes na modelagem do jogo RPG digital para cidadania

Nº	Elemento	Descrição	Na Modelagem de
1	Cidadania	Condição para a construção de uma hegemonia própria dos sujeitos das comunidades, que assim serão capazes de conduzir os rumos de sua realidade na vida real	● Campanha ● Aventuras ● Objetivos dos jogadores
2	Ausência de Direitos	Crianças e Jovens sem qualquer direito (de fato) quando inseridas em comunidades tradicionais	● Campanha ● Aventuras
3	Subalternidade	Crianças e Jovens, comumente, totalmente dependentes e subalternizados aos adultos	● Campanha ● Aventuras
4	Inferiorização	As crianças e jovens marginalizadas são discriminadas em todas as instâncias, tanto de cor, gênero, sexo, posição econômica, o que na Modernidade vira discriminação.	● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
5	Negligência	Os jovens e crianças tiveram a atenção às necessidades básicas suprimidos pela exploração mantida pelos adultos que não percebiam suas demandas enquanto ser em formação.	● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
6	Dominação ideológica	Já na Modernidade (hegemonia burguesa) é percebido que os jovens permanecem dentro da dominação hegemônica por manter-se dentro de uma ordem que colabora a alienação cultural e social.	● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
7	Coerção	Jovens responsáveis pela criminalidade que grassa seus bairros quando são vítimas de ações realizadas pela própria polícia que está a serviço da manutenção da ordem hegemônica.	● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
8	Ancestralidade quilombola	Com a fuga dos negros para a região de mata fechada, o Cabula serviu de local para a construção de um dos maiores quilombos que proporcionou a ancestralidade local presente no cotidiano da região.	● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
9	Favelização local	O Cabula e sua região teve seu processo de desenvolvimento de forma desordenada devido ao adensamento das áreas periféricas e autoconstruções.	● Campanha ● Aventuras
10	Comunidade	O local que o jovem vive está imbricado em sua forma de agir e ser, o que permite entender suas ações acerca das diversas situações vivenciadas.	● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo

3 POR UMA PEDAGOGIA PARA TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

No capítulo anterior, foram consideradas as premissas que colaboram para a compreensão da realidade do público que participa e está presente como sujeito da pesquisa, onde pudemos perceber quais fatores históricos estão presentes em seu cotidiano e as marcas sociais que atuam para permanecer estabelecidas essas forças hegemônicas que silenciam e negligenciam seus reclames de forma a estereotipá-los como desinteressados e inativos na sua comunidade, para assim manter a ordem estabelecida socialmente.

Para apoiar teoricamente a proposta da modelagem, além do contexto que permeia a história dos sujeitos participantes e sua territorialidade, é necessário ter compreensão de qual pedagogia mais contribui para fomentar os elementos que nortearão a campanha e aventuras, estando relacionados aos objetivos do jogo. No decorrer da pesquisa, no diálogo com o projeto da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, foi percebida a necessidade de trabalhar junto aos jovens, sua autoestima, atitudes pessoais que motivem sua participação na comunidade e autonomia nas decisões. Dessa forma, trouxemos como fator enriquecedor e colaborador para ser trabalhado junto aos jovens o conceito de resiliência e comunicação assertiva, conceito esse que aborda as possibilidades de o sujeito agir de forma positiva diante de determinadas adversidades de sua vida e saber dialogar com seus pares de forma objetiva e positiva. Essa abordagem é interessante e igualmente importante nesta fase da pesquisa, pois nos ajuda a dialogar com os jovens dentro do jogo para que sejam trabalhadas suas potencialidades individuais e assim motivar sua atuação perante a comunidade, ou seja, no coletivo e social. A resiliência trabalhada de forma engajada colabora significativamente para melhorar a promoção da saúde dos jovens e crianças, pois permite a transformação da qualidade de vida, seja ela física, social ou psíquica. Logo, trabalhar promoção da saúde através da resiliência e comunicação assertiva para a prática cidadã será de fundamental importância para fomentar atitudes positivas e responsáveis nos nossos sujeitos.

Sendo um trabalho voltado para o social de forma engajada, faz-se necessária a abordagem socioconstrutivista como base epistemológica para concretizar pedagogicamente o objetivo do trabalho, ainda que a pedagogia histórico-crítica atue diretamente na proposição do socioconstrutivismo de Vygotsky.

3.1. BREVE ANÁLISE DAS IDEIAS PEDAGÓGICAS NO BRASIL

As teorias educacionais que norteiam a educação, principalmente a brasileira, atuam

de acordo com a necessidade econômica e política vivenciada à época, e só foram de fato percebidas e tidas como problema a ser resolvido por volta da década de 1920 do século passado, quando é iniciada a industrialização em nosso país. Com base nas transformações que ocorriam na sociedade, sejam elas econômicas e/ou políticas, as teorias se moldavam para atender as demandas das classes dominantes, fazendo aumentar cada vez mais o distanciamento da educação privada, onde estão os privilegiados, da educação pública, que convive com o sucateamento e a omissão por parte dos gestores e governantes, alimentando assim a ordem hegemônica estabelecida.

Nenhuma tendência pedagógica atuou de forma isolada nas escolas, pois cada uma articulava-se com alguma característica da anterior, atualizando, modificando, mas sempre baseada no existente, tentando ir além das limitações, mas sempre de acordo com as necessidades econômicas e políticas da época.

A educação institucionalizada, especialmente nos últimos 150 anos, serviu – no seu todo – ao propósito de não só fornecer os conhecimentos e o pessoal necessário à máquina produtiva em expansão do sistema do capital, como também gerar e transferir um quadro de valores que *legitima* os interesses dominantes, como se não pudesse haver nenhuma alternativa à gestão da sociedade, seja na forma “internalizada” (isto é, pelos indivíduos devidamente “educados” e aceitos) ou através de uma dominação estrutural e uma subordinação hierárquica e implacavelmente imposta. (MÉSZÁROS, 2005, p. 35)

Por volta de 1970, novos estudos, principalmente na Europa, trouxeram uma visão crítica da educação vigente e originou outras concepções de educação aos educadores e estudiosos da educação no Brasil. Surgem neste momento as primeiras tendências que buscam romper com a educação elitista e contra o povo.

Grosso modo, poderíamos agrupar as propostas em duas modalidades: uma, centrada no saber do povo e na autonomia de suas organizações, preconizava uma educação autônoma e, até certo ponto, à margem da estrutura escolar (Vasconcelos, 1989); e, quando dirigida às escolas propriamente ditas, buscava transformá-las em espaços de expressão das ideias populares e de exercício da autonomia popular; outra, que se pautava pela centralidade da educação escolar, valorizando o acesso das camadas populares ao conhecimento sistematizado. (SAVIANI, 2011, p. 414, 415)

Saviani nos mostra então que as novas tendências pedagógicas buscam dar um novo sentido à educação, valorizando o saber popular para que a partir deste possa dar encaminhamento ao saber elaborado ou científico.

No cenário das novas tendências pedagógicas, José Carlos Libâneo, fundamentado em Georges Snyders, difundiu a pedagogia crítico-social dos conteúdos, onde não dissociava o

papel dos conteúdos estabelecidos das práticas pedagógicas. Desta forma, essa pedagogia empreende que “ao professor cabe, de um lado, garantir a ligação dos conhecimentos universais com a experiência concreta dos alunos (continuidade), e do outro lado, ajudá-los a ultrapassar os limites de sua experiência cotidiana (ruptura)”. (Saviani, 2011, p. 419, 420). Essa pedagogia entendia que a educação deve trabalhar a serviço da transformação social, articulando o conhecimento já existente do aluno aos conteúdos propostos pelo professor, gerando um novo conhecimento que superará a primeira visão de mundo superficial existente no aluno.

Essa pedagogia formulada por Libâneo buscou superar a pedagogia do paradigma produtivo que a nova cultura do capital implantava nas instituições escolares, fragmentando o ensino, sucateando as instituições públicas como estratégia de investimento privado e modelagem aos preceitos econômicos mundiais da educação brasileira.

Em sua obra, Libâneo nos aponta a atual situação que vive a educação com o modelo de exploração e manipulação do capitalismo:

[...] verifica-se que a atual configuração estrutural e educacional, no plano mundial, impõe novos desafios e um novo discurso ao setor educacional. A lógica do capitalismo concorrencial global e do paradigma da liberdade econômica, da eficiência e da qualidade encaminhada, de forma avassaladora, o novo modelo societário e as novas reformulações necessárias no setor educacional. A compreensão histórica dos germes constitutivos da lógica capitalista-liberal revela, por sua vez, seu caráter conservador-elitista. Daí a necessidade de considerar a nova onda de forma histórico-crítica, a fim de apreender a direção política e as reais possibilidades de democratização da sociedade e da educação. Essa tarefa está associada à urgente necessidade de uma reestruturação educativa capaz de corresponder aos desafios impostos pela sociedade tecnológica à escola e ao campo da educação em geral. (LIBÂNEO, et al, 2003, p. 105, 106)

Com essa perspectiva do quadro atual de nossa educação mediante o quadro econômico mundial, é mais que urgente pensar uma pedagogia que busque articular os interesses dos explorados, da classe trabalhadora, a compreensão da realidade social, fomentando a criticidade e ampliação de meios para transformar sua condição de explorado em mecanismos de autonomia e luta contra a opressão burguesa. Ampliada da pedagogia crítico-social dos conteúdos, a pedagogia histórico-crítica, que fundamenta sua epistemologia no marxismo, nos parece o caminho ideal para iniciar essa luta no seio da escola e comunidade, junto aos jovens.

A partir da pedagogia crítico-social dos conteúdos, Demerval Saviani e seu grupo de orientandos propôs uma pedagogia que a superasse, baseada na visão crítica da sociedade. De acordo com o materialismo histórico-dialético de Karl Marx, formularam a pedagogia

histórico-crítica. Através da ação educacional, buscam instrumentalizar a população para superação da ordem social hegemônica vigente.

A pedagogia histórico-crítica tem por proposta a ação pedagógica fundamentada na articulação entre a teoria e a prática (práxis) contribuindo para que os indivíduos ultrapassem a visão imediata dos fenômenos. [...] ao defender o acesso da classe trabalhadora ao patrimônio cultural humano historicamente desenvolvido, busca fundamentá-la para a ação reflexiva, sem a qual não haverá a superação da desigualdade inerente ao modo de produção capitalista. Diante de tais fundamentos, ousamos afirmar que se trata de uma “teoria pedagógica revolucionária”. (BATISTA, LIMA In: MARSIGLIA, BATISTA, 2012, p. 2)

De acordo com o exposto por Batista e Lima, percebemos ser a pedagogia histórico-crítica a pedagogia que melhor se aplica à proposta da aplicação do projeto, pois sua característica revolucionária permite trabalhar com os sujeitos participantes ancorados na necessidade que parte deles próprios. Desta forma, todos os envolvidos são agentes sociais, que estão em comum diálogo a partir de sua relação com o mundo, ou seja, agindo de acordo com o seu conhecimento, mas não sendo menosprezados, pois não se articula nem como a pedagogia tradicional que tem sua importância no professor, nem na Escola Nova, que tem seu foco no aluno, mas na interação desses dois sujeitos através da prática social.

Essa pedagogia contrapõe as teorias pedagógicas que a antecederam e que não mostravam caminhos para uma transformação social mediada pela educação, pois cada tendência pedagógica comungava com a realidade política e econômica que existia a sua época, sendo influenciada e influenciadora para manter o *status quo* da sociedade. E as que criticavam as contradições existentes não trouxeram práticas afirmativas que pudessem ser implantadas na educação formal e dentro dela fazer a revolução, mantendo somente pequenos grupos de atuação.

Pretendemos então apresentar a teoria educacional que embasa o presente trabalho na perspectiva de conscientização dos jovens quanto a cidadania crítica e ativa, através da modelagem do jogo RPG digital. Para tecermos a teoria que apoiará a modelagem do nosso jogo junto aos jovens é preciso compreender qual melhor teoria deve ser adotada para a pesquisa, de forma a validar a abordagem metodológica utilizada que deve a todo momento dialogar com a comunidade participante para aprimorar os objetivos e resultados expostos.

3.2 A CONTRIBUIÇÃO DA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA PARA PRÁTICA SOCIAL

Para compreensão de como a pedagogia histórico-crítica ajudará na modelagem do

jogo, devemos aprofundar o entendimento sobre sua contribuição enquanto pedagogia transformadora da realidade a partir do materialismo histórico-dialético de Karl Marx, como nos mostra Demerval Saviani, precursor desta pedagogia:

Numa síntese bastante apertada, pode-se considerar que a pedagogia histórico-crítica é tributária da concepção dialética, especificamente na versão do materialismo histórico, tendo fortes afinidades, no que se refere às suas bases psicológicas, com a psicologia histórico-cultural desenvolvida pela Escola de Vigotski [...]. A prática social põe-se, portanto, como o ponto de partida e o ponto de chegada da prática educativa. Daí decorre um método pedagógico que parte da prática social em que professor e aluno se encontram igualmente inseridos, ocupando, porém, posições distintas, condição para que travem uma relação fecunda na compreensão e no encaminhamento da solução dos problemas postos pela prática social [...]. Aquilo que está em causa é a elaboração de uma concepção pedagógica em consonância com a concepção de mundo e de homem própria do materialismo histórico. (SAVIANI, 2011, p. 421-422)

Moacir Gadotti, em sua obra *Concepção dialética da educação*, faz uso das palavras de Georges Snyders para aprofundar a teoria da pedagogia revolucionária com inspiração marxista:

[...] uma pedagogia inspirada no marxismo, diz ele, deve primar pelo conteúdo que se vai ensinar, porque é só através dele que se pode “renovar” a consciência dos alunos; deve ainda cuidar para que esse saber mantenha uma ligação com a experiência do aluno. Segundo Snyders, essa ligação dá-se no movimento de “continuidade e de ruptura”. O saber do aluno, normalmente, é fragmentado, caótico, estereotipado, fruto de sua socialização na formação social capitalista. O professor precisa reordenar esse saber e o seu próprio, elucidando-o, tornando-o coerente. É a partir dessa tarefa “diretiva” que ele e o aluno, juntos, ganham consciência da qualidade de seu conhecimento e de como ele é produzido. É apenas dessa forma que eles podem romper com o velho e construir o novo. (GADOTTI, 1988, p. 91)

A contradição existente na dialética é observada na relação entre professor e aluno, onde os dois estão inseridos dentro do mesmo espaço, porém, ocupando posições distintas, o que gera a ação recíproca de mudança, pois os dois possuem seus saberes, cientificamente elaborados ou não, mas estão em contato e devem aprender um com o outro no sentido de superação deste saber preexistente e com a síntese desta discussão gerar novos conhecimentos para todos os envolvidos.

Essa dialética da transformação presente no materialismo histórico fundado por Marx e Engels (idem) é o fio condutor da ação pedagógica que se propõe revolucionária. Não se trata de vender ideias desarticuladas do “sentir” dos subalternos, mas de instrumentalizá-los para a compreensão das contradições nas quais estão inseridos. Não é outro o papel a que se propõe a pedagogia histórico-crítica. (MARSIGLA, BATISTA, 2012, p. 33)

Revolucionária e articulada, a pedagogia histórico-crítica busca superar a desvalorização dos conteúdos que as tendências pedagógicas liberais propuseram, trazendo a importância do conhecimento do saber científico para superação da condição subalterna, pois articulada aos ideais de Gramsci, acredita que para a classe dirigida chegar à condição de dirigente necessita conhecer os saberes desta e assim poder lutar e transformar essa relação, ou seja, manter o nível de conhecimento dos que dominam para sair da condição de dominados.

A estratégia de dominação da burguesia por via da educação não é outra senão o esvaziamento dos conteúdos escolares, principalmente e primordialmente nas escolas públicas. Os alunos, filhos dos proletariados, devem aprender nada além do necessário para continuar o sistema de exploração e o mito da meritocracia, escondendo a verdadeira ordem estabelecida para manter cada um em seu “devido lugar”.

Transformar essa realidade é uma tarefa que exige sensibilidade e olhar acurado por partes daqueles que se propõem a atuar para este fim, e estes, que podemos chamar de intelectuais orgânicos, devem estar socialmente engajados e preparados para alimentar a busca pelo conhecimento, no sentido de mediar a problematização e criticidade nos que conduzem.

A pedagogia histórico-crítica comunga com a ideia de educação em Gramsci no sentido de não desvincular a teoria da prática social, no caso, a práxis. A educação não pode separar o saber científico do saber prático, ou social, pois um completa o outro para a concretização do saber integral do homem. Para o homem comum não existe essa junção de teoria e prática e por isso o professor, que se encontra como intelectual orgânico dos homens comuns que estão na escola, deve fazer a mediação deste saber social: o senso comum com o saber elaborado, proporcionando a ampliação do saber deste homem em direção ao bom senso que é, segundo Gramsci, nas palavras de Mochcovitch:

[...] uma concepção de mundo unitária, coerente e homogênea é formada de uma maneira crítica e consciente, num processo teórico-prático que tem como fundamento último a experiência política da classe. Para passar da consciência ocasional e desagregada para a consciência coerente e homogênea é preciso criticar a concepção do mundo que se tem, partindo da consciência daquilo que somos – a filosofia de práxis. (2004, p. 15)

Criticar a concepção de mundo que se tem é uma tarefa que exige compreender como este mundo foi feito, no sentido de como foi moldado e manipulado de acordo com os interesses dos que estiveram e estão no poder. Essa visão é bloqueada nas escolas hoje perante

as concepções pedagógicas que as norteiam, pois a educação é mantida como um produto do capitalismo, com sistemas precários e seletivos que marginalizam grande parte da população e a utiliza como força de produção de mais capital, permanecendo a alienação cultural e social através da interiorização de tabus baseados nos méritos e determinismos sociais impostos de forma a imobilizar esta população para a revolução social.

O educador, como intelectual orgânico inserido na escola, também é vítima deste mesmo sistema opressor, precisa saber analisar como pode apoiar essa mudança na mentalidade dos seus educandos, quais instrumentos pode utilizar para fomentar a transformação do senso comum, partindo da historicidade destes a fim de alcançar o saber concreto. Para tanto, precisa este intelectual também ter ciência das pedagogias que regem nossa educação e saber criticá-las, para assim poder pôr em prática a pedagogia que busca a superação dessa ordem capitalista: estar inserido historicamente.

Este educador e intelectual deve manter uma atitude diante dos aprendizes que fortaleça o diálogo permanente, onde estes tragam suas inquietações e vivências para que com o saber elaborado que o professor possui, possa surgir um conhecimento amplo da sociedade para todos os envolvidos. De acordo com Saviani, esse método de ensino:

[...] levarão em conta os interesses dos alunos, os ritmos de aprendizagem e o desenvolvimento psicológico, mas sem perder de vista a sistematização lógica dos conhecimentos, sua ordenação e gradação para efeitos do processo de transmissão-assimilação dos conteúdos cognitivos. (SAVIANI, 2008, p. 56)

A superação das pedagogias de existência e de essência é o ponto chave da pedagogia histórico-crítica, pois não centraliza a educação no professor, caracterizada pela passividade do aluno, nem focaliza o ensino somente nos métodos, com iniciativa centrada no aluno, caindo num espontaneísmo sem valor científico, que é exatamente o que deseja a burguesia, que haja uma educação para todos mas que não ocorra o aprendizado igual para todos, conforme nos alerta Gadotti:

Para a pedagogia dialética a questão central da pedagogia é o homem enquanto ser político, a libertação histórica, concreta, do homem contemporâneo. Ao contrário, o compromisso das pedagogias tradicionais (da essência e da existência) é com a formação do homem individual, a formação do líder, do dirigente que defenda a continuidade de uma “ordem social” onde predominam os interesses da burguesia (GADOTTI, 1988, p. 149)

Percebemos que mais do que compreender as formas de opressão que a classe dominante impõe, é preciso constituir mecanismos que instrumentalizem as classes oprimidas

para a superação dessa condição. A escola tem papel fundamental nessa transformação, pois mesmo sendo local de perpetuação dessa hegemonia, possui brechas que permitem essa mudança, que deve começar na sala de aula, com o professor e seus alunos na dialética que é a convivência cotidiana.

Realizar essa pedagogia no espaço escolar requer disposição e engajamento do professor e de todos os participantes deste processo. Saviani em sua obra *Escola e Democracia* (2008) esboça um pequeno “roteiro” do método que “mantém continuamente presente a vinculação entre educação e sociedade” (idem). Podemos dizer que a práxis realizada neste método pedagógico estimula a participação dos sujeitos participantes e colabora para a superação das condições impostas, gerando de fato uma educação transformadora.

Para que haja ação efetiva do método da pedagogia histórico-crítica, professor e aluno devem estar inseridos no mesmo contexto como agentes sociais, não apenas ocupando seus lugares – um que ensina e outro que aprende –, mas juntos na prática social. Essa prática, comum a ambos os lados, porém, com níveis diferentes de experiências, deve ser o primeiro passo para a compreensão da síntese que deve ocorrer à medida que dialogam e se posicionam perante a prática pedagógica, que ocorre com a mediação do professor que possui o conhecimento sintético em relação ao aluno, que neste momento possui uma compreensão sincrética em relação à prática social, pois ainda não detém o conhecimento científico para elaborar sua prática articulada à prática pedagógica. Ou seja, professor e aluno neste momento iniciam a articulação de seus saberes, cada um trazendo seu ponto de vista e conhecimento, gerando a tensão inicial da dialética: a contradição.

Estando professor e aluno dialogando sobre a prática social e a prática pedagógica, cabe realizar uma análise do que de fato a prática social trazida pelos alunos apresenta como problema a ser resolvido. O conhecimento elaborado e o saber científico são postos a serviço da necessidade prática, aluno e professor dialogam e discutem na articulação destes saberes sintético e sincrético, através da mediação dialética. O conhecimento científico atua a serviço dos problemas sociais, a partir da problematização trazida no diálogo entre professor e aluno.

Ciente do conhecimento científico que deve adquirir para resolução dos problemas, o professor deve munir seus alunos para a batalha. Essa batalha não deve ser no sentido literal da palavra – ainda que por vezes somente através da luta armada houve mudanças efetivas para a população – mas deve promovê-los para a batalha social, intelectual. O professor, neste momento, ciente da necessidade de conhecimento de seus alunos, deve instrumentalizá-los com a aquisição do conhecimento elaborado. Deve haver mecanismos e meios de apropriar os

alunos do saber intelectual para que estes possam ter preparação teórica e prática para lidar com as problemáticas.

Trata-se de apropriação pelas camadas populares das ferramentas culturais necessárias à luta social que travam diuturnamente para se libertar das condições de exploração em que vivem (SAVIANI, 2008, p. 57)

Esse é um ponto crítico e fundamental na aplicação da pedagogia histórico-crítica, pois neste momento a assimilação do conhecimento pelo aluno não pode ser diminuída nem supervalorizada conforme as tendências pedagógicas anteriores, pois o conhecimento adquirido deve estar a serviço dos problemas sociais, trazendo o empoderamento aos alunos.

Adquiridos os instrumentos de compreensão e superação das problemáticas sociais, os alunos então incorporam os instrumentos culturais que serão utilizados em sua “batalha”. Esse momento, denominado por Saviani, e emprestado de Gramsci, de catarse, em que os alunos se apropriam deste conhecimento, que foi elaborado tendo em vista sua prática social, ou seja, um conhecimento adquirido no contexto social, através da transformação dialética.

Obtidos os conhecimentos necessários para a mudança, alunos e professor estão novamente no ponto de onde começaram: a prática social. Alunos agora possuem o que antes estava de forma caótica e desordenada: o saber de forma sincrética. Sua compreensão neste momento é sintética, assim como o professor que ao ensinar aprendeu e adquiriu novos saberes com apoio dos alunos. A prática social, ponto de partida e de chegada no método, dialoga com a característica da dialética de movimento constante, com compreensão por parte dos sujeitos envolvidos que antes não estavam bem elaborados, sofrendo alteração qualitativa.

O movimento que vai da síntese (“a visão caótica do todo”) à síntese (“uma rica totalidade de determinações e de relações numerosas”) pela mediação da análise (“as abstrações e determinações mais simples”) constituem uma orientação segura tanto para o processo de descoberta de novos conhecimentos (o método científico) como para o processo de transmissão-assimilação de conhecimentos (o método de ensino) (SAVIANI, 2008, p. 59)

Essa transformação é o objetivo central do presente trabalho e para tanto a autora concorda que essa pedagogia deve ser utilizada para a compreensão sintética da cidadania dentro de qualquer instituição escolar que almeje o empoderamento dos seus alunos, sendo que junto aos jovens do Cabula e entorno permite uma proposta de simulação vinculada à proposta do projeto. Compreendendo como deve ser utilizada, quais seus princípios fundamentais, o Quatro 4 mostra a pedagogia histórico-crítica e seus principais aspectos presentes na proposta de *design* e de modelagem do jogo.

Quadro 4 – Pedagogia Histórico-crítica na modelagem do jogo

Pedagogia Histórico-crítica		
Aspecto	Descrição	Modelagem RPG
Geral	Realiza soluções voltadas para a superação das relações hegemônicas historicamente constituídas baseadas na imposição das classes dominantes sobre as classes subalternas através de proposta pedagógica baseada no pensamento praxiológico e dialético.	Situações que permitam a mediação para o encontro dos sujeitos engajados no processo.
Participação dos alunos (sujeitos participantes/jogadores)	Atua com seu saber sincrético, preconcebido a partir de sua vivência cotidiana e senso comum.	Situações que a vivência cotidiana dos sujeitos participantes apoiará decisões e soluções de problemáticas.
Participação do professor (pesquisadores/mestre do jogo)	Atua com seu conhecimento sintético, adquirido com as teorias educacionais, mediando a participação dos alunos para a construção da prática social vinculada à prática pedagógica.	Diante das diversas situações a serem enfrentadas pelos jogadores, o mediador provoca-os para que haja maior engajamento nas aventuras.

A pedagogia histórico-crítica comunga de forma simétrica com a metodologia DBR, pois, para que haja concretização do trabalho, para que ele seja aplicado de forma engajada com os sujeitos participantes, deve haver constante diálogo e alinhamento do que pretende ser feito e do que a comunidade participante deseja fazer. O intelectual orgânico trabalha de maneira parceira com seus pares, com escuta ativa, percebendo os anseios e necessidades que buscam, de forma a compreender sua realidade e assim orientar de forma contextualizada as possibilidades de ação que permitam que esses sujeitos modifiquem sua realidade de maneira atuante e consciente.

3.3 PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA PARA A CIDADANIA CRÍTICA E ATIVA

Como já foi abordado no capítulo anterior, a cidadania ativa depende da atuação do sujeito em sua sociedade, mas essa atuação muitas vezes é tolhida e forjada de acordo com os interesses da classe dominante. Buscamos em Gramsci uma proposição sobre a cidadania que comunga com o objetivo do trabalho, e assim pudemos definir o que queremos como cidadania crítica e ativa dos sujeitos participantes, através de um engajamento social e colaborativo.

Pensar ações que quebrem a hegemonia das classes dominantes é uma tarefa difícil se

pensarmos a partir da sociedade que possuímos atualmente, pois todas as forças e instituições caminham para manter essa hegemonia, e ir contra essa corrente requer estar preparado para lutar. Mas o que é o educador senão um profissional que deve trabalhar em favor da transformação social a partir das armas que possui, não esperando que medidas para a equidade educacional venham de outro lugar que não dele mesmo? Como nos diz Paulo Freire:

Mas o educador humanista revolucionário não pode esperar que esta possibilidade se apresente. Desde o começo, seus esforços devem corresponder com os dos alunos para comprometer-se num pensamento crítico e numa procura da mútua humanização. Seus esforços devem encaminhar junto com uma profunda confiança nos homens e em seu poder criador. (FREIRE, 1980, p.80)

A educação deve caminhar junto com o homem e sua necessidade de mudança enquanto ser social, mudança essa que deve ser benéfica para a população como um todo e não somente para uma minoria detentora de grandes poderes. E a conscientização de sua luta deve ser algo adquirido pela prática social elaborada.

No capítulo anterior, compreendemos que a cidadania que hoje está na Constituição fica relegada, em muitas situações, somente ao papel quando se trata da classe subalterna, pois devido à ausência de conhecimento de que podem e têm direitos nas diversas instâncias governamentais, a população marginalizada ignora seu papel de cidadão e se omite perante situações de negligência dos governantes ou poderes públicos que apoiam a manutenção dessa hegemonia.

A transformação social, tendo em vista as diversas forças que coadunam para a manutenção do *status quo*, deve ser feita de forma lenta, mas gradual, com a participação da população, dando voz e autonomia para que estes se instrumentalizem e aos poucos possam, de fato, mudar o quadro da realidade que possuímos.

Desta forma surge a questão: como trabalhar cidadania crítica com os jovens sujeitos desta pesquisa?

Essa tarefa não é fácil nem breve, mas não existe a pretensão de esgotá-la neste momento, mas dar início a um processo de mudança social, pois sabemos que uma mudança macro exige esforços contínuos e tempo para maturação das novas formas de agir e pensar. Pretende-se que este trabalho inicie a instrumentalização destes sujeitos, criando meios para que o ponto de chegada esteja mais perto do que distante de suas realidades e estes possam contaminar seus pares para que num futuro próximo possamos ver outras gerações mais conscientes de suas possibilidades, mais ativos em sua comunidade, mais participativos da

política local e geral, atuando e construindo novas formas de olhar, analisar e criticar as relações sociais.

A Prática Social Final é a nova maneira de compreender a realidade e de se posicionar-se nela, não apenas em relação ao fenômeno, mas à essência do real, do concreto. E a manifestação da nova postura prática, da nova atitude, da nova visão do concreto no cotidiano. É, ao mesmo tempo, o momento da ação consciente, na perspectiva da transformação social, retornando à Prática Social Inicial, agora modificada pela aprendizagem. (GASPARIN, 2009, p. 143)

Essa aprendizagem – que permite chegar com saber elaborado na Prática Social Final que nos aponta Gasparin – relaciona-se com a temática e vivência dos jovens sujeitos participantes da pesquisa.

No diálogo com os jovens, bem como análise do seu cotidiano, foi percebido como as situações diárias e seus relacionamentos familiares podem modificar e interferir em seu desenvolvimento enquanto pessoa. Em vista disso, o ponto de partida deu-se no diálogo inicial com os jovens, ouvindo o que eles pensam e desejam para suas comunidades e escolas, o que sentem enquanto espaço de relação das pessoas que ali convivem. Tendo essas informações, pudemos traçar o ponto de partida da articulação entre prática social e pedagógica.

Nesta concepção do social, que tem sobrevivido até nossos dias, menos como teoria elaborada do que como mito, não importa o povo como sujeito de direitos políticos. Logo, não se enfatiza a educação como condição da cidadania, nem interessa a instrução do povo para torná-lo ordeiro no convívio social. O que interessa é que o povo continue no seu lugar: “Logo que podem trabalhar, têm que arranjar qualquer trabalho, com o qual possam garantir a sua subsistência”. A função da gente comum é cooperar para o progresso, trabalhando. Sua educação será apenas em função de que não sejam tão estúpidos que se deixem desencaminhar dessa função por qualquer oposição injustificada. (ARROYO, 2002, p. 55)

Nesta assertiva de Arroyo, percebemos que a educação inculcada na população é para mantê-los distante das reivindicações e mantê-los longe das questões políticas. Desta forma, as crianças e jovens já “aprendem” nas escolas que não “se discute política”, que precisam se preocupar em garantir desde cedo um emprego e ocupar seu tempo de forma produtiva em cooperação ao progresso da nação e não questionar o que já está estabelecido.

Trabalhar contra essa ordem estabelecida é uma das tarefas da pedagogia histórico-crítica e também uma intenção deste trabalho. Um trabalho que começa hoje para perceber seus frutos daqui a algum tempo, com esses jovens maturando o que aprenderam, com educadores e pesquisadores questionando suas práticas e sendo contaminados pela prática

voltada para a transformação.

No RPG proposto, a prática social estará presente em todas as ações que movimentam o jogo, pretendendo gerar o interesse dos jogadores na análise da realidade simulada – que por vezes pode se confundir com a vivenciada –, estimulando a visão crítica do cotidiano.

Baseada nessa análise, tendo em vista os elementos que deverão compor a modelagem e *design* do jogo RPG digital, constitui-se o Quadro 5 com o enfoque dos elementos sociais que permeiam a pedagogia que embasará o trabalho.

Quadro 5 – Elementos sociais para o RPG digital

	Elementos	Modelagem do jogo
1	Atuação na sociedade	O jovem precisa ser atuante no sentido de se engajar nas necessidades de sua comunidade, de sua escola, de seu espaço, para exigir as mudanças necessárias. Desta forma, estará presente na campanha e objetivos do jogo a necessidade de atuação social perante diversas problemáticas que deverão ser superadas.
2	Conscientização	No jogo, ao se desenvolver as aventuras, o engajamento, o diálogo com outras pessoas que ajudem a solucionar problemas, cria a consciência das necessidades que compõe seu espaço de vivência.
3	Mudança social	A mudança do cenário que observamos hoje deve partir de cada um, com sua história de vida que está imbricada na história de sua localidade. As simulações que compõe a modelagem se pautarão de estimular a mudança no jovem para que este se estimule a fazer a mudança junto aos seus pares.
4	Educação cidadã	Educação capaz de conscientizar, dar autonomia, criar subsídios para um pensar autônomo e crítico. Esse, por ser o objetivo fim do jogo, permeará todas as ações que constituem a campanha, aventuras e objetivos das simulações, criando estratégias para subsidiar essa postura dos participantes/jogadores.

3.4 PROMOÇÃO DE SAÚDE ATRAVÉS DA RESILIÊNCIA E COMUNICAÇÃO ASSERTIVA PARA A PRÁTICA CIDADÃ.

O presente trabalho, como informado na introdução, ganhou a parceria do projeto Educação em Saúde no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru, do grupo de pesquisa da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, o que agregou novos olhares e contribuições para a temática, ampliando, com isso, a proposta do trabalho para incentivar uma cidadania ativa aos jovens de forma mais significativa para todos.

O projeto de extensão do grupo de pesquisa da Bahiana trabalha com violência doméstica e seu foco é o adolescente que sofre essa violência, buscando através do jogo incentivos que estimulem seu crescimento pessoal de forma a melhorar sua autoestima, para que assim possam mudar suas vidas através de habilidades de resiliência, comunicação assertiva e bons relacionamentos, ou seja, realizando a promoção da saúde deste jovem.

Sabemos que mudanças, em se tratando de uma mudança com significativa

importância como a que pretendemos no objetivo do projeto, não ocorrem de uma hora para outra, e como o foco é trabalhar com a imagem que têm de si para garantir mudanças para sua comunidade. Fortalecer a resiliência dos jovens favorecerá a superação de suas dificuldades a fim de que continuem trilhando novos rumos para sua vida.

De acordo com as referências consultadas e conforme a proposta da parceria do projeto, o termo resiliência faz referência ao sujeito ou comunidade que consegue se engajar em situações de risco e elaborar estratégias para superar as adversidades que acontecem na vida, sejam físicas, psicológicas, ou estruturais. Não se propõe eliminar riscos (diretos) ou tornar o sujeito invulnerável, mas apoiá-lo no amadurecimento de aspectos pessoais, colaborando para criação e manutenção de vínculos afetivos, encorajá-lo a lidar com as situações difíceis e sair fortalecido da mesma.

A adolescência é marcada por muitos conflitos pessoais gerados tanto pelos hormônios que afloram nesta fase quanto pelo próprio crescimento que apresenta uma saída da fase infantil para as responsabilidades da vida adulta, onde ficam neste meio termo, gerando crises de identidade em muitos jovens. Essas mudanças muitas vezes causam estranheza e dificuldade para lidar com tantas oscilações, o que por vezes acarreta dificuldade de se relacionar e dialogar com adultos próximos e esta dificuldade pode ser a porta de entrada para vínculos afetivos nem sempre bons para esses jovens, permitindo a inserção em vícios e criminalidade.

Relacionar-se bem com as pessoas que apoiem seu bem-estar, contribui para que haja uma boa qualidade de vida, e ter uma boa qualidade de vida proporciona aos jovens maior empoderamento e controle de sua própria vida, permitindo que atuem de maneira mais significativa nas ações que exigem responsabilidade e participação ativa na sociedade.

A promoção de saúde vai além de medidas de prevenção e tratamento de enfermidades. É necessário um diálogo entre os diversos setores da esfera pública para promover a qualidade de vida e gerar desenvolvimento social para todos os envolvidos.

Promoção da saúde é o nome dado ao processo de capacitação da comunidade para atuar na melhoria de sua qualidade de vida e saúde, incluindo uma maior participação no controle deste processo. Para atingir um estado de completo bem-estar físico, mental e social os indivíduos e grupos devem saber identificar aspirações, satisfazer necessidades e modificar favoravelmente o meio ambiente. A saúde deve ser vista como um recurso para a vida, e não como objetivo de viver. Nesse sentido, a saúde é um conceito positivo, que enfatiza os recursos sociais e pessoais, bem como as capacidades físicas. Assim, a promoção da saúde, e vai para além de um estilo de vida saudável, na direção de um bem-estar global. (CARTA DE OTTAWA In: Brasil, 2002)

Qualidade de vida e saúde fazem parte de um conjunto de diversos setores bem estruturados na vida e para que haja isso para toda a população deve haver estratégias de promoção que englobem muitas ações que apoiem a educação e cidadania.

A cidadania está intimamente ligada à promoção de saúde, e como o foco principal deste trabalho é a promoção da cidadania ativa nos jovens envolvidos, criar estratégias através do jogo para a promoção de saúde será a entrada para a conscientização de uma cidadania ativa e promotora de transformação social.

Quando falamos em ações educativas, referimo-nos ao desenvolvimento de uma consciência crítica e a formação de cidadãos, prontos para decidirem e fazer escolhas. Falamos em promoção medida em que ações educativas são desenvolvidas para a melhoria da qualidade de vida dos estudantes, estimulando a sua autonomia, procurando compreender de forma ampla os condicionantes que estão implicados em suas realidades. Acreditamos que através da educação, principalmente, que é possível a formação de pessoas como sujeitos críticos e transformadores, atuando ativamente nas realidades sociais em que estão inseridos e implicados com a saúde individual e coletiva. (SOUZA, SOARES, p. 5).

As estratégias de promoção de saúde e cidadania devem atuar juntas e para tanto as ações educativas, conforme citado acima, precisam dialogar com a realidade do sujeito da ação, no nosso caso, os jovens. Para cuidarem dos seus pares, de sua comunidade, de seu entorno, os jovens devem estar empoderados e com autonomia que permita suas ações de forma afirmativa e positiva. Para tanto, devemos ter cuidado com habilidades que criem essa condição e colaborem para a saúde individual e coletiva. Desta forma, focaremos nosso olhar nessas habilidades, que nos parecem fundamentais para a promoção da cidadania ativa que almejamos.

O relacionamento com um adulto de confiança é muito importante no desenvolvimento deste jovem. Sabemos que a criança e o jovem precisam de uma referência para servir de guia na sua vida. Não necessariamente um modelo a ser seguido, mas alguém que lhe apoie, escute e converse, onde possa se relacionar de forma confiante podendo dialogar e assim não ficar disponível para a alienação de drogas e desvios para o crime.

Inserido em diálogos que tragam confiança, o jovem se sente mais preparado para iniciativas que tomar em sua vida, iniciativas essas que podem ser desde pequenas decisões no seu cotidiano quanto grandes objetivos a serem alcançados.

Esta competência é compreendida pela capacidade em avaliar e deliberar as consequências, riscos e benefícios que uma situação pode apresentar, sendo possível escolher a melhor alternativa que propicie um maior estado de bem-estar, em detrimento daquelas que colocam em risco a integridade do indivíduo. (PAIVA, RODRIGUES, 2008, p. 677)

A comunicação é uma ferramenta importante para toda pessoa, e uma comunicação assertiva permite ao jovem se expressar de maneira contundente e objetiva, em que possa expressar suas opiniões de forma não agressiva e assim estabelecer vínculos pessoais com bom relacionamento. Comunicar-se de forma eficiente permite resoluções de conflitos no lugar do uso de violência verbal e física que só mantêm a promoção da agressividade. É preciso que tanto adulto quanto criança e jovem saibam dialogar para minimizar os efeitos de uma discussão, como podemos observar no livro do Ministério da Saúde:

As conversas em família, com a escuta dos pontos de vista de cada um, enriquecem a comunicação e facilita a resolução dos conflitos que inevitavelmente surgem a partir das diferenças. Construir os alicerces do diálogo sobre temas de interesse comum facilita as conversas sobre temas mais sensíveis, como o uso abusivo de álcool e outras drogas, o início das relações amorosas e o desenvolvimento da sexualidade. (BRASIL, 2010, p. 17)

A solução de conflitos depende, em grande parte, da clareza e da eficácia da comunicação. A base fundamental é saber escutar com sensibilidade e atenção e transmitir à outra parte que suas mensagens são compreendidas. Com isso, se constrói a confiança e o respeito apesar das discordâncias. (BRASIL, 2010, p. 24)

Ao saber se expressar, o jovem também contribui para melhorar sua autoestima, fator de fundamental importância para seu desenvolvimento inter e intrapessoal. A autoestima do jovem, nessa fase de sua vida, pode passar por momentos que variam bastante a depender do seu meio de convivência, podendo ser estimulada a ser sempre positiva e alta ou sofrer de fatores que levem a possuir uma baixa autoestima, como violência verbal e física, abuso sexual, família que faz uso de violência psicológica, agredindo o desenvolvimento emocional do jovem.

Trabalhando sua autoestima, conseqüentemente está sendo trabalhada a autonomia, pois tendo compreensão do quão importante é para a sociedade, o jovem trabalha sua coragem e determinação para atingir seus objetivos, sendo estimulado a enfrentar desafios cotidianos e lidar com perdas e frustrações que virão em sua trajetória de vida.

Tendo as principais habilidades sociais bem desenvolvidas e trabalhadas individualmente, a criança e o jovem possuem mais competência a desenvolver seu potencial de resiliência, tornando-se adultos – mesmo que passem por diversas adversidades – mais fortalecidos e confiantes.

A resiliência é um atributo calcado na capacidade de possuir uma estima positiva por si mesmo e de se sentir competente. Ter elevada auto-estima (*sic*) significa

sentimentos e atitudes de aprovação de si próprio, considerando-se capaz e uma pessoa de valor. (ASSIS, 2006, p. 34)

Os sentimentos de afeto por si próprio e de confiança em si mesmo são moldados nas relações cotidianas desde a primeira infância e são decisivos na relação do indivíduo consigo mesmo e com os outros. Exercem uma marcante influência na percepção dos acontecimentos e das pessoas e influenciam o comportamento e as vivências individuais (Sánchez & Escribano, 1999). São características que protegem o indivíduo contra o desenvolvimento de problemas emocionais e comportamentais. (ASSIS, 2006, p. 34)

Ao analisarmos as problemáticas trazidas pelos alunos, não podemos deixar de relacionar as situações de risco a que estão expostos esses jovens, de modo que devemos ter a sensibilidade de trabalhar conjuntamente com esses jovens as possibilidades de superação individual, o que colabora diretamente para a transformação social de sua comunidade, local de vivência.

Este termo, resiliência, empregado inicialmente na física para classificar materiais que depois de sofrerem deformação retornavam ao seu estado inicial, foi transportado tanto para a psicologia quanto para a sociologia. De acordo com as referências apontadas em Peltz, Morais e Carlotto:

O conceito de resiliência tem sua origem na Física e na Engenharia para indicar a propriedade pela qual a energia armazenada em um corpo deformado é devolvida quando cessa a tensão causadora de uma deformação elástica (Aznar-Farias & Oliveira-Monteiro, 2006). Transportada para as Ciências Sociais, adquire um novo enfoque identificado como amplo, polêmico, dinâmico e ainda está em fase de construção.

Segundo Sapienza e Pedromônico (2005), apesar de existirem inúmeras definições para o termo, normalmente a resiliência é relacionada ao manejo, pelo indivíduo, de recursos pessoais e contextuais. De acordo com Barbosa (2007), o conceito de resiliência passou de uma fase de “qualidades pessoais” até o conceito mais atual de compreendê-la como um atributo da personalidade desenvolvido no contexto psicossociocultural em que as pessoas estão inseridas. (PELTZ, MORAES, CARLOTTO, 2010, p. 89)

Um sujeito resiliente é percebido por suas habilidades de lidar com variadas adversidades postas em seu cotidiano e que precisam ser enfrentadas, não buscando fugas ilusórias, enfrentando a problemática e, assim, criando mecanismos de aprendizado e superação.

O cotidiano da vida, a realidade do dia a dia não pode ser local de apatia ou de fugas, pois o amadurecimento, o crescimento dos envolvidos acontece com o enfrentamento dessa realidade. Nem sempre esse enfrentamento gera grandes mudanças, às vezes elas são bem pequenas ou, pelo menos, o

resultado é insignificante frente ao desafio dos fatos acontecidos. Todavia, esses enfrentamentos e essas pequenas conquistas são necessários para a evolução das pessoas, das sociedades em geral. (RADVANSKEI, CONTRERAS, 2012, p.9)

Um sujeito resiliente, autoconfiante e autônomo, percebe de forma engajada as necessidades tanto pessoais quanto sociais, comunitárias, isto é, o que podemos descrever como *insight*. O sentimento de autoestima coletiva, de orgulho por pertencer àquele local, favorece ao sujeito ser estimulado a buscar melhorias para sua comunidade, e com sua resiliência pessoal, essa busca é favorecida e ampliada, onde esse sujeito se esforça para atingir seus objetivos. A atuação do jovem nessa rede social de apoio à comunidade é de fundamental importância para ajudar na construção da cidadania ativa dentro da comunidade. O protagonismo juvenil deve ser trabalhado junto aos nossos intelectuais orgânicos constantemente, para favorecer novas gerações de críticos ativos e atuantes no seio da sociedade, e essa atuação começa com o trabalho da autonomia gerado através da resiliência e comunicação assertiva da criança e do jovem.

Percebemos que ao trabalharmos a resiliência, somada à capacidade de dar significância à cidadania crítica, temos a oportunidade de criar um mecanismo de transformação social que capacite os jovens para a reflexão tanto social quanto individual, pois atuamos de forma a buscar um bem-estar tanto da comunidade onde residem, dos locais que pertencem e participam, quanto de suas próprias vidas, melhorando os indicadores de qualidade de vida. Esse mecanismo é possibilitado através das habilidades sociais. Estas habilidades atuam de forma a priorizar um comportamento social que envolva interação entre os sujeitos de forma assertiva, o que é chamado na psicologia de comportamento social habilidoso:

Caballo (1991) apresenta uma definição que explicita um maior número de habilidades, quando comparada à de Alberti e Emmons (1978), pois afirma que comportamento socialmente habilidoso ou mais adequado refere-se à expressão, pelo indivíduo, de atitudes, sentimentos, opiniões, desejos, respeitando a si próprio e aos outros, existindo, em geral, resolução dos problemas imediatos da situação e diminuição da probabilidade de problemas futuros (SILVA, 2002, p. 234)

Ter atitudes que colaborem para uma relação pacífica, colaborativa, de respeito mútuo, intervém diretamente na vida social dos sujeitos, pois permite que possam saber priorizar a comunicação, verbal e não-verbal de forma que tanto emissor quanto receptor dialoguem ou interajam de maneira assertiva.

[...] as habilidades sociais correspondem a um universo mais abrangente das relações interpessoais e se estendem para além da assertividade, incluindo as habilidades de comunicação, de resolução de problemas, de cooperação e aquelas próprias dos rituais sociais estabelecidos pela subcultura grupal. (DEL PRETTE & DEL PRETTE, 1999, p. 29)

O fomento da habilidade social dos sujeitos envolvidos é de importância significativa para a proposta pedagógica do RPG digital para cidadania crítica.

Com a análise da literatura sobre resiliência, foi observado que para a construção e desenvolvimento da resiliência é preciso que ao menos uma das sete habilidades compostas no Quadro 6 seja desenvolvida nas aventuras da campanha. Essas habilidades são aspectos gerados a partir da constatação da superação de situações de risco que devem ser estimuladas como promotoras de resiliência. Essas habilidades serão projetadas nas aventuras modeladas e farão parte dos objetivos que os sujeitos deverão alcançar à medida que evoluem nas simulações.

Quadro 6 – Características das habilidades do sujeito resiliente

	Habilidades	Características
1	<i>Insight</i>	Pensar sua realidade de forma consciente, buscando romper ciclos de violência, enfrentando os problemas.
2	Independência e determinação	Expectativa de vida positiva, constituição de família coesa, escolhas conscientes.
3	Relacionamento	Cultivar amizades positivas e ter ao menos um adulto que possa confiar, ter modelos de vida positivos.
4	Comunicação e iniciativa	Incentivo de buscar soluções para problemas procurando apoio com pessoas confiáveis ou órgão responsável.
5	Humor	Desenvolvimento da inteligência emocional.
6	Moralidade/ criatividade	Desenvolvimento de valores.
7	Desenvolvimento da autoestima	Estímulo a expressar suas opiniões, valorização de ações positiva.

Adaptação: análise de dados Projeto de pesquisa Educação em Saúde no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru.

A proposta é que os jogadores se vejam em situações que precisem agir de forma autônoma, precisarão pensar no que farão para apoiar as personagens que enfrentarão algum problema relacionado à violência doméstica e outros problemas comuns aos jovens, como drogas, gravidez na adolescência, relacionamentos. Isso estimulará sua atuação protagonista bem como colaborará para desenvolver as habilidades características de um sujeito resiliente, colaborando para serem mais ativos em sua comunidade, atuando também em problemas comunitários e comuns para todos.

Os princípios expostos no Quadro 6 estão intrínsecos nos objetivos da campanha do

jogo que pode ser analisada no capítulo 4 deste trabalho. Estes elementos guiam todos os objetivos que farão parte das aventuras modeladas a partir da campanha, que está sendo construída, processualmente e de forma conjunta com o grupo de pesquisa da Escola Baiana de Medicina e Saúde Pública e a comunidade envolvida em um trabalho colaborativo e interativo entre todos os participantes, principalmente os sujeitos da pesquisa.

3.5 O SOCIOCONSTRUTIVISMO

Tão importante quanto a pedagogia que deve orientar a proposta do trabalho é a base epistemológica que comunga com essa pedagogia. O socioconstrutivismo de Vygotsky orienta a pedagogia histórico-crítica em suas diversas fases, então, nada mais fundamental que incluir na proposta da elaboração do jogo o socioconstrutivismo, que melhor define os objetivos e norteia as jogadas.

Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934) foi um grande teórico de sua época, teve exponente importância no cenário da Psicologia através de suas considerações sobre a aprendizagem e desenvolvimento humano que contradiziam as abordagens em voga, mesmo não sendo psicólogo de formação. Desenvolveu sua teoria graças à formação cultural e intelectual que teve desde tenra idade.

Sua formação acadêmica foi bastante diversificada, Vygotsky “transitou” em diversos cursos superiores à medida que tinha interesse em determinada área. Formou-se em Direito pela Universidade de Moscou, porém, frequentou os cursos de Filosofia e História na Universidade Popular de Shanyavskii, onde aprofundou seus estudos sobre Literatura, Psicologia e Filosofia. Por ter interesse em problemas neurológicos e psicológicos, estudou também Medicina.

Em sua vida profissional, Vygotsky manteve intenso trabalho na área de Psicologia e seu vínculo com outras áreas ligadas à arte e à cultura colaborou para desenvolver uma visão mais amplas sobre as questões psicológicas do homem.

A época que Vygotsky viveu, estudou e trabalhou foi de intensa efervescência política em seu país, como nos mostra Freitas:

Desenvolveu sua atividade profissional no momento em que a Rússia experimentava profundas transformações sociais com a Revolução de 1917. As duas décadas que se seguiram a esse acontecimento constituíram um período de efervescência intelectual e de dramáticas transformações históricas. Vygotsky, envolvido pelo entusiasmo de criar uma sociedade, entregou-se também à tarefa de construir uma teoria psicológica dinâmica e transformadora. Todo o seu trabalho e toda a organização de

seu pensamento foram marcados pelo materialismo dialético. (FREITAS, 2007, p. 74)

Nesse contexto, Vygotsky desenvolveu seus pressupostos do desenvolvimento psicológico e da aprendizagem baseados nos ideais marxistas, buscando desenvolver uma teoria que se pautasse na “constituição histórico-cultural do ser humano” (SARMENTO, 2006, p.31), na superação das psicologias de cunho experimental e mentalista, “que possibilitasse uma síntese entre as duas abordagens predominantes”. (OLIVEIRA, 2010, p. 23).

Vygotsky trabalha com o conceito de síntese para construção de sua teoria, síntese essa relacionada com a dialética, que através da constante transformação de uma tese com uma antítese gera uma síntese, conforme apresenta em sua obra:

Baseado na abordagem materialista dialética da análise da história humana, acredito que o comportamento humano difere qualitativamente do comportamento animal, na mesma extensão em que difere a adaptabilidade e desenvolvimento dos animais. O desenvolvimento psicológico dos homens é parte do desenvolvimento histórico geral de nossa espécie e assim deve ser entendido. A aceitação dessa proposição significa termos que encontrar uma nova metodologia para a experimentação psicológica. [...] A abordagem dialética, admitindo a influência da natureza sobre o homem, afirma que o homem, por sua vez, age sobre a natureza e cria, através das mudanças provocadas por ele na natureza, novas condições naturais para sua existência. (VYGOTSKY, 1991, p. 69-70)

E completado por Oliveira:

A síntese de dois elementos não é a simples soma ou justaposição desses elementos, mas a emergência de algo novo, anteriormente inexistente. Esse componente novo não estava presente nos elementos iniciais: foi tornado possível pela interação entre esses elementos, num processo de transformação que gera novos fenômenos. Assim, a abordagem que busca uma síntese para a psicologia integral, numa mesma perspectiva, o homem enquanto corpo e mente, enquanto ser biológico e ser social, enquanto membro da espécie humana e participante de um processo histórico. (OLIVEIRA, 2010, p. 23)

Vygotsky faz uso do marxismo dialético como base para desenvolver suas pesquisas e criar sua corrente teórica. Esta utilizava a concepção histórica para a compreensão da psicologia, trazendo a influência do meio para o desenvolvimento do homem, contrapondo as teorias anteriormente divulgadas, onde

[...] o homem é visto como alguém que transforma e é transformado nas relações que acontecem em uma determinada cultura. O que ocorre não é uma somatória entre fatores inatos e adquiridos e sim uma interação dialética que se dá, desde o nascimento, entre o ser humano e o meio social e cultural em que se insere. Assim, é

possível constatar que o ponto de vista de Vygotsky é que o desenvolvimento humano é compreendido não como a decorrência de fatores isolados que amadurecem, nem tampouco de fatores ambientais que agem sobre o organismo controlando seu comportamento, mas sim como produto de trocas recíprocas, que se estabelecem durante toda a vida, entre indivíduo e meio, cada aspecto influenciando sobre o outro. (NEVES, DAMIANI, 2006, p.7)

Vygotsky era um homem com pensamentos à frente de seu tempo, buscando na Psicologia uma teoria que se fundamentava no marxismo, que se baseou em alguns postulados marxistas tais como:

- a, o modo de produção da vida material é o condicionador da vida política, social e espiritual do homem;
- b, o homem é um ser histórico, construído pela interação com o mundo natural e social;
- c, a sociedade humana se constitui num sistema dinâmico e contraditório, em constante processo de mudança e em desenvolvimento;
- d, as transformações ocorrem por intermédio da “síntese dialética”, onde, de elementos contextualizados, fenômenos emergem. (KOHL apud GRIZ, 2013)

A interação homem e meio social e cultural é preponderante no pensamento de Vygotsky, essa interação será guia às ideias centrais de sua psicologia que trabalha principalmente com os processos psicológicos superiores, onde as atividades compartilhadas com os outros atuam de forma significativa para o desenvolvimento do sujeito.

As correntes da psicanálise, construtivismo e socioconstrutivismo, apesar das diferenças implicadas em suas características peculiares, se interessam em estabelecer relações recíprocas entre o sujeito e o objeto.

A concepção interacionista conduz, inevitavelmente, à superação da dicotomia transmissão x produção do saber, porque permite resgatar: a unidade do conhecimento, através de uma visão da relação sujeito/objeto, em que se afirma, ao mesmo tempo, a objetividade do mundo e a subjetividade, considerada como um momento individual de internalização da objetividade e a realidade concreta da vida dos indivíduos, como fundamento para toda e qualquer investigação. (NEVES, DAMIANI, 2006, p 6)

Das abordagens interacionistas, a de Piaget, com o construtivismo, foi a que mais trouxe contribuições para a educação. Vygotsky não desmereceu em nenhum momento a teoria de Piaget em seus escritos, porém, diferenciou seu estudo em relação à influência do meio como agente histórico capaz de mudar a aprendizagem e o desenvolvimento do sujeito, contrapondo Piaget no sentido da importância dada ao fator biológico como aspecto fundamental para o desenvolvimento cognitivo.

Piaget, nas próprias palavras de Vygotsky, foi um revolucionário na psicologia, trouxe

uma abordagem sobre o desenvolvimento da criança que nunca antes havia sido pesquisada, ele trabalhou com base no que a criança possui e não nas suas deficiências. Porém, este autor se diferenciou dos postulados de Piaget na medida que desconsiderou o fator biológico e genético como princípio fundamental para o desenvolvimento cognitivo:

Segundo Piaget (1987), a origem do desenvolvimento cognitivo dá-se de dentro para fora, ocorrendo em função da maturidade do sujeito. Este autor considera que o ambiente poderá influenciar no desenvolvimento cognitivo, porém sua ênfase recai no aspecto biológico, ressaltando a maturidade do desenvolvimento. A abordagem de Vygotsky se contrapõe a de Piaget, uma vez que sua ênfase recai no papel do ambiente para o desenvolvimento intelectual da criança. Seria pois, para Vygotsky, esse desenvolvimento, especificamente realizado de fora para dentro, através da internalização. Afirma este autor que o conhecimento se dá dentro de um contexto, afirmando serem as influências sociais mais importantes que o aspecto biológico. Desta forma, para a teoria vygotskyana, o desenvolvimento ocorre em função da aprendizagem, pensamento que é contrário ao da teoria piagetiana que assegura ser a aprendizagem uma consequência do desenvolvimento. (GRIZ, 2003) [grifo da autora]

Percebemos pois que Piaget colaborou para o desenvolvimento do trabalho de Vygotsky de forma a construir sua teoria baseado no interacionismo, propondo uma visão marxista desta abordagem.

Analisar o contexto em que surgiu a proposta de Vygotsky é importante para situarmos seu pensamento e como este colaborou para as novas perspectivas em relação à aprendizagem e desenvolvimento infantil. Compreendemos que sua proposta está intimamente ligada à proposta metodológica da pesquisa e posto isso podemos validar sua utilização no presente trabalho tendo a certeza que contribuirá de forma significativa para a compreensão das características dos objetivos presentes no decorrer da pesquisa.

Partimos então para a compreensão dos conceitos do socioconstrutivismo de acordo com os elementos que constituirão a modelagem do jogo RPG digital para a cidadania crítica.

3.6 SOCIOCONSTRUTIVISMO PARA MODELAGEM DO RPG DIGITAL

Para melhor compreender e dar início à análise desses pressupostos vygotskyano, de acordo com nossa proposta, observamos o Quadro 7 que nos mostra de forma sintética os conceitos fundamentais para a aprendizagem socioconstrutivista, e que oferece os elementos que possibilitam a organização do roteiro da simulação das aventuras:

Quadro 7 – Conceitos fundamentais para a caracterização do processo de ensino e aprendizagem

Interação Social	Intercâmbios existentes na zona proximal entre as diversas estruturas cognitivas dos sujeitos, que favorecem a construção do conhecimento de todos os envolvidos, inclusive professores. É um dos principais pressupostos da abordagem construtivista e interacionista. Focaliza as relações entre objeto do conhecimento, aprendizes e professores.
Mediação	Caracteriza-se pela relação do homem com o mundo e com os outros homens, através de signos e instrumentos. Estes elementos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito. Brinquedos, jogos, ferramentas podem estar mediando esta relação. A construção e reconstrução de significados e representações acontecem através da mediação.
Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)	É a distância entre o nível real e potencial de desenvolvimento. Ou seja, existe um espaço entre o que se consegue realizar de forma independente e o que está fora do alcance de resolução independente, caracterizando-se como desenvolvimento potencial, que é o momento em que se consegue resolver um problema em colaboração com outro companheiro mais experiente.

Fonte: Cabaleiro, Sueli; Matta, Alfredo. *O jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais*, 2008.

Esses conceitos desenvolvidos por Lev Vygotsky são as principais características do socioconstrutivismo. Conceitos estes que constituem, juntamente à pedagogia histórico-crítica, a base pedagógica da modelagem do RPG digital para a cidadania crítica.

A interação social é, conforme citado no quadro, uma das principais características do socioconstrutivismo. Essa interação auxilia a construção do desenvolvimento do sujeito enquanto ser social, atuando na sociedade conjuntamente com os demais sujeitos. Essa troca de experiências possibilita sua aprendizagem diária, não somente de conteúdos formais escolares, mas aprendizagem de elementos importantes para seu desenvolvimento humano.

[...] a interação entre os sujeitos, a convivência social e a participação comunitária são fundamentais para a formação dos signos e do pensamento, pois para que exista interação, a linguagem e o uso dos signos deverão estar sendo utilizados. (MATTA, 2006, p. 71)

Essa troca de experiência através da interação ocorre mediante o uso da linguagem e dos signos, que fazem parte dos símbolos que compreendem a cultura de uma sociedade. A interação vygotskyana se diferencia da interação empirista uma vez que busca compreender as relações históricas existente do sujeito e do meio. Desta forma, trazendo essa perspectiva para a modelagem do RPG, percebemos que a interação existente na teoria socioconstrutivista condiz com a proposta da modelagem do jogo, uma vez que trabalha com a interação social dos sujeitos, os jovens, e seu meio, seus olhares, sua perspectiva enquanto ser responsável

pela transformação social de sua comunidade.

A interação está intimamente ligada à mediação, pois essa ocorre tanto entre os sujeitos, quanto entre sujeitos e signos e instrumentos, e através da mediação a interação é possibilitada como elemento interventor da construção social. Matta nos mostra uma perspectiva esclarecedora sobre a mediação em Vygotsky:

A mediação acontece quando da intervenção de um elemento intermediário em uma relação. A relação deixa de ser direta e passa a ser mediada. Segundo Vygotsky, os instrumentos mediam o trabalho e o próprio homem que o realiza. Por analogia entre os instrumentos e os signos, ele deduz que os signos seriam os mediadores da atividade pedagógica, enquanto instrumentos de atuação sobre os objetos a conhecer. (MATTA 2006, p. 71,).

A mediação na educação *on line*, dentro do AVA, ambiente em que será modelado o jogo de RPG, mantém uma mediação entre os sujeitos participantes e as tecnologias de forma a buscar a interação destes e fomentar a aprendizagem colaborativa.

No AVA, a interação entre sujeito e tecnologias ocorre mediada pelo professor, ou orientador que compreende de maneira mais ampliada a sistemática do processo e assim pode melhor desenvolver a atuação destes no processo de ensino-aprendizagem.

A atuação do professor como mediador leva a criança a um estilo cognitivo diferente daquele que a leva ao fracasso na sua aprendizagem. O professor-mediador representa aquele que se situa como acolhedor das respostas da criança, uma vez que busca compreender o caminho que percorre para chegar à solução do problema, desencadeando o sentimento de competência na criança. (GRIZ, 2003)

Os elementos mediadores na relação entre o homem e o mundo – instrumentos, signos e todos os elementos do ambiente humano carregados de significado cultural – são fornecidos pelas relações entre os homens. Os sistemas simbólicos, e particularmente a linguagem, exercem um papel fundamental na comunicação entre os indivíduos e nos estabelecimentos de significados compartilhados que permitem interpretações dos objetos, eventos e situações do mundo real. (OLIVEIRA, 1993, p. 40)

Os elementos que realizam a mediação do homem com o mundo, conforme nos diz Oliveira, é a ênfase no professor-mediador, pontuada por Griz, nos faz compreender a importância da mediação para o processo de aprendizagem do sujeito. A mediação permite indagações dos aprendentes que sem essa não conseguiriam progredir na construção de seu conhecimento, pois o processo de mediar o desconhecido com o conhecido do aluno, atua em conformidade com os pressupostos da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

A ZDP, cunhada por Vygotsky, conforme o quadro resumo, é a diferença entre o nível real e potencial de desenvolvimento. Essa diferença ocorre no momento em que uma criança

ou pessoa adulta está em transição entre o que já sabe e o que está em nível de aprender. Essa linha tênue entre o que já aprendeu e o que está para aprender permite a interação e a mediação entre os sujeitos e os signos de forma a facilitar a assimilação do novo, trazendo para os aprendentes a possibilidade de maturar o aprendizado daquilo que antes não conseguiam sozinhos.

Vygotsky coloca o conceito de ZDP de forma bastante esclarecedora em seu livro *A formação social da mente*:

Ela (ZDP) é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (1991, p. 97)

O aprendizado, quando em participação conjunta, com apoio dos pares, de um auxiliar que melhor compreenda o que se aprende, torna-se mais propenso para a assimilação concreta dos que aprendem, pois colabora para fomentar aquilo que está desabrochando e que não seria possível, ou com dificuldade, se o tentasse sozinho.

Reforçando esse conceito, Griz complementa:

A ideia central da Zona de Desenvolvimento Proximal implica na compreensão de outras ideias que completa a ideia central, tais como:

- a) Aquilo que a criança realiza hoje com o auxílio de uma pessoa mais especializada, mais tarde poderá realizar com autonomia;
- b) Esta autonomia na resolução de problemas é conquistada pela criança através da assistência ou do auxílio de um adulto, ou de outra criança mais velha, formando desta forma uma relação dinâmica entre aprendizagem e desenvolvimento;
- c) O conceito nos lembra a constituição dos processos psicológicos superiores;
- d) Nem toda interação entre as pessoas geram desenvolvimento. Uma boa aprendizagem precede o desenvolvimento e cede lugar a uma reprodução. (2003)

O professor, neste momento de maturação e fomento da ZDP, tem papel fundamental para o aprendizado das crianças, interferindo de forma a mediar a conexão dos níveis de desenvolvimento. Esse professor deve atuar conforme proposto acima: como mediador, pois precisa permitir que a criança compreenda esse aprendizado por si mesma, interferindo de forma parcial.

Para sistematizar os conceitos socioconstrutivistas e sua relação na modelagem do RPG, o Quadro 8 apresenta essa relação que subsidiará a construção e desenvolvimento da modelagem do jogo RPG digital para a Cidadania crítica.

Quadro 8 – Princípios socioconstrutivistas aplicado ao RPG digital

PRINCÍPIOS SOCIOCONSTRUTIVISTA	MODELAGEM DO JOGO
Interação Social	Simulações que precisam da colaboração de todos os participantes, os jogadores através das diversas interfaces do jogo, serão estimulados ao trabalho colaborativo que permita a interação para assim chegarem a solução das problemáticas expostas.
Mediação	Através da mediação que ocorre entre o mestre e os jogadores e entre os jogadores é desenvolvida a aprendizagem significativa dos sujeitos participantes. Na modelagem do jogo RPG digital para a cidadania crítica, o mestre do jogo tem atenção especial ao diálogo que estabelece com os jogadores bem como com o diálogo entre si, pois todas as intervenções trazem contribuições para o desenvolvimento das temáticas.
Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)	Estando os sujeitos participantes/jogadores em diferentes níveis de aprendizagem, e estando todos em nível de aprendizagem em relação a cidadania crítica em um desenvolvimento inicial, a ZDP de todos será constantemente estimulada à superação uma vez que ao trabalharem em conjunto nas simulações modeladas, através da mediação e interação, permitirão a superação desse nível de aprendizagem para um outro mais desenvolvido.

Partindo então da prática social dos alunos, conjuntamente com o que almejamos apresentar a eles como forma de participação cidadã através do jogo, foi elaborada uma proposta de ação que colaborasse no construir e refletir acerca da temática, destarte, foram planejadas propostas de construção das intervenções cognitivas que serão vinculadas à modelagem do jogo, conforme Quadro 9 apresentado abaixo que articula os princípios pedagógicos presentes no capítulo:

Quadro 9 – Elementos norteadores para a modelagem do jogo RPG digital para cidadania crítica

	Elementos	Característica	Modelagem do jogo
1	Engajamento	Comprometimento dos participantes para apoiar soluções de problemas que atingem a si mesmos e a comunidade.	<ul style="list-style-type: none"> ● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
2	Problematização	Buscar os principais problemas que podem e devem ser desenvolvidos e superados pelos sujeitos participantes.	<ul style="list-style-type: none"> ● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
3	Instrumentalização	Através da modelagem do jogo RPG os jovens atuarão de forma ativa e colaborativa na intervenção dos problemas gerados por eles próprios, mas que desconheciam as possibilidades de participação crítica.	<ul style="list-style-type: none"> ● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
4	Prática social	Transposição dos saberes adquiridos na simulação através do jogo RPG para a vida cotidiana, através do engajamento na resolução dos problemas da comunidade e da escola.	<ul style="list-style-type: none"> ● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo

5	Mediação e interação	Através dos princípios socioconstrutivistas mediar todo o processo de criação e andamento da modelagem, bem como observando a jogabilidade de cada simulação.	<ul style="list-style-type: none"> ● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo
6	Resiliência e comunicação assertiva	Através do desenvolvimento das habilidades pessoais de superação, apoiar as situações que precisam de colaboração individual e coletiva, devendo agir de forma objetiva e positiva.	<ul style="list-style-type: none"> ● Campanha ● Aventuras ● Objetivos do jogo

De acordo com os elementos destacados na construção deste capítulo, é observado que a inovação do RPG digital dialogará de forma imbricada todos os aspectos que envolvem a abordagem pedagógica da proposta, mantendo a dialogicidade entre as ferramentas do jogo com os princípios socioconstrutivistas, onde a pedagogia histórico-crítica atua de forma ativa para a expressão de cidadania crítica e colabora para a ação dos jovens participantes, principalmente em sua ação pessoal, fomentando a sua autonomia e comunicação de forma assertiva, para assim poder ter o engajamento necessário para atuar no coletivo e identificar as possíveis formas de superação de situações que demanda ação individual para chegar ao coletivo. Essa proposta será abordada no próximo capítulo onde discutiremos a construção da arquitetura do jogo, a modelagem.

4. DESENVOLVIMENTO DO JOGO RPG DIGITAL PARA A CIDADANIA CRÍTICA ATRAVÉS DA EAD INTERATIVA

Este capítulo apresenta um breve estudo sobre as possibilidades educacionais através da modelagem do jogo RPG digital de acordo com as ações pedagógicas pretendidas neste trabalho, discorridas nos capítulos 2 e 3, junto aos jovens participantes, moradores e estudantes da região do Cabula e entorno.

O *Role-Playing Game* (RPG), por se tratar de um jogo de simulação e interpretação, permite a colocação do sujeito como ator e autor de situações em contexto real, colaborando para o desenvolvimento das situações de aprendizagem que fomentem a resiliência, baseada na pedagogia histórico-crítica e na abordagem da corrente epistemológica de ensino-aprendizagem socioconstrutivista de Lev Vygotsky, bem como com os fatores de proteção aos jovens que permeiam todas as aventuras do jogo.

Desta forma buscamos refletir sobre as possibilidades e desenvolvimento da modelagem RPG digital para a cidadania crítica através da compreensão do ambiente virtual e suas características na sociedade contemporânea, a sociedade em rede, tendo como enfoque ambientes de aprendizagem interativos, baseados no socioconstrutivismo.

4.1 NOVAS TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Na contemporaneidade podemos perceber as diferenças existentes no comportamento dos jovens em comparação aos jovens de 20 e 30 anos atrás, através da forma de se relacionar, se comunicar e interagir. Nossa sociedade vive tempos de incertezas constantes, geradas pela fluidez das relações que são motivadas pelo individualismo a que somos cotidianamente “bombardeados” pela mídia e canais de comunicação, que pregam a necessidade de mantermos o interesse pessoal acima do social, gerando indivíduos egocêntricos e pouco colaborativos com seus pares, buscando sempre o melhor para si e não para o todo que o envolve.

Isso se deve à emergência do capital que mantém as relações sociais de forma a preservar sua lógica de incentivo à acumulação de bens materiais e competitividade para se destacar dos demais, tornando as relações pessoais instáveis, causada pelo medo do incerto em todas as instâncias de relacionamento: pessoal e profissional. A globalização permitiu e colaborou, porque não incentivou, essa individualização. A pessoa não é mais sujeito e sim indivíduo, parte individual de um todo, mas sem grande importância dentro deste todo, muito

menos o todo não é importante para si. As novas tecnologias permitiram a conexão do mundo em tempo real, desmitificaram o conceito de nação, de cultura local, de identidade nacional, conforme Cardoso e Castells:

Além disso, a comunicação em rede transcende fronteiras, a sociedade em rede é global, é baseada em redes globais. Então, a sua lógica chega a países de todo o planeta e difunde-se através do poder integrado nas redes globais de capital, bens, serviços, comunicação, informação, ciência e tecnologia. Aquilo a que chamamos globalização é outra maneira de nos referirmos à sociedade em rede, ainda que de forma mais descritiva e menos analítica do que o conceito de sociedade em rede implica. Porém, como as redes são seletivas de acordo com os seus programas específicos, e porque conseguem, simultaneamente, comunicar e não comunicar, a sociedade em rede difunde-se por todo o mundo, mas não inclui todas as pessoas. De facto, neste início de século, ela exclui a maior parte da humanidade, embora toda a humanidade seja afetada pela sua lógica, e pelas relações de poder que interagem nas redes globais da organização social. (CARDOSO; CASTELLS, 2005, p. 18)

A sociedade em rede abordada por Gustavo Cardoso e Manuel Castells é a sociedade que hoje fazemos parte. Essa sociedade conectada que mesmo distante geograficamente está unida e recebendo as informações virtualmente, porém, não oferece os mesmos benefícios para todos. Esse poder das redes globais é sentido desde os comerciais que nos colocam como consumidores de cultura geral, menosprezando a cultura e gosto local, até as grandes empresas que moldam os trabalhadores para terem ritmo de trabalho global, todos iguais em suas formas de agir e pensar. Silva nos alerta que:

Hoje, a globalização, os avanços tecnológicos e os efeitos sobre o trabalho, a constituição da sociedade informacional, a ocidentalização da cultura e superexposição da mídia, são processos contemporâneos que produzem mudanças nos modos de estar e sentir-se juntos, desarticulam formas tradicionais de coesão e modificam modelos de sociabilidade. (SILVA, 2004, p. 2)

A sociabilidade que nos coloca Silva parece pertencer ao universo virtual, com sujeitos conectados, dialogando virtualmente, como Cardoso e Castells completa:

A sociedade em rede também se manifesta na transformação da sociabilidade. O que nós observamos, não é ao desaparecimento da interação face a face ou ao acréscimo do isolamento das pessoas em frente dos seus computadores. Sabemos, pelos estudos em diferentes sociedades, que a maior parte das vezes os utilizadores de Internet são mais sociáveis, têm mais amigos e promove e são social e politicamente mais activos do que os não utilizadores. Além disso, quanto mais usam a Internet, mais se envolvem, simultaneamente, em interações, face a face, em todos os domínios das suas vidas. (CARDOSO; CASTELLS, 2005, p. 23)

Percebemos que mesmo com o cenário que nos coloca a contemporaneidade quanto ao seu capitalismo desenfreado e consumidor de tempo e prazer da vida das pessoas, as

tecnologias que cooperaram para essa composição social também podem ser meio de comunicação e difusão das redes de sociabilidade e colaboração entre os sujeitos, apoiando assim a interatividade da relação face a face, mesmo que virtual.

Essa relação da sociedade em rede pode e deve ser colaborativa e interligada para fomentar a solidariedade humana e apoiar a construção da cidadania plena. Porém, percebemos que essa conectividade muitas vezes apoia a desvalorização das culturas locais e discriminação de diversas formas, o que também podemos caracterizar como mecanismo do capitalismo para manter sua hegemonia global, desarticulando a unicidade local. Desta forma, enquanto educadora, percebo a necessidade dos profissionais de educação possuir ferramentas e mecanismos para ocupar também esse espaço de forma a transformar esse cenário e permitir a interação social dos educandos a fim de produzir redes de solidariedade e colaboração social. Ou seja, fazer uso positivo dessas novas tecnologias que estão postas para nos servir, então que seja para o bem e que esse bem seja para o maior número de pessoas possíveis.

O professor, figura que mais se aproxima do educando no contexto escolar, deve trabalhar de forma a mediar os valores necessários para o convívio social, cientes dos seus direitos e deveres perante os outros, aprendendo a cuidar do bem coletivo e criar senso de responsabilidade social.

Porém, convivendo com a concorrência das novas tecnologias dentro e fora da sala de aula, o professor muitas vezes se sente despreparado e desmotivado para ensinar, tornando as aulas enfadonhas e desmotivadoras para os alunos, que já nasceram ambientados nas tecnologias e no acesso rápido e dinâmico das informações, e assim “exigem” do ambiente escolar a mesma dinamicidade.

Surge então um outro problema que muitos professores enfrentam em seu cotidiano que muitas vezes não compartilham com outras pessoas a fim de obter apoio: falta de conhecimento para o uso das tecnologias. Muitos professores não veem com bons olhos o uso das tecnologias como o computador em aula, pois chegam a acreditar que a máquina o substituirá, o que não cabe. O computador não é um substituto do professor na sala de aula, ele trabalha como meio facilitador da aprendizagem e mediador do ensino junto com o profissional, atendendo as demandas dos alunos, mas jamais atuará como um profissional do ensino, tendo a percepção, delicadeza e cuidados que somente o humano pode ter perante situações diversas que necessitam de destreza para serem contornadas ou fomentadas.

Segundo Valente, a tecnologia de redes de computadores viabiliza funções em que não só os estudantes, mas os próprios professores podem desenvolver suas atividades de um modo colaborativo (1999, p.46). Para que ocorra uma boa utilização da tecnologia pelos professores,

esses devem ter consciência das possibilidades que a tecnologia traz para que não a utilize de forma singular, dela para ela mesma, sem expansão para a realidade do aluno.

Diante da dinâmica e necessidade atual que nos impõe a contemporaneidade não cabe mais professores e corpo escolar permanecer com receios e ressalvas com as novas tecnologias. É preciso abraçar essa nova realidade que permite ampliar as possibilidades de ações educativas junto aos alunos bem como criar mecanismos de aprendizagem colaborativa, construindo possibilidades de transformação social.

A utilização das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) permite criar ambientes de aprendizagem que professor e educando estejam inseridos de forma que o professor não seja mero transmissor de conteúdos nem os educandos sejam meros receptores passivos, como aborda Santos:

As TIC podem funcionar como ferramentas de motivação para a aprendizagem. Com tantos desafios e obstáculos, nos dias atuais, não podemos descartar o papel que as tecnologias ocupam na sociedade e o potencial pedagógico que possuem. O ponto chave da teoria de Vygotsky é a aquisição de conhecimento pela interação do sujeito com o meio e sua capacidade de construir seus próprios conceitos. Cabe ao educador e educando interar-se no [sic] com o meio e, além disso, cabe também ao educador desenvolver habilidades no educando como: a observação, o questionamento e a criatividade, colocando-o como centro de importância do ensino. (SANTOS, 2011, p. 44)

A utilização das NTIC no contexto escolar apoia a interação trazida por Vygotsky em seus postulados, conforme Santos coloca, interação essa que coaduna com a prática pedagógica dos projetos do grupo de pesquisa e que é primordial na pesquisa em questão. Para que ocorra esta interação com utilização das NTIC, é preciso criar ambientes que os sujeitos participantes possam dar suas contribuições de forma concreta e assim gerar um ambiente de ensino-aprendizagem concreto e dialógico.

4.2 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA) E WORDPRESS

A educação em rede é uma realidade que percebemos atualmente como necessária e patente. Diante das diversas formas de comunicação em espaços virtuais, a sociedade se mostra bastante propensa a estar conectada não apenas para diálogos informais, mas para diversas outras necessidades cotidianas, inclusive estudar.

O ensino através da rede permite que haja uma ampliação do alcance da educação para diversas comunidades e sujeitos que outrora não vislumbravam a possibilidade de acesso à educação continuada – após conclusão do ensino médio – colaborando para a disseminação da

educação de forma mais participativa e flexível.

Educação a distância, ensino a distância ou ensino *on line* são denominações dadas à modalidade de ensino que utiliza os recursos tecnológicos para possibilitar àqueles que não estão próximos fisicamente a interagir para o ensino-aprendizagem e assim construir conhecimento mútuo. O ensino a distância é uma modalidade de ensino praticada há muito tempo, com diferentes recursos dos que conhecemos atualmente, mas sua finalidade e proposta permanecem de maneira similar: buscando levar o conhecimento para os que não possuem condições, seja ela física, material ou financeira de se dirigir a um espaço físico de ensino. De acordo com Silva, a EAD:

Pode ser caracterizada por suas principais características: a existência de uma estreita relação entre aprendizado e ensino; a necessidade de que o aprendizado seja planejado e não acidental; o fato de o aprendizado, normalmente, ocorrer em um lugar diferente do local de ensino; e, por fim, o fato de a comunicação poder ocorrer por meio de diversas tecnologias. (2013, p. 21)

A utilização do termo educação a distância será substituída pelo termo educação *on line*, uma vez que coaduna com o conceito trazido pela pesquisadora integrante do grupo de pesquisa *Sociedade em Rede*, Josenilda Mesquita, e ser o termo que mais se compatibiliza à proposta do trabalho:

[...] optamos pela utilização do termo educação online em substituição ao termo educação a distância, pois o termo educação a distância nos remete a antiguidade, Grécia e Roma, em que os povos de localidades distantes praticavam troca de informações e transmissão de notícias entre si, através de cartas e documentos escritos, que levavam dias/meses para chegarem aos destinatários, o que fortalecia o termo a distância. Hoje a informação chega em tempo real, fração de segundos sujeitos de qualquer parte do país tem acesso a diversas informações através da rede, o que fortalece o termo online. (MESQUITA, 2012, p. 21)

Utilizados como salas de aula virtuais com intenção de diminuir as distâncias físicas, os Ambiente Virtuais de Aprendizagem (AVA) proporcionam engajamento dos participantes pois suas ferramentas estão a serviço da participação interativa e ativa de todos os envolvidos:

[...] compreendemos a capacidade das tecnologias virtuais propostas em AVA, segundo uma modelagem que se baseie nos princípios da abordagem socioconstrutivista. Em conformidade com esta ideia, acreditamos que os AVA, enquanto espaços de interação e compartilhamento efetivo de conhecimento, fomentam a produção de ideias de forma mais plural e diversificada em suas metodologias de apreensão da realidade objetiva e do material histórico produzido pela humanidade. (VIDAL, 2013, p. 91)

Os ambientes de educação, e isso inclui a sala de aula presencial, precisam estar em

conformidade às necessidades dos educandos contemporâneos, não cabe mais a frase que temos escolas do século XVI, professores do século XX e alunos do século XXI, é preciso ir além dessas máximas que promovem a manutenção das formas de ensino que não dialogam com os novos alunos para, então, podermos utilizar toda a capacidade das tecnologias que Vidal aborda. Concordando com Vidal, observamos que Silva alerta que:

No campo educacional, observa-se que as tecnologias, a enorme variedade de mídias digitais e as redes de comunicação estão contribuindo muito para profundas alterações tanto na modalidade presencial quanto na educação a distância. As informações, cada vez mais disponíveis, tornam dispensáveis os processos de aprendizagem lineares e pouco interativos em prol do uso de imagens, sons, movimento, pesquisa e, principalmente, interatividade. A possibilidade que os indivíduos possam buscar, trocar e organizar informações, transformando-as em conhecimentos por meio de comunidades de aprendizagem formais e informais, requer mudanças de comportamento profundas naqueles que são responsáveis pelos processos administrativos e docentes, qualquer que seja o nível educacional. Entretanto, para que isso aconteça, é preciso que esses profissionais reconheçam o conceito de Libâneo (2002), para o qual a educação é um conjunto de fenômenos, processos e ações que influenciam e intervêm no desenvolvimento das pessoas e nas relações entre indivíduos e grupos. (SILVA, 2013, p. 18-19)

Essa relação interativa é a mola propulsora da educação atual. Não que as demais formas de educar estejam ultrapassadas e em desuso, mas é preciso compreender que existem hoje novas necessidades para a sociedade que está em formação e dentre essas necessidades está a busca por uma educação voltada para a sociabilidade e solidariedade entre os pares.

Estar inserido, participar, compartilhar, interagir, dialogar, discutir, todas essas ações fazem parte de uma educação para a construção do sujeito ativo, uma educação que visa a emancipação social do sujeito, onde ele, através de sua vivência, participa ativamente da construção do seu saber, como Paulo Freire nos mostra, é necessária uma educação que “fosse capaz de promovê-lo [o povo] da transitividade ingênua à crítica. Somente assim evitaríamos a sua massificação” (p.103,1999).

Diante dessa necessidade e urgência educacional, faz-se necessário desenvolver formas de trabalho com os educandos onde eles se enxerguem na construção do conhecimento, onde tenha autonomia e motivação para dialogar com o professor e entre si.

Através das ferramentas do AVA podemos delinear a sua utilização e como se dará a contribuição dos sujeitos participantes. O ambiente virtual possui diversas ferramentas que colaboram para ampliar as possibilidades do trabalho interativo e colaborativo, que permite “maior facilidade para observar as falhas na resolução de um problema, pois amplia-se a discussão e a troca de ideais” (DIAS, LEITE, 2010, p. 94). Incorporar ferramentas que estimulem o trabalho em grupo é importante para a motivação dos participantes, fomentando

a aprendizagem e desenvolvimento cognitivo entre os pares.

Para a modelagem do RPG dentro dos princípios que postulamos nos capítulos anteriores, utilizaremos como ambiente virtual o *WordPress*, uma plataforma de sistema aberto que permite sua livre utilização e assim colabora para que mais pessoas possam fazer uso e compartilhar saberes na rede.

Essa plataforma está sendo trabalhada pelo grupo de pesquisa *Sociedade em Rede* para hospedar as modelagens de RPG do grupo em atualização ao *RPG by Moodle*, sistema anteriormente utilizado em pesquisas do grupo como as dos pesquisadores Sueli Cabalero, Eudes Vidal e Isabele Ramos, mas que de acordo com pesquisas de novas plataformas que melhor atendam às necessidades de modelagem, o *WordPress* se mostrou uma plataforma que melhor agrega as ferramentas e configurações de imagens, animações e áudios que são utilizados nas modelagens do grupo, onde possa haver um ambiente mais dinâmico e veloz para os jogadores.

Conforme a opção epistemológica do grupo de pesquisa, delineamos um ambiente que atende os pressupostos socioconstrutivistas de Vygotsky, que, conforme Dias e Leite, “as práticas pedagógicas com base nessa abordagem enfatizam o ensinar/aprender num processo em que alunos e professores participam igualmente” (2013, p. 57).

Os AVA sendo utilizados baseados nos pressupostos de Vygotsky permitem maior comunicação dos participantes, o professor atua nesse contexto como mediador do processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo do educando sem interferir de forma diretiva. O que permite maior autonomia e contribuição dos alunos, conforme observamos em Matta:

As ferramentas sempre sob controle do estudante, são capazes de engajá-los na criação e construção de significados durante o processo de resolução de problemas no qual estão envolvidos. Os alunos são envolvidos pelas ferramentas cognitivas e através delas interagem com o meio, criando daí suas próprias soluções, construções e interpretações sobre muitos problemas autênticos, obtidos do seu relacionamento com o ambiente. O uso de ferramentas cognitivas está estritamente relacionado à atividade de resolução de problemas. (MATTÁ, 2006, p.89)

4.3 O RPG DIGITAL

O *WordPress*, sendo um ambiente com diversas ferramentas colaborativas, permite a interatividade apontada no Quadro 7 como conceito também cunhado em Vygotsky. A participação dos sujeitos através de postagens em grupo ou dialogando com os demais cria situações de aprendizagem colaborativa e interativa, pois à medida que um colega interfere na

postagem do outro, podendo confirmar, corrigir ou complementar, este outro amplia sua ZDP e conseqüentemente colabora para um outro colega que também poderia não estar totalmente com desenvolvimento real, ter melhor compreensão do que se é dialogado. Matta amplia nossa visão acerca disto ao trazer que:

[...] o importante não é o estudante ter assimilado o conhecimento, mas, sim, ter criado uma aplicação para ele. Esta visão é preciosa ao considerar-se a aplicação pedagógica dos computadores, já que o par sujeito/sistema é visto como formado por inter-atores [*sic*] de um mesmo contexto de crescimento. Além de o computador ser capaz de responder e interagir com o estudante, pode servir de meio para a interação entre os dois, ou mais dentre eles. (2006, p. 73)

Com base no exposto em relação às potencialidades do *WordPress* para a aprendizagem, a modelagem do RPG dentro deste ambiente coaduna de forma significativa para o desenvolvimento de uma ferramenta didática baseada nos pressupostos socioconstrutivistas, pois sua arquitetura vincula-se à construção interativa e colaborativa entre os sujeitos.

O RPG é uma modalidade de jogo de simulação que permite aos jogadores serem personagens de uma história sem final fechado, onde cada um representa um papel e colabora para o desenrolar da história, que tem um enredo inicial, mas à medida que o jogo é feito podem ocorrer diversos finais, de acordo com a mediação do mestre do jogo. Tradicionalmente como jogo de mesa ou tabuleiro, o RPG foi transportado para o meio digital e isso colaborou para o desenvolvimento e planejamento de jogos voltados para o ensino *on line*, pois explora com propriedade a interatividade necessária aos cursos *on line*⁴. Para Bittencourt e Giraffa, nesta modalidade digital o RPG continua sendo uma representação de papéis, um jogo de faz de conta e permitindo vivenciar mundos imaginários, só que o grupo de pessoas não se reúne presencialmente, mas no ciberespaço (2003, p. 684).

O RPG permite que o aluno confronte o que está sendo apresentado com seu conhecimento prévio, ou seja, trabalha a atividade criadora do aluno ao passo que busca em sua ação dar sentido ao passado, a sua vivência, sendo assim, interage com a realidade local, criando situações virtuais que os mesmos percebem-se inseridos, o que possibilita o diálogo com a comunidade, a compreensão da diversidade da população, evocando a memória local enquanto o aluno cria sua narrativa ao se perceber como criador e criatura consciente de sua produção histórica. Desta forma, o jogo RPG mostra-se eficaz como ferramenta pedagógica

⁴ VIDAL, E. M.. Aplicação do jogo RPG *by moodle* para aprendizagem sobre a guerra de Canudos, 2013.

que permite o confronto e dialogismo dos conhecimentos prévios com a construção dos novos onde o aluno dá sentido ao seu passado através da narrativa interativa. Como nos ensina com propriedade Kruger e Cruz:

[...] os sujeitos, jogando sozinhos ou em grupos, criam cenários e ações complexas, testando todas as hipóteses possíveis sobre o mundo em que vivem na perspectiva de resolver os problemas que encontram no jogo e que podem encontrar no transcórre do seu dia a dia. Através da simulação de soluções impossíveis de serem demonstradas na realidade, esses tipos de jogos eletrônicos podem ser muitos bem explorados pelos educadores na sala de aula. (KRÜGER e CRUZ, *apud* OLIVEIRA, 2011, p.5)

Desta forma, o RPG digital utilizado em AVA, particularmente no *WordPress*, permite a construção criativa e colaborativa dos participantes, estimulando a autoria e aprendizagem significativa, onde a mediação existente entre os pares e os docentes constitui ampliação do socioconstrutivismo.

Cabalero e Matta nos apontam sobre a importância da construção socioconstrutivista neste processo de ensino e aprendizagem mediada pelo jogo, estes elementos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito, a exemplo da escrita, do sistema numérico, do jogo, etc. (2007, p. 6). O ensino *on line* permite trabalhar com o jogo de forma assíncrona e síncrona, o que garante maior participação e envolvimento entre os participantes, pois estes não precisam estar no mesmo ambiente físico para interagir entre si. O jogo de simulação trabalhado *on line* motiva essa interatividade entre os sujeitos, pois o diálogo que acarreta devido a sua característica, corrobora para que contribuam um com outros na construção dos saberes. Alves, et al, colocam com propriedade:

A possibilidade de simular diferentes situações, planejando, antecipando ações e criando estratégias para resolução dos problemas apresentados, constituem-se em característica fundamental para a construção e apropriação de conceitos, implicando o sujeito totalmente no processo de aprendizagem, levando-o a uma maior autonomia na escolha das suas ações. (2004, p. 4)

O brincar, o jogo, a simulação, a interpretação de papéis ocasionada pela brincadeira está diretamente relacionada ao desenvolvimento infantil conforme Vygotsky aponta em seu trabalho. Além de todos os conceitos que cunhou, ele ainda nos permitiu uma visão pedagógica do brincar (com a colaboração dos estudos de Piaget) que nos remete a entender como essas atividades, que antes não mostravam nenhuma relação com o aprender, pode colaborar para o desenvolvimento cognitivo da criança.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1991, p. 117)

Tanto pela criação da situação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado. [...] Sendo assim, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. (OLIVEIRA, 2010, p. 67)

O brincar é visto no socioconstrutivismo como uma forma de aprender, o brinquedo atua como um instrumento de aprendizagem, pois faz com que a criança vivencie situações que ela não realiza comumente e assim permite simulações que colaboram para seu desenvolvimento.

Destarte, podemos concluir conforme todo o exposto, que o RPG, enquanto jogo de simulação que atua dentro de um ambiente colaborativo, permite a aprendizagem dos sujeitos participantes de forma autônoma e interativa, onde podemos criar ambientes de aprendizagem que sejam socialmente engajados e opere na construção histórica dos sujeitos participantes através da interação e mediação, o que coaduna com a proposta da modelagem pensada, que possibilitará aos participantes ampliar sua consciência em relação a sua cidadania, fomentando a criticidade em relação ao meio social em que vivem.

4.4 MODELAGEM DO JOGO RPG DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA E ATIVA

Compreender a construção do jogo RPG permite criar propostas de jogo dinâmicos, com diversas temáticas que possuam jogabilidade e assim construir propostas pedagógicas capazes de apoiar o ensino socioconstrutivista. Podemos observar, no Quadro 10, os elementos que compõem uma campanha norteiam a construção do jogo de forma interativa, capaz de engajar os sujeitos participantes de forma a permitir que eles interajam nas jogadas buscando soluções, conforme é conduzido pelo Mestre, a fim de atingir os objetivos propostos.

Quadro 10 – Composição de uma campanha RPG

Mestre	Responsável por conduzir as partidas de RPG. Movimentando os jogadores, atua como narrador que cria os obstáculos e conduz aos objetivos.
---------------	---

Personagens-jogadores (PJ)		São os personagens que serão conduzidos pelos jogadores que participam da aventura como protagonistas.
Personagens não jogadores (NPC)		São conduzidos pelo mestre a fim de servir de obstáculo ou apoio aos PJ.
Sistema de regras	Dados dos personagens	Propõe padrão para as aventuras, permitindo que exista um limite a ser seguido por todos.
	Ficha de personagens	
Ambiência/ cenário		Enriquece a possibilidade de criação e jogadas.
Enredo e roteiro		Trama elaborada para que ocorra as aventuras planejadas dentro da Campanha.

As aventuras que fazem parte da campanha dos jogos, precisam desses componentes para serem desenvolvidas, pois cada componente informado acima, representa um elemento do jogo de fundamental importância para compor as ações e atingir os objetivos propostos.

O condutor de todas as jogadas em um RPG é o Mestre, ele é responsável por dar vida às ações que acontecem durante as partidas através de sua narrativa e condução das jogadas dos personagens.

O Mestre de RPG é o responsável pela criação e gestão de mundos, campanhas, aventuras e missões que são oferecidas aos jogadores, ao mesmo tempo movimentando e sendo movimentadas pelos personagens criados pelos jogadores. Desempenhando um papel de antagonista e ao mesmo tempo não atuando como rival dos personagens, o Mestre é o narrador no jogo de RPG e representa os obstáculos e objetivos, permitindo o desenvolvimento dos acontecimentos dentro do enredo por ele elaborado. (CABALERO et al, 2011, p. 18 e 19)

O Mestre conduz a história planejada limitando as ações das personagens sem, no entanto, deixar que exerçam o livre arbítrio, pois, mesmo que nem todas as ações desejadas pelo jogador sejam validadas através da jogada dos dados e habilidades das fichas, o Mestre não pode dizer se a personagem deve ou não fazer determinada ação, ele deve conduzir a jogada através dos elementos que a norteiam, no caso, as fichas e dados. A tarefa do Mestre é crucial para o andamento das jogadas, ele mantém a narrativa de forma a estimular a participação e permanência dos jogadores dentro da aventura bem como limitar as ações destes, o que nem sempre trará boa aceitação da parte de todos. “O papel de Mestre é desafiador e empolgante, ao mesmo tempo em que pode ser assustador enfrentar as decisões dos jogadores, que nem sempre são como ele gostaria que fossem” (CABALERO et al, 2011, p.19).

Associadas ao Mestre, estão as personagens jogadores (PJ). Essas são as que podemos chamar de protagonistas da história. São as personagens dos jogadores reais, que participam ativamente de cada aventura, dando vida a personagens propostas. Eles criam as falas e ações

no decorrer do jogo, validada ou não pelo Mestre. Os PJ atuam na dinâmica do jogo e são responsáveis por conquistar os objetivos propostos, isso com a ajuda dos NPC. NPC é uma sigla derivada do inglês que quer dizer *non-player characters*. Os NPC são criações do roteirista do jogo, ou Mestre. Eles participam das histórias a fim de serem as personagens que apoiam as ações do Mestre, pois pode tanto ser alguém ou algum animal que apoia as ações dos PJ, como pode ser um obstáculo, dificultando o trajeto dos personagens. Eles dão dinâmica e movimento ao jogo de acordo com o que o mestre e roteirista deseja à partida.

Para que possa ocorrer boas jogadas, sem injustiças com os PJ e sem que eles tenham liberdade de ação além do que é permitido, é constituído o Sistema de Regras. Esse sistema interfere nas jogadas de todos os que participam da aventura, criando assim uma espécie de normativa de condutas que devem ser respeitadas para que haja uma boa jogabilidade. Dentro do sistema, estão inseridas as fichas das personagens e os dados. As fichas são utilizadas para compor as habilidades e capacidades de cada PJ, assim quando desejam agir de uma determinada forma ou usar determinado material, deve verificar se pode realizar tal ação a partir dos atributos que possui. Os dados de RPG não são dados comuns de qualquer jogo, com apenas 6 lados. Os dados de RPG possuem características peculiares que atuam na dinamicidade e aleatoriedade das jogadas. Para cada critério de ação dos jogadores, deve ser jogado um dado com a quantidade de lados específicos para verificar se é válida ou não determinada ação. Esses dados variam de 4, 6, 8, 12, 20 lados.

Ao se planejar uma campanha de RPG, o roteirista e/ou Mestre deve ter em mente como será o ambiente que será cenário das aventuras aos jogadores. Esse ambiente é de fundamental importância para desenvolver uma aventura bem trabalhada, pois os jogadores não fazem ideia de onde estão, a não ser pelo que o Mestre lhes conta ou mostra. Então, eles precisam de todos os detalhes possíveis de que lugar está sendo rodada a aventura e o que compõe este local. A ambiência permite que os jogadores possam melhor se articular dentro das jogadas e assim elaborar ações mais específicas que enriquecem todo o jogo.

E não menos importante é o enredo da história. Nem sempre quem cria a história é o Mestre do jogo. Há situações em que alguém elabora o roteiro e outra pessoa mestra as aventuras. Diante disso, e mais particularmente em situações que projetamos o jogo para que possa ser disponibilizado para outras pessoas “mestrarem”, o roteiro do jogo deve ser bastante simples e ao mesmo tempo detalhista. O roteirista deve informar seus objetivos com a campanha, prever diversas ações dos jogadores para manter a jogabilidade, criando situações que no decorrer das jogadas possa trazer possíveis desvios para o roteiro original. O enredo deve contemplar diálogos entre os PJ e NPC de forma que tenham criatividade para

prosseguir dentro da história projetada:

[...] o roteiro deve estar bastante interessado em construir uma perspectiva adequada de desenvolvimento de uma história a ser vivenciada pelos participantes. Alguns mestres acham importante que não haja limites para as decisões dos jogadores e que não deva ser o Mestre um “teleguiador” da história (algo que será discutido durante os pontos posteriores). Isso implica o roteirista ser hábil para fazer com que os jogadores desejem seguir o enredo, em vez de ficarem vivendo histórias derivadas ou paralelas ao enredo principal criado. (CABALERO et al, 2011, p.25-26)

Para modelar uma campanha RPG devemos nos basear nesses componentes principais para planejar uma campanha que seja desafiadora e estimulante aos jogadores que farão parte das aventuras. Baseando-se nesses componentes, verificamos então o processo de modelagem da campanha RPG digital para cidadania crítica, atendendo os critérios expostos nos capítulos anteriores.

4.4.1 A campanha

De acordo com as discussões produzidas nos capítulos anteriores foram construídos elementos norteadores para compor o enredo da campanha do jogo. Os quadros elaborados nos capítulos 2 e 3 permitiram entender a importância dos elementos que compõem os cenários, as peculiaridades e objetivos do RPG digital para cidadania crítica. Dessa forma, colaboramos para traçar, de acordo com o levantamento realizado a respeito do contexto e elementos pedagógicos, a organização para a campanha do jogo.

Conforme pudemos observar em relação aos elementos históricos e sociais das crianças e jovens do Cabula que ainda se faz presente desde o período colonial, pudemos compreender a importância do contexto em que se encontram inseridos esses jovens e assim ter uma compreensão crítica sobre a realidade que os cercam. De acordo com o Quadro 3, presente no final do capítulo 2, os elementos que norteiam a vivência dos jovens do Cabula devem estar inseridos em toda a modelagem do jogo, para atingir os objetivos propostos em relação a cidadania.

A ambiência da campanha é importante para situar o roteiro que guiará o Mestre nas jogadas. Dessa forma, o local onde ocorrerá as aventuras se baseará na comunidade da qual os jogadores fazem parte, porém, como um local fictício, pois é importante não provocar situações que os constringam. Sendo assim, serão utilizados todos os elementos que compõem os bairros do Cabula e entorno, porém, com outro nome, escolhido coletivamente nos diálogos do grupo.

No capítulo 3, através do Quadro 9, é possível perceber os elementos intrínsecos que compõem a modelagem do jogo para atingir os objetivos pedagógicos. Esses elementos ao comporem a construção da campanha precisam aparecer nas entrelinhas das aventuras, pois sua percepção pelos jogadores deve ser processada à medida que atinjam outros objetivos explícitos das aventuras.

Tendo em vista a parceria com o projeto Educação em Saúde no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru, a campanha do jogo foi desenvolvida em conjunto com os participantes do projeto a partir dos levantamentos obtidos na fase inicial, anterior à construção da campanha do jogo. Estudantes da Bahiana e da UNEB foram a campo, na comunidade Amazonas, e com os dados biopsicossociais e socioculturais obtidos, identificaram a violência doméstica como um dos problemas que deixa muitos jovens em situação de vulnerabilidade, na comunidade. A violência doméstica mostrou-se um problema a ser trabalhado e enfrentado, pois, por ser algo cotidiano na vida desses jovens, torna-se banal e invisível aos seus olhos. Essa invisibilidade dificulta que eles percebam a necessidade de apoio para enfrentar e minimizar essa situação. Desta forma, através do jogo pode haver um engajamento a respeito da temática que eles, enquanto em situações simuladas, tenham *insights* para mudarem sua realidade e a de muitas pessoas que enfrentam esse mesmo problema.

A campanha é ambientada em uma comunidade fictícia de bairro popular, porém, inserida na região do Cabula, ou seja, foi planejado que mesmo sendo fictício, deveria pertencer ao entorno do Cabula, assim seria melhor vinculada à realidade dos jovens. A campanha foi construída com a colaboração, além dos pesquisadores, dos jovens residentes da comunidade Amazonas, situada na mesma localidade. A intenção é reproduzir uma comunidade com seus moradores, ruas asfaltadas ou não, sua dinâmica cotidiana, onde possam ser percebidos todos os aspectos que envolvem os sujeitos que convivem diariamente com as situações postas, mesmo que indiretamente.

Para dar jogabilidade e assim criar simulações onde o enfrentamento das situações-problema sejam conduzidos de forma lúdica, foi criada uma organização que funciona dentro da comunidade e é responsável por ações que apoiam os moradores em relação às questões sociais e de risco.

Essa organização é a base de todos os enredos das aventuras, pois é a ela que pertencerá os PJ, NPC e de onde partirá todos os comandos de objetivos e roteiros. Formado por um morador que construiu seu patrimônio e assim se dedica a ajudar os outros de seu bairro de forma a não permitir a perpetuação da violência doméstica, da impunidade e negligências que são cotidianas nos bairros populares.

Assim, a organização, também chamada de SOS TIBETE, conta com uma equipe de profissionais de várias áreas que atuam na defesa e proteção dos moradores, principalmente as crianças e jovens. Esses profissionais serão compostos dos PJ e NPC. Os PJ serão definidos pelos próprios jogadores de acordo com as classes disponíveis para compor a equipe, enquanto os NPC serão definidos de forma a colaborar na atuação dos PJ que precisarão de apoio nas aventuras, porém, entre os NPC que fazem parte da comunidade estarão também personagens que dificultarão o andamento das aventuras, que na verdade atuarão como os obstáculos da vida real, fazendo com que os jogadores saiam de sua posição pacífica e sejam impulsionados a agirem em diversas situações-problema de forma ativa, permitindo atender os objetivos propostos no enredo de cada aventura.

Os NPC têm papel fundamental nas aventuras. Primeiro porque pertencem às mesmas classes dos PJ, e isso apoia as ações deles uma vez que podem conduzir as práticas acertadas dentro das jogadas. Sendo objetivos das aventuras que os jogadores possam criar mecanismos de apoio aos jovens que sofrem algum problema de violência, tendo apoios de pessoas especializadas, colabora para tomarem decisões assertivas.

A construção da campanha gira em torno de dois objetivos gerais definidos pelos componentes dos grupos no intuito de guiar a construção de todas as aventuras, pois, tendo cada aventura seus objetivos específicos, é importante que haja objetivos gerais para a definição da campanha, para que estes sirvam de base norteadora para a construção de todas as aventuras e sistema de regras.

Caracterizada a campanha do RPG digital para a cidadania, podemos compor o Quadro 11 com os principais elementos que farão parte da estrutura e desenvolvimento do RPG digital.

Quadro 11 – Elementos da construção da campanha

Temas e Objetivos	<p>Pretendemos que o enredo da campanha apoie os Jogadores, de modo que eles possam se situar no contexto das situações de risco expostos cotidianamente, conforme a recomendação socioconstrutivista que seguimos como princípio desde o Capítulo 3.</p> <p>Desenvolver e promover fatores de proteção aos jovens e crianças da comunidade, onde eles tenham atitudes assertivas, através dos princípios pedagógicos utilizados, para criar habilidades de resiliência e comunicação, a fim de possibilitar a cidadania crítica a partir de sua autonomia e engajamento.</p>
Conteúdo a ser trabalhado	<p>Pretendemos que os Jogadores vivenciem a proposta do Enredo, de modo a aprenderem elementos próprios do contexto tendo assim, conhecimento de sua realidade baseada em situações simuladas, o que gera engajamento, fatores de proteção pessoal e social e fomento a criticidade social.</p>

Personagens	Pretendemos que os Jogadores criem personagens, de acordo com as classes propostas, classes essas que atuam ativamente em situações de risco social e pessoal, fazendo uso de habilidades de proteção e interação para sua vida.
Descrição de ambientes	Projetamos que os Jogadores possam, ao se Aventurarem no Enredo, conhecerem mais sobre seu meio social e cultural, de forma a perceberem como podem agir para apoiar ações que promovam a proteção dos jovens de sua comunidade.
Enredo	Esclarece sobre o enredo do cotidiano social dos jovens da comunidade Amazonas e do Cabula como um todo. Objetivamos que os Jogadores, ao vivenciarem a simulação, possam se apropriar de formas de atuação para ajudar jovens e crianças que possam a vir passar pelas mesmas dificuldades simuladas no jogo ou que realmente já passam e com a aprendizagem adquirida, saibam se posicionar.

Fonte: adaptação de CABALERO (2007 apud VIDAL, 2013, p. 116).

Sendo assim, respeitando os pressupostos listados, foi construída uma versão preliminar da campanha na qual os objetivos de percepção e iniciativa dos jovens quanto a sua realidade e cotidiano foram colocados para que possam buscar nos elementos característicos da resiliência, aporte para sua autonomia, e assim criar meios de transformação da realidade social. A campanha em sua íntegra pode ser observada no Anexo A do texto.

Outro elemento de fundamental importância na composição do jogo RPG é o sistema de regras. Esse sistema permite ter ideia dos limites e possibilidades que cada PJ e NPC possui dentro das jogadas, para assim criar ações que gerem a participação de todos de forma justa e equilibrada, além de divertida.

4.4.2 Sistema de regras

O sistema de regras utilizado nesta campanha foi produzido pelo pesquisador Antônio Lázaro Pereira Souza, integrante do grupo de pesquisa *Sociedade em Rede*. Devido a sua experiência enquanto jogador e mestre de RPG, o pesquisador foi convidado a participar do projeto como elaborador do sistema de regras, baseado no sistema utilizado em outras experiências do grupo de pesquisa com o jogo. O sistema elaborado por Antônio Lázaro preservou as características peculiares da campanha, observando as necessidades que haveriam no decorrer das jogadas, como habilidades específicas de cada classe e instrumentos que deveriam adquirir para fortalecer o personagem. Ajustes no sistema de regras são realizados sempre que necessário, à medida que a versão definitiva da modelagem

O sistema de regras, como apresentado anteriormente, norteia os limites das ações dos jogadores (PJ) em cada jogada. O sistema de regras da campanha SOS TIBETE baseia-se na construção das fichas dos personagens que farão parte das aventuras de acordo com as classes

e habilidades possíveis e delineadas para o jogo, com o enfoque em habilidades que exigem comunicação e discernimento nas ações.

As classes definidas para a campanha SOS TIBETE foram construídas de acordo com os objetivos propostos para a campanha e para as aventuras, pois era preciso criar classes de PJ e NPC que pudessem interagir de forma dinâmica e engajada em cada jogada com os possíveis NPC que surgissem. Cada classe possui características que atuam nos princípios pedagógicos elaborados para a modelagem, seus perfis foram traçados tendo como base o engajamento social e interação entre os participantes. As classes também estão de acordo com a área de atuação dos estudantes pesquisadores que atuam na construção do jogo. Essas características são importantes para desenhar os objetivos tanto da campanha quanto das aventuras, pois com o conhecimento de cada um é fortalecida e enriquecida a construção da modelagem do jogo de acordo com a proposta planejada.

As classes desta campanha, disponíveis no Anexo C de forma mais detalhada, foram divididas em seis grupos que estão presentes tanto entre os NPC quanto entre os PJ, que terão seus perfis elaborados pelos jogadores através da construção da ficha da personagem.

Quadro 12 – Classes dos personagens

Classe	Característica	NPC desta classe
Assessor de saúde	Composta por profissionais de saúde, busca por meio de ações coletivas e solidárias, promover na comunidade, discussões informativas/educacionais, além de prestar assistência médica quando necessária e possível.	Dra. Evelyn
Voluntário social	Profissional do acolhimento, tendo em vista sua capacidade e engajamento nas ações que beneficiam ao próximo, doa seu tempo de forma espontânea.	Seu Zé; Seu Doutor
Nerd Social	Se interessa por tudo que acontece nas redes e está sempre ligado às novidades tecnológicas, às diversas formas de acesso e gerenciamento de dados, utilizando a inovação em beneficiamento de uma coletividade.	Zé Fredo
Blogueiro Social	Pessoa extrovertida, dinâmica, sutil e articulada em rede social, sendo portanto, uma espécie de caçador de informações sociais de tudo que está relacionado à comunidade.	Dona Cleuza
Pacificador	Pessoa que utiliza a força física e intelectual de forma responsável e ética para defender o patrimônio material e imaterial do bairro, bem como valores dos sujeitos, aqueles que sofrem agressão verbal, física etc.	Dae
Mediador	Pessoa com perfil não autoritário, mas objetiva e capaz de negociar ou resolver possíveis problemas ou situações em prol da comunidade.	Seu Roberto (Betão)

Adaptação: dados do pesquisa Educação em Saúde no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru.

De acordo com as classes que foram construídas a partir dos objetivos da campanha, percebemos que as características dos personagens estão relacionadas com os objetivos do jogo e com os princípios pedagógicos descritos nos capítulos 2 e 3.

A mediação do Mestre é fundamental para a proposta pedagógica ser colocada em prática, uma vez que requer atenção das ações dos jogadores, de forma a conduzir suas jogadas para fomentar constantemente os princípios socioconstrutivistas que compõem a campanha, e principalmente conduta proativa perante situações problemas.

Dentro das classes, as fichas dos personagens são compostas por algumas características que são fundamentais para a descrição dos personagens. Dentre elas podemos destacar os atributos que são as descrições dos personagens, suas habilidades naturais. Podemos descrever os atributos de acordo com o Quadro 13.

Quadro 13 – Atributos dos personagens

Força	Equivale a sua musculatura e força física propriamente dita.
Destreza	Capacidade do personagem de interagir de maneira sutil como espaço ao seu redor ou reagir de maneira rápida a outras alterações.
Constituição	Capacidade do personagem de resistir às alterações negativas do ambiente direcionadas a ele, equivale a sua saúde e resistência física.
Cognição	Capacidade do personagem de processar possíveis alterações do espaço físico e gerar resultados a partir disto, equivale a sua inteligência e a sua capacidade de aprendizado e raciocínio.
Percepção	Capacidade do personagem de perceber as alterações no espaço físico ao seu redor e equivale a sua atenção, concentração e sentidos apurados.
Carisma	Capacidade do personagem de interagir com outros seres, equivale a sua simpatia e força de personalidade.

Adaptação: dados da pesquisa Educação em Saúde no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru.

Esses atributos vão compor os personagens a partir da classe escolhida, portanto eles devem ser escolhidos com critério pelos jogadores, pois não podem ser trocados depois das fichas prontas. Essa escolha parte somente do jogador, não há nenhuma manifestação de vontade de escolha por parte do mestre, mesmo que ele perceba que algum jogador se sairá melhor com um personagem de determinada classe. É importante este momento de escolha e composição das fichas, pois é o momento de chamar o jogador, de dar vida àquele personagem que ele vem criando em seu imaginário, podendo colocar uma foto para dar mais concretude ao personagem, e esse momento de criação é totalmente do jogador, o mestre só intervém no momento de quantificar cada atributo, mas, ainda assim, com a aleatoriedade dos dados.

Os NPC também serão escolhidos de acordo com a aventura jogada para objetivar o

jogo conforme preestabelecido na escrita do enredo. Importante destacar que os ajustes no sistema de regras são realizados, sempre que necessário, à medida que a versão definitiva da modelagem do jogo vai sendo construída.

Tendo estabelecido a campanha e o sistema de regras, podemos analisar a modelagem das aventuras.

4.4.3 Aventuras

Como citado anteriormente, o trabalho de construção da campanha SOS TIBETE ainda está em desenvolvimento e passando por ajustes. Apresentamos aqui sua versão inicial, que foi construída colaborativamente entre os pesquisadores e estudantes do projeto da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública e alguns integrantes do grupo de pesquisa *Sociedade em Rede*, o qual faço parte como pesquisadora, além do apoio visual do desenhista Denis Sena Rocha, que trouxe seus traços e formas para dar vida e personalidade aos NPC e ambiente da comunidade Tibete. Todo processo de criação, desde o diálogo sobre a ideia do que se falaria na campanha, foi discutido entre os membros dos grupos, inclusive as crianças e jovens da comunidade Amazonas que fazem parte deste projeto. Dessa forma, houve diversas reuniões e diálogos que atendiam as necessidades da modelagem. As aventuras foram divididas em equipes, onde cada uma ficou responsável por desenvolver uma aventura a partir do que foi dialogado e estabelecido no coletivo.

Destarte, as aventuras que compreendem a campanha SOS TIBETE são compostas de quatro temáticas que têm objetivos finais de promover a proteção ao jovem que permeia a situação problema apresentada e gerar sentimentos nele de superação das dificuldades através das habilidades de resiliência que deve ocorrer no decorrer das jogadas que fundamentam-se nos princípios pedagógicos do jogo.

As aventuras desenvolvidas para esta pesquisa, estão inseridas no Anexo E do presente trabalho. Para melhor sistematizar a construção destas, foi elaborado o Quadro 14 com os principais elementos de cada aventura e logo após discorre-se sobre a construção de cada uma.

Salienta-se que para a conclusão de uma versão definitiva das aventuras requer diversos testes a fim de garantir não apenas a jogabilidade, mas também que os objetivos pedagógicos em saúde sejam alcançados. Além disso, dada a complexidade dos temas demandados e da subjetividade inerente a eles, a consulta a profissionais habilitados e com experiência de cada aventura é imprescindível.

Quadro 14 – Objetivos das aventuras do jogo RPG digital para cidadania crítica

Aventura	Resumo	Elementos (situações-problema)	Objetivos específicos de cada aventura
Hackearam você. E agora?	Duas jovens são chantageadas por rapazes que “invadiram” seu computador e roubaram fotos íntimas, ameaçando divulgar na rede se não fizerem o que querem.	Violência doméstica <i>Bullying e cyberbullying</i> Segurança na rede Baixa autoestima Manipulação através de ameaça psicológica.	Resiliência Incentivo a denúncia de violência Apoio para dirimir <i>bullying</i> e <i>cyberbullying</i> com pessoas de confiança Proteção de dados na rede Desenvolvimento de autoestima Vínculos entre amigos
Depressão e bebida: mistura explosiva – para meninos	Conflito familiar que envolve uma situação onde ocorrem ameaças de morte e discussões com agressões físicas e verbais na presença de crianças que assiste todas as cenas e internaliza aquela situação.	Violência doméstica Violência física e psicológica Negligência Relacionamento abalado com entes próximos Baixa autoestima Abuso de álcool	Resiliência Cultivar bons relacionamentos Comunicação (pedido de ajuda) Cuidados com crianças Independência e determinação
Rivalidade entre Bondes	Jovens da comunidade brigam em ambientes públicos com jovens de comunidade vizinha. Porém existe uma situação por trás dessas constantes brigas que envolvem o líder do bonde que diz respeito à convivência familiar.	Violência doméstica Violência física e psicológica Negligência Falta de expectativa de vida promissora Relacionamento abalado com entes próximos Baixa autoestima	Resiliência Cultivar bons relacionamentos Ter uma pessoa de referência para um futuro profissional Comunicação (pedido de ajuda) Comportamento saudável
Depressão e bebida: mistura explosiva – para meninas	Adolescente tem filho porém não convive com o pai da criança e se afunda no alcoolismo devido a depressão, tendo péssimo relacionamento com a mãe e o filho.	Baixa autoestima Uso de drogas Relacionamento abalado com entes próximos Violência física e psicológica	Resiliência Incentivar comunicação (pedido de ajuda) Prevenção de gravidez precoce Manter relacionamento saudável com pessoas próximas

		Gravidez não planejada	
--	--	------------------------	--

Adaptação: dados do pesquisa Educação em Saúde no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru.

A aventura intitulada *Hackearam você. E agora?* se passa com duas garotas que tiveram fotos comprometedoras “roubadas” de seu computador e são chantageadas, devendo se submeter aos pedidos dos chantageadores. O grupo da SOS descobre o que está acontecendo com essas meninas através de seus equipamentos e precisam encontrar soluções para ajudar as moças. Começa então a aventura que os PJ devem intervir e evitar que maiores problemas ocorram com as meninas. Com essa aventura é esperado que os jogadores compreendam a problemática que envolve o *bullying* e como podem, além de ajudar outras pessoas que passam por essa situação, se proteger disso. Além do *bullying*, aborda-se a questão da invasão e roubo de dados e imagens de forma virtual, fato bastante comum na atualidade. É importante trabalhar essa temática com os jovens, primeiro para aprenderem a se comportar na rede, sabendo limitar as informações que disponibilizam, criar criticidade para expor fotos e discernir as relações sociais que fazem, pois temos ciência de que no mundo virtual nem tudo exposto é verdadeiro. Então, alertar os jovens sobre como agir e defender-se perante algum ataque colabora para apoiarem outras pessoas que possam sofrer esse tipo de violência. Mais que isso, com essa aventura, já colocando os jovens como protetores e defensores virtuais, inibe que se comportem como um *hacker*, pois visualizam todo o sofrimento que uma pessoa que é “hackeada” passa e assim entendem o lado do oprimido, não se interessando em ser opressor.

A proposta pedagógica é contemplada à medida que buscam soluções para ajudar as garotas que sofrem as ameaças. Os jogadores são estimulados a observarem o que elas estão passando e a partir disso criar mecanismos de apoio, seja intervindo diretamente ou dialogando com os NPC sobre o que percebem da situação. A baixa autoestima que possui a garota que sofre as ameaças é uma temática proposta aos PJ, incentivo à comunicação com pessoas de confiança e vínculos que possam colaborar para dirimir este problema que afeta muitos jovens. A fase da adolescência, como já colocado anteriormente, é feita de muitas transformações e essas transformações muitas vezes não são bem-vistas por esses jovens, o que afeta seu psicológico e os coloca numa posição retraída. Por sua vez, essa retração gera baixa autoestima, podendo causar diversos problemas de socialização. Muitas vezes, cientes dessa posição, outros jovens podem depreciar o sentimento daqueles que estão com a estima baixa e causar transtornos através de ameaças, xingamentos, violência física e verbal. O grupo da SOS atuará se engajando e mediando a situação conforme nossa proposta pedagógica, onde

a conscientização de como devem agir perante tal situação colaborará para que eles próprios sejam atuantes dentro de seu cotidiano.

Na aventura *Depressão e bebida: mistura explosiva – para meninos* o foco está numa situação que acontece quando um membro da família protagonista da história é libertado depois de anos preso. Diversas situações, até chegar a uma grande briga na família, com a possibilidade de morte. Vendo tudo isso está uma criança, que não entende exatamente o que ocorre, mas assimila tudo para sua vida. Não é intenção da aventura estereotipar a pessoa ex-detenta – importante ressaltar que esta aventura foi pensada pelos jovens que colaboraram na construção da campanha, na qual eles deram a ideia do enredo da história, sendo refinada para seguir uma linha lógica de acontecimentos pela pesquisadora do grupo *Sociedade em Rede*, Katiane Alves. A ideia da história, conforme foi observado pelos pesquisadores que acompanharam o levantamento de dados, surge de um contexto próprio dos jovens, onde muitas situações que eles expuseram fez ou faz parte do seu cotidiano, sendo assim, foram mantidas as características das personagens da história.

Os jogadores devem estar atentos nesta aventura para evitar que situações assim façam parte de seu cotidiano, devendo através da simulação dessa situação saber ter discernimento para evitar as consequências da bebida, das drogas e tudo que as envolve. A resiliência desenvolvida pelos jovens nessa situação é fundamental para que possa superar qualquer situação parecida que ocorra em sua vida real.

Drogas e bebidas fazem parte da problemática central da história. O uso de drogas e álcool deve ser constantemente debatido com crianças entrando na juventude e jovens, pois é algo que está muito exposto para consumo e até incentivado por seus pares, porém, nem todos compartilham as mazelas que causam o consumo excessivo de álcool e drogas. Muitas campanhas que são veiculadas em mídias e realizadas em escolas não atraem a atenção do grupo mais exposto aos riscos: os jovens, pois não dialogam de forma concreta com sua realidade. Na aventura em questão, o jovem, no caso um pré-adolescente, presencia todo o ocorrido dentro de sua família, uma situação de intolerância entre os familiares, onde não existe diálogo para solucionar os problemas, resolvem todas as questões com agressões verbais e físicas. Nesta aventura, os jogadores com seus PJ são conduzidos a resolver essa problemática, de forma a ajudar a criança que está vendo todas as brigas e ao mesmo tempo apoiar os adultos de forma a conscientizar sobre todos os malefícios do uso de drogas e álcool, e conseqüentemente trabalhar a autoestima, a comunicação assertiva para evitar as brigas e violência, e através do fortalecimento do cuidado consigo mesmo, fortalecer o cuidado com a criança e o jovem que fazem parte dessa realidade.

A aventura *Rivalidade entre Bondes* trabalha com os aspectos que estão implícitos no comportamento dos jovens que fazem parte de bondes que brigam em espaços públicos e cometem atos de vandalismo. A aventura se passa na casa do líder do grupo e, no decorrer da história, os jogadores descobrem que a mãe do jovem tem problemas com o marido, sendo agredida por ele constantemente. Essa aventura toca na questão do jovem que na rua causa confusão, é visto como má pessoa, tem comportamento agressivo, mas é dentro de casa que mora o seu problema. Uma família desestabilizada que não dá atenção a como esse quadro de violência doméstica entre os pais atinge o jovem, que também é agredido pelo pai, mas usa a violência contra outras pessoas como escapatória para essa situação.

Nessa aventura, cultivar bons relacionamentos, iniciativa para denunciar atos de violência, violência contra a mulher, proatividade do jovem, são algumas das ações esperadas que os PJ cultivem e fomentem. Sabemos que briga de bondes é algo bem comum e próximo dos jovens, principalmente dos nossos jovens participantes do projeto. Então, colocá-los dentro desta realidade tão próxima, onde eles possam compreender o que, na maioria dos casos, levam os jovens a serem violentos, causando vandalismo. Atuam para ajudar esse jovem que, no cotidiano, pode ser um amigo ou alguém de quem não gostem, e assim terem autonomia para mediar alguma situação que outrora acreditavam não haver possibilidade de intervir.

Em *Depressão e bebida: mistura explosiva – para meninas* a situação-problema é com a jovem que teve filho cedo, ainda adolescente, com um traficante que não tinha mais interesse nela, o que gera repulsa ao filho. Ela perde o interesse nos estudos, não consegue arrumar emprego, passa a consumir excessivamente bebidas alcoólicas e vê suas amigas se afastando dela ao descobrir que está grávida novamente de outro cara, com quem também não vivia um relacionamento sério. E para complicar ainda mais, a sua mãe, apesar de ajudar a criar seu filho, dando casa e comida, não tolera o comportamento da filha; e entram em conflito constantemente. Essa situação, apesar de parecer muito complicada, é uma realidade de muitos jovens – dessa forma eles poderão visualizar a situação de todos os pontos de vista, tanto da jovem quanto da mãe e também como uma pessoa de fora, que muitas vezes julga o comportamento da menina ou da mãe sem compreender o que se passa entre delas, como se sentem e o que desejam.

Envolve essa aventura temas como gravidez na adolescência, uso de álcool, maus tratos em criança, relacionamento entre pais e filhos e interesse em estudar e trabalhar. Todos esses temas fazem parte do cotidiano dos jovens, em menor ou maior grau, de forma tranquila ou agressiva, mas ocorre com todos, e por isso é tão importante que os jogadores saibam

como devem agir perante situações de extrema violência ou necessidade de opinião e decisão que poderá mudar o rumo da vida do personagem em destaque.

Todas as aventuras foram baseadas nos objetivos maiores da campanha e nos pequenos objetivos que levariam a atingir esses maiores. O Quadro 9, inserido no capítulo 3, norteia os objetivos principais que compõem as aventuras, objetivos esses que, sendo atingidos pelos jogadores, culminarão na autonomia e proatividade que desejamos para terem engajamento na prática social cotidiana, sendo o pontapé inicial da mudança social e conscientização de seu lugar como cidadão ativo.

Com a apresentação da modelagem do jogo, como foi constituída a campanha, sistema de regras e aventuras, partimos para o próximo capítulo que analisa a metodologia aplicada, a etapa prática do jogo, detalhando a aplicação da proposta de modelagem aqui constituída.

5. ABORDAGEM METODOLÓGICA

Este capítulo objetiva apresentar a proposta metodológica que corrobora para aplicação do RPG digital como tecnologia educacional efetiva para o desenvolvimento da cidadania e promoção de saúde nos jovens moradores da região do Cabula e entorno, com a aplicação da proposta do RPG de forma engajada e interativa conforme discutido nos capítulos 2 e 3, estabelecendo sua modelagem na aplicação prática que conduza aos objetivos da proposta pedagógica.

Este capítulo apresenta as características da abordagem metodológica inovadora que está sendo internacionalmente difundida como DBR – *Design-Based Research*. A tradução que melhor vem sendo utilizada em português é Pesquisa de Desenvolvimento, mas poderíamos livremente dizer que é uma abordagem metodológica baseada na prática.

Ao analisar a DBR, conforme conceitos expostos na Introdução, percebemos que ela coaduna com a proposta desta pesquisa ao estar totalmente inserida nas necessidades dos participantes, fazendo com que eles sejam colaboradores e autores da pesquisa, tornando o trabalho interativo e engajado, criando mecanismos de apoio para estas necessidades, gerando um trabalho com reais resoluções de situações-problema.

A DBR é desenvolvida em fases. Essas fases de desenvolvimento 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 participam desta, o que permite diferir da pesquisa-ação, que comumente é comparada à DBR, conforme observamos em Anderson e Shattuck:

Em uma comparação dos dois métodos, Cole, Puroo, Rossi, e Sein (2005) descobriram que as qualidades que definem as duas metodologias partilham um “meta-paradigma” – pragmatismo. Eles concluem seu artigo recomendando a integração dos dois, adicionando um passo reflexivo para DBR – embora nós refletimos como sendo um componente integral de todas as fases da pesquisa DBR. Eles também sugerem a necessidade de pesquisa-ação para adicionar uma fase de “construção”, em que a construção de teorias, artefatos, modelos e protótipos resulta na instanciação, arquivamento e distribuição dos resultados da pesquisa-ação. Finalmente, repetimos que a pesquisa-ação é normalmente exercida pelo professor sozinho, portanto, não beneficiando da experiência e energia de uma equipe de pesquisa e design que caracteriza DBR. (ANDERSON, SHATTUCK p 17, 2012) [tradução nossa]

A principal diferenciação da pesquisa-ação para a DBR se encontra no papel assumido pelo investigador. O investigador não é o detentor da pesquisa que está sendo executada pelos

participantes, mas um orientador destes participantes, pois, por se tratar de uma pesquisa teoricamente direcionada, ele, o investigador, constantemente refina a pesquisa retomando sua prática à luz da teoria.

Ao ser trabalhada por fases, a DBR nos permite visualizar cada etapa do processo de pesquisa, distinguindo as etapas das ações, desde sua concepção enquanto hipótese ao levantamento de dados e análise de resultados. Essa divisão por fases é importante para situar o pesquisador na necessidade real dos sujeitos participantes, observando a todo momento se os objetivos traçados anteriormente permanecem ativos ou devem ser repensados e refinados. Vejamos como a pesquisa foi desenvolvida em cada etapa da DBR, de acordo com a construção dos capítulos da dissertação.

5.1 CONTEXTUALIZAÇÃO – FASE 1

A primeira fase da DBR, comumente denominada de Fase 1, corresponde à análise dos problemas práticos feita por pesquisadores e profissionais em colaboração⁵. É o momento da contextualização da temática, em que analisamos o problema a ser pesquisado, de debruçar-se sobre a teoria exposta acerca do que se pretende pesquisar. É o primeiro refinamento, pois ocorre a confirmação ou retificação das hipóteses levantadas na elaboração da proposta de acordo com os teóricos que esclarecem sobre a temática. Esta corresponde ao capítulo 2 na escrita da pesquisa.

Essa fase permite verificar se este problema está implícito no contexto real dos sujeitos que atuarão na pesquisa e para tanto conta com a validação dos sujeitos participantes a partir das ações desenvolvidas nas escolas e na comunidade, graças à parceria realizada com a Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, conforme exposto mais abaixo.

Importante pontuar que a revisão literária não se esgota na primeira fase, ela faz parte de todo o processo da pesquisa, sendo retomada e atualizada constantemente à medida que surgem novas necessidades de ampliar ou refutar o exposto.

5.2 PRINCÍPIOS DE APLICAÇÃO – FASE 2

A Fase 2, que corresponde ao capítulo 3, trata do aperfeiçoamento e validação da proposta junto à base pedagógica e epistemológica que desejamos aplicar ao projeto, no caso

5 MATTÁ, Alfredo. **Workshop Design-Based Research Pesquisa aplicada à otimização da EAD:** Congresso Internacional ABED de Educação à Distância – CIAED. Salvador, 2013.

a pedagogia histórico-crítica, que coaduna com a base epistemológica: o socioconstrutivismo. É importante que existam ações que colaborem para a conscientização do sujeito para ele se engajar e colaborar com a equidade social, motivando a transformação cultural e crítica, principalmente daqueles que estão marginalizados perante a sociedade que temos atualmente. A parceria do projeto dos pesquisadores da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública permitiu ampliar ainda mais o olhar em relação ao aperfeiçoamento dos objetivos do projeto, assim, a inclusão da promoção de saúde como fator de apoio aos jovens em situação de marginalidade social, colabora no objetivo macro do projeto que é fomentar a cidadania crítica nos jovens. As bases epistemológica e pedagógica trabalhadas permitem desenhar uma modelagem do jogo, em que possamos colocar as problemáticas expostas no capítulo 2 de forma a encontrar meios de solucioná-las ou ao menos dirimi-las na modelagem.

5.3 CICLOS DE REFINAMENTO – FASE 3

O capítulo 4, correspondente à Fase 3 da DBR, nos coloca na modelagem propriamente dita do jogo. Nessa etapa é feita a implantação da intervenção que será realizada para tentar solucionar o problema levantado na contextualização, bem como será colocada em prática a solução apresentada para que, junto aos sujeitos participantes, seja constantemente refinada e aprimorada.

Conforme já pontuamos e também será colocado mais à frente, a campanha foi construída em parceria com muitos pesquisadores dos grupos de pesquisa *Sociedade em Rede* da UNEB e do Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Ensino e Extensão em Saúde da Bahiana e por isso as temáticas envolvidas nas aventuras foram modeladas em comum acordo com todos os envolvidos. Assim, foi elaborada a campanha que tem como foco a proteção e ajuda aos jovens vitimadas, ou em risco de ser, de violência doméstica. Com o trabalho em equipe foi possível trazer para a prática toda a teoria estudada para compor o jogo de forma contextualizada com a realidade vivida pelos jovens. Pudemos inserir nas aventuras rotinas comuns ao seu dia a dia, o que permite que eles se engajem de forma mais realista aos problemas vividos pelas personagens do jogo.

Podemos verificar de forma sintética as fases da DBR e sua aplicação na pesquisa conforme o Quadro 15 abaixo.

Quadro 15 – Etapas da DBR junto a construção do RPG digital para cidadania crítica

Fases da pesquisa DBR

Fases	Descrição	Aplicação na Pesquisa
Fase 1	Identificar um problema significativo Revisão literária Trabalho colaborativo com os demais participantes	Conforme apresentado no Capítulo 2, o problema exposto do projeto é identificar mecanismos de apoio à atuação dos jovens como sujeitos ativos e superação de sua condição, a partir da promoção de saúde com o enfrentamento da violência doméstica.
Fase 2	Teorias sobre aprendizagem e ensino	Para trabalhar a temática, a teoria pedagógica que será utilizar é a pedagogia histórico-crítica que muito se assemelha ao objetivo da metodologia em questão: transformar a realidade do campo de pesquisa analisado e trabalhado, tendo como suporte epistemológico o socioconstrutivismo que integra as propostas dentro do ambiente digital, estabelecido nos Capítulos 3 e 4
Fase 3	Desenvolver, implantar e rever o projeto	O projeto é discutido com a comunidade a partir da validação das situações-problema trazida por eles nos diálogos iniciais, realizando a modelagem com a participação deles de forma a que todos possam participar e intervir, bem como podemos rever o que foi feito à medida que se desenvolve, sendo refinado e validado, trabalhando a proposta da modelagem no Capítulo 4.
Fase 4, 5, 6 ...	Explicar todo o processo de investigação para que todos os intervenientes o conheçam, tendo em vista introduzir melhorias	Conforme apresentado no Capítulo 3, a pesquisa é desenvolvida e modelada com a comunidade participante, no caso, os jovens que residem estudam no Cabula e entorno. Dessa forma amadureceremos, refinaremos, validaremos e construiremos a pesquisa de acordo com o que todos acreditam melhor servir à comunidade com base no que se objetiva.

Após a Fase 3, que implanta a intervenção, é realizada a Fase 4, onde iniciam os ciclos de refinamento prático da proposta. Conforme são realizados os testes, no nosso caso, as rodadas do jogo, é possível analisar as mudanças necessárias, dialogar com os participantes quais pontos precisam ser alterados e melhorados para, então, na segunda rodada trazer essas mudanças, mas sempre atentos para o fato de que novas mudanças poderão ser feitas.

5.4 VARIÁVEL DEPENDENTE E INDEPENDENTE

Para a aplicação da DBR em uma pesquisa é preciso ter consciência de que diante dos ciclos de refinamentos pode ocorrer a necessidade de alterações da proposta inicial, devendo o pesquisador considerar as categorias que estão contidas na pesquisa que são constantemente refutadas pelos sujeitos que tornam-se também pesquisadores, por isso o pesquisador deve se despir de sua vaidade e posse da pesquisa, pois esta não mais será apenas sua, mas de todos os envolvidos e passível de grandes mudanças. Dessa forma, na pesquisa DBR deve haver acompanhamento das variáveis em todo o processo de desenvolvimento da pesquisa, criando

critérios de análise de efetividade dos elementos das variáveis presentes na pesquisa.

As variáveis presentes em projetos DBR podem ser caracterizadas como independentes ou dependentes, conforme nos aponta Santos:

Para a verificação e possíveis aprimoramentos dessa aplicação, trabalhamos com variáveis independentes e dependentes. A variável independente pode ser considerada como o fator, causa ou antecedente que determinará a ocorrência de outros fenômenos, definida pela pergunta de pesquisa; ela se tornará o resultado decorrente da ação da variável dependente. (SANTOS, 2014, p. 84)

Temos a variável independente como o fator determinante que estimula e condiciona uma resposta e a variável dependente é o fator tido como resposta ao que foi estimulado, não sendo manipulado, sendo o efeito observado do que ocorreu pela variável independente.

Enquanto variável independente, temos o conteúdo que será trabalhado junto aos jovens, ou seja, a proposta pedagógica que possibilite atingir os objetivos traçados através da proposta epistemológica contida no jogo digital, no caso, o socioconstrutivismo.

Através dessa proposta pedagógica, busca-se dar autonomia aos sujeitos, tendo em vista a superação de suas problemáticas com o aprendizado das habilidades sociais e com isso a nossa variável dependente é a modelagem do jogo, que atua como consequência das respostas da variável independente.

A variável dependente – no caso, o jogo – será aplicada sendo analisadas todas as variáveis independentes intrínsecas, sua aplicação possibilitará refinar essas variáveis, onde seus resultados serão acompanhados e analisados de acordo com as propostas pedagógicas. É o que buscamos testar enquanto ferramenta pedagógica.

Precisam ser verificados nesta variável os elementos que correspondem à construção do jogo: o ambiente virtual, as ações cognitivas e o sistema que hospeda o jogo. Para melhor discorrer sobre sua ação dentro da proposta do jogo, foram elencados os elementos presentes nestas categorias e sua descrição enquanto procedimento no experimento e propósito pedagógico. Devido a sua associação à variável independente, a variável dependente acompanha os elementos da variável independente à medida que estes surgem nas ações do jogo, caracterizando cada momento de forma pedagógica, ou seja, acompanhamos a aplicação do jogo como ferramenta educacional tecnológica tendo em vista o desenvolvimento das habilidades sociais a partir das ações dos jovens participantes da aplicação.

A organização da aplicação do jogo foi pensada em conjunto com os pesquisadores que fizeram parte da modelagem e desenvolvimento do jogo RPG digital. A princípio havia a ideia

de desenvolver o jogo totalmente digital, tendo como objeto de análise a proposta digital como ferramenta pedagógica. Porém, no decorrer do desenvolvimento da modelagem, percebemos que, de acordo com a temática a ser abordada junto à aplicação, era preciso ir além da aplicação digital, pois somente o RPG, sem o viés digital, se mostrou uma solução pedagógica merecedora de análise enquanto modelo e sua atuação em ambiente virtual. Sendo assim, escolhemos trabalhar a aplicação do RPG em dois momentos: uma aplicação analógica, no caso presencial e sem o uso do computador, e uma digital, com acesso ao ambiente virtual desenvolvido com recursos da FAPESB, envolvendo os pesquisadores dos dois grupos de pesquisa já referidos.

Essa decisão se deu também devido ao avanço da pesquisa – já em finalização de montagem do ambiente – não contar ainda com todos os recursos do sistema disponível para acesso e utilização por partes dos jogadores, sendo que, nas partidas testes, apresentou alguns problemas que comprometeriam o andamento das sessões.

A variável independente, que corresponde à proposta pedagógica intrínseca no jogo, equivale ao que pretendemos que os jogadores consigam compreender de pedagógico e cognitivo no jogo. Na proposta pedagógica, o que deve ser observado é como os jogadores se posicionam, se comunicam e se conscientizam perante as simulações que vivenciam. Precisam compreender como aplicar o que aprenderam na teoria, com os materiais disponíveis, com as jogadas realizadas, em sua realidade, em sua prática. Também o comportamento que eles desenvolvem a partir das simulações devem ser observados, suas atitudes perante o grupo, como convivem com seus pares, se a sua atuação está sendo satisfatória conforme mediamos suas ações nas jogadas. Os jogadores devem ter uma prática reflexiva, buscando resolver os problemas de forma ativa, construir relacionamentos positivos, mantendo o respeito as regras, transpondo para a realidade essa vivência simulada, resultando nas transformações esperadas.

Os elementos que foram construídos como norteadoras de observação da variável independente foram elencados de acordo com sua natureza em relação à variável dependente, para que haja uma real análise conjunta dessas variáveis. Para mensurar a efetividade de cada elemento, foram construídos critérios de análise que permitem concluir se os objetivos da aplicação foram atingidos. Os critérios se dão através das falas e ações dos participantes no decorrer das seções de aplicação. Esses critérios foram construídos a partir dos Quadros 6 e 9 do capítulo 3, que elencam as habilidades do sujeito resiliente e os elementos norteadores da modelagem do RPG digital de acordo com a teoria. Em vista disso, dividimos em três

habilidades principais os critérios de análise da variável independente⁶:

- a) Habilidades sociais de comunicação: fazer e responder a perguntas, pedir e dar *feedback* nas relações sociais;
- b) Habilidades sociais assertivas de enfrentamento: manifestar opinião, concordar, discordar, pedir mudança de comportamento, lidar com a crítica;
- c) Habilidades sociais de trabalho: falar em grupo, resolver problemas, tomar decisões, mediar conflitos.

Essas habilidades serão os procedimentos de acompanhamento das variáveis e parâmetros para a qualificação dos resultados, devendo os sujeitos apresentar essas habilidades, ou ao menos algumas delas para podermos efetivar como válida a proposta do RPG digital enquanto tecnologia educacional.

Quanto ao *Fator de Qualificação* desta etapa, delimitamos os seguintes conceitos para as ações dos sujeitos diante as simulações:

- Hábil: possui habilidade de interagir socialmente de forma adequada;
- Parcialmente hábil: possui média a pouca habilidade de interagir socialmente de forma adequada;
- Não hábil: não possui habilidade de interagir socialmente de forma adequada.

Para chegar à análise dessas habilidades, que está implícita na variável independente, é preciso identificar de forma quantitativa como os elementos da variável independente ocorrem nas ações dos participantes. Para tanto, como concordamos em realizar duas aplicações, sendo uma analógica e outra digital, tratamos os elementos como cada um sendo observado separadamente em cada aplicação.

Esses elementos foram construídos e analisados de acordo com as leituras realizadas pela referente pesquisadora, que devido a limitação de tempo para a aplicação e análise dos processos cognitivos do jogo, não foi possível consulta prévia aos pesquisadores especialistas em relação aos elementos para mensurar a efetividade do jogo. Uma análise mais acurada e detalhada será realizada futuramente com a participação dos demais pesquisadores envolvidos no processo.

O quadro abaixo, baseado no quadro de Variáveis da tese da pesquisadora Josete Bispo, que trabalha com RPG digital junto à PMBA, ilustra com bastante propriedade a composição das categorias dentro do RPG digital.

⁶ Baseado em Bolsoni-Silva, A. T. (2002). Habilidades sociais: breve análise da teoria e da prática à luz da análise do comportamento. Interação, Curitiba.

QUADRO 16: Variável dependente e independente abordagem metodológica DBR

					VARIÁVEL INDEPENDENTE IMPLICADA	
					ELEMENTOS	CONCEPÇÃO
DEPENDENTE	NATUREZA	ELEMENTOS	PROCEDIMENTO DO EXPERIMENTO	PROPOSITO PEDAGÓGICO		
		AMBIENTAIS	Ambiente Virtual de Aprendizagem	RPG online e mídias de apoio ao conteúdo da aventura com links, textos e imagens na biblioteca do ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ● Compreensão das informações e situações sobre a aventura: contexto; ● Construção e apreensão da realidade vivenciada de forma crítica. 	COMPREENSÃO DA REALIDADE
		Mediação	O Sistema de Regras concede ao Mediador do experimento (Mestre) a autoridade promover as intervenções.	<ul style="list-style-type: none"> ● Estimular reflexão; ● Promover interação; ● Apresentação de Feedback; ● Regulação do Sistema de Regras. 	PRÁTICA SOCIAL	Transposição dos saberes adquiridos na simulação através do jogo RPG para a vida cotidiana, através do engajamento.
	COGNITIVAS	Abordagem de conteúdos	Inclusão das informações da campanha SOS TIBETE no AVA RPG TIBETE em formato de aventura.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver o experimento; ● Promover práxis simulada via RPG Digital 	ENGAJAMENTO	Comprometimento para apoiar soluções de problemas que atingem a si mesmo e a comunidade.
		Estratégias de resolução	Intervenção com análises das ações e situações para reflexão dos jogadores	Fomentar o desenvolvimento de elementos de cidadania e promoção de saúde através da resiliência e comunicação assertiva.	RESILIÊNCIA HABILIDADES SOCIAIS COMUNICAÇÃO ASSERTIVA	Através do desenvolvimento das habilidades pessoais de superação, apoiar as situações que precisam de colaboração individual e coletiva.
	SISTÊMICAS	Sustentabilidade e Escalabilidade	O RPG Digital foi construído no ambiente WEB SERVICE, com suporte à linguagem de programação PHP e ao banco de dados mysql, com o wordpres.	<ul style="list-style-type: none"> ● Possibilitar a reprodução do experimento com maior número de estudantes e professores; ● Favorecer sua aplicação em outras unidades escolares; 	UNIVERSALIZAÇÃO DA PLATAFORMA	Permitir que professores e agentes comunitários possam fazer uso da plataforma e campanha para simulações de problemas reais e contextualizados.
		Facilidade de adoção				
		Operabilidade a distância	O RPG TIBETE foi construído numa plataforma tecnológica para ser utilizado por meio da internet.	Aperfeiçoar o uso do RPG Digital como uma tecnologia educacional acessível para ser utilizada em escolas e projetos comunitários.	REFINAMENTO DO JOGO COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL	Possibilitar que mais jovens e crianças possam ter acesso ao jogo de forma bem estruturada, com facilidade de acesso em rede e locais diversos.

Baseado em BISPO, Josete: Jogos Digitais RPG e capacitação de Segurança Pública para Grandes Eventos (2016)

O Quadro 16 delinea com propriedade as categorias que são compreendidas na abordagem DBR, o que nos permite analisar, com detalhe, como cada categoria está presente na modelagem do jogo e qual sua influência para a análise pedagógica.

Baseado neste quadro das variáveis que contemplam os elementos da modelagem do jogo, tendo em vista os objetivos sistematizados no Quadro 9, foi modelado o jogo concordando com subcategorias que se completam em relação ao experimento e proposta pedagógica. Toda modelagem ocorrida de forma concreta no ambiente é pensada para estimular e objetivar as propostas pedagógicas que devem ser desenvolvidas pelos jogadores de maneira que eles sejam estimulados a agir e pensar de forma objetiva e positiva dentro das simulações.

5.5 CONSTRUÇÃO PRÁTICA DO RPG DIGITAL SOS TIBETE – PARCERIA DO PROJETO

Tendo em vista a temática abordada no presente trabalho: a cidadania, e a proposta do projeto de pesquisa e extensão Educação em Saúde no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru, da pesquisadora doutora Cláudia de Carvalho Santana: promoção de saúde aos jovens; o orientador Alfredo Matta uniu o seu grupo de pesquisa, *Sociedade em Rede*, ao grupo de pesquisa *Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Ensino e Extensão em Saúde*, coordenado também pela professora Cláudia Santana.

O grupo de pesquisa *Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais (REDE-EDUCA)*, idealizado e orientado pelos professores doutores Alfredo Matta e Maria Olívia Matos, propõe estudos e pesquisas relacionados ao desenvolvimento de uma potencial *Sociedade em Rede* e sua relação dialógica com a pluriculturalidade e de práxis dos diversos sujeitos coletivos formados pelas mais variadas interações e interatividades que se apresentam nessa sociedade interligada. O grupo desenvolve conteúdos digitais educacionais que colaboram com as práticas culturais em rede, permitindo assim desenvolver um ambiente rico em experiências que propiciem a construção intelectual e social dos sujeitos participantes⁷.

O projeto empreendido pela pesquisadora doutora Cláudia de Carvalho Santana, desenvolvido na Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, em parceria com a UNEB, trabalha com a superação das iniquidades dos jovens sujeitos do projeto e conseqüentemente

7 Disponível em <http://www.matta.pro.br>

seus pares, e para tanto busca promover fatores de proteção ligados à resiliência destes, que muitas vezes são vítimas de ações que, por sua situação vulnerável, não conseguem chegar à denúncia formal de maus tratos ocasionalmente sofridos. O projeto foi concebido no contexto do Programa Candéal, da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, que, através da participação de alunos e professores, apoia diferentes segmentos da população na busca de qualidade de vida, atuando com grupos permanentes nas comunidades que estão nos Distritos Sanitários onde possuem unidades da Escola, no caso, Brotas e Cabula/Beiru. Dessa forma, a pesquisadora Cláudia Santana, em parceria com alguns professores pesquisadores da UNEB, teve o projeto submetido pelo edital nº 029/2012, aprovado pela FAPESB (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia), dando início ao projeto que busca através do RPG digital uma proposta de redução da vulnerabilidade de adolescentes no âmbito da saúde.

Desta forma, com a presente pesquisa já em fase de revisão literária, foi articulada para ser desenvolvida junto aos estudantes pesquisadores do grupo de pesquisa *Sociedade em Rede* e do *Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Ensino e Extensão em Saúde*, o que agregou aos dois grupos o desenvolvimento do trabalho interdisciplinar que colabora com a construção de um modelo de jogo que atende aos objetivos dos grupos e da pesquisa em questão, ampliando a ação deste projeto.

Todo o trabalho de modelagem do jogo contou com a participação e atuação dos estudantes pesquisadores dos grupos acima expostos bem como dos estudantes residentes da comunidade Amazonas e bairros circunvizinhos, *locus* do projeto *Educação em Saúde* no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru e da presente pesquisa.

A parceria dos dois projetos foi de grande valia e enriquecimento para os dois grupos, pois tivemos a oportunidade de contextualizar de forma ímpar a problemática exposta enquanto objeto de pesquisa junto aos sujeitos participantes, validando a temática ao observar as necessidades expostas pelos próprios jovens participantes das ações dos projetos dos grupos.

5.5.1 Os sujeitos da pesquisa e campo empírico

O projeto, conforme anteriormente dito, tem a parceria do projeto de extensão *Educação em Saúde* no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru. Esse projeto, mesmo antes da proposta do jogo, desenvolve diálogo com os jovens e crianças moradores da região do Cabula, principalmente na comunidade Amazonas, local próximo à unidade física da Escola Bahiana

de Medicina e Saúde Pública. Esse diálogo ocorreu em diversas ações promovidas por estudantes de diversas áreas da faculdade, em que puderam conhecer as inquietudes e problemáticas dos jovens envolvidos, principalmente as problemáticas que eles percebem e acreditam precisar de soluções imediatas.

As principais problemáticas destes jovens envolvidos decorrem do que foi analisado no capítulo 2. Destarte, de acordo com o estudo empreendido no capítulo 2, que fornece teoria à pesquisa, temos jovens que precisam de apoio para se perceber enquanto ser de direito e fomentar sua autoestima para garantir seu engajamento enquanto ser social. É preciso resgatar a valorização desse jovem como pessoa capaz e colaborativa, autora de ações que empoderem tanto a si mesmo como a sua comunidade.

Para ampliar o conhecimento em relação ao cotidiano e atual cenário do bairro do Cabula, foram realizadas oficinas sobre cidadania junto a jovens estudantes no Colégio Estadual Roberto Santos. Essas oficinas fizeram parte do projeto *Conteúdos Digitais*, com coordenação do professor Alfredo Matta, pertencente à UNEB, com financiamento da FAPESB, através do edital nº 028/2012. Essas oficinas aproximaram o diálogo com os jovens, emergindo as suas opiniões em relação às situações cotidianas que vivenciam e muitas vezes é negligenciado o direito enquanto cidadão. Percebemos que eles possuem uma visão crítica sobre as condições de moradia e ambiente de seus bairros no que se refere às necessidades básicas de infraestrutura e trabalho colaborativo dentre os moradores. Eles questionam que muitos espaços que existem no bairro são mal utilizados, não tendo o atendimento necessário do governo, como construção de locais de lazer onde possam se reunir com amigos e familiares, o posto de saúde que não funciona corretamente nem possui médicos para atendimento de toda a demanda, a coleta de lixo não acompanha a produção de lixo local, permitindo seu acúmulo, o que gera doenças e uma estética local desagradável. O transporte público é tido como um grande problema para a população jovem, visto que enfrentam diariamente ônibus lotados e sucateados, uma vez que a região, apesar de contar com bastantes linhas de diversos itinerários, possui uma frota reduzida para cada localidade.

Além das problemáticas em seus bairros, os jovens percebem o sucateamento em suas escolas, tanto a estrutura física quanto em relação à qualidade do ensino. Essa problemática, além de não ser uma questão atual, não é privilégio dessa região. Infelizmente, nossas escolas públicas sofrem degradação desde o Brasil Colônia, as escolas para os filhos dos trabalhadores e escravos, posteriormente operários e hoje subempregados, não devem caminhar na mesma direção das escolas da classe dominante, devem manter as atuais

condições físicas e materiais, bem como as condições para o labor dos professores e profissionais da educação, aquém da necessidade básica para desenvolvimento pleno da educação de forma geral e ampla. Antes, tínhamos escolas públicas de referência, onde políticos e personalidades do meio cultural estudaram, mas poucas foram essas e, com a constituição do neoliberalismo, as instituições particulares puderam manter sua infraestrutura e quadro de profissionais para destacar na multidão de despreparados os herdeiros dessa classe hegemônica.

Os jovens também percebem que parte das mazelas que ocorrem nos bairros onde residem é devido à desinformação da população local, que contribui para a depreciação do espaço público, não possuem interesse em manter uma organização local que facilite e colabore para um convívio saudável e seguro. Eles concordam que é preciso munir a população de conhecimento sobre como contribuir para melhorar sua localidade, não esperar que os governantes tomem consciência das necessidades de cada local, mas que eles saibam reivindicar seus direitos, pois devem ter consciência de que são cidadãos como todos os outros moradores da cidade, do estado, do país.

Temos, então, duas problemáticas maiores que estão presentes no cotidiano dos jovens e são importantes para serem trabalhadas na pesquisa: violência doméstica contra o jovem e conscientização sobre seu bairro e escola.

Para trabalhar a conscientização dos jovens sobre sua rua, bairro e escola, é importante primeiro fomentar sua autonomia e empoderamento enquanto cidadão. Para tanto, é necessário estimular dentro deles sua estima a partir de ações que envolvam suas problemáticas individuais, o que permite que tenham condições de lutar pelas soluções das problemáticas sociais.

Dentro do projeto *Conteúdos Digitais* pudemos também validar a base epistemológica da pesquisa. O professor Alfredo Matta proferiu oficina junto à comunidade escolar a respeito do socioconstrutivismo e *design* cognitivo, validando junto a eles a proposta da base epistemológica que dá o alicerce cognitivo da pesquisa. Assim, os participantes puderam compreender como a base epistemológica do jogo coaduna com a implantação e desenvolvimento da proposta.

Para a construção da comunidade fictícia, que será o ambiente social do RPG TIBETE, foi solicitado que duas participantes do projeto, adolescentes de 13 anos, planejassem como seria a comunidade, todas as suas características e dinâmica. Essa solicitação, além de estimular a participação dos sujeitos participantes, no caso os jovens da comunidade, permite

compreender na prática a utilização dos elementos da metodologia DBR. Ao compor o ambiente que seja cenário das aventuras através dos jovens moradores da comunidade, percebemos como o arcabouço teórico que compôs o capítulo 2 está presente nas falas, na visão da comunidade, por essas jovens, na dinâmica cotidiana que compuseram a comunidade fictícia igualmente a real que elas vivem, incluindo também a infraestrutura que gostariam que existisse em sua comunidade.

O local escolhido para as aplicações foi uma sala de estudo e reunião da Bahiana e uma sala de aula reservada dentro do Colégio Estadual Francisco da Conceição Menezes, devido a sua proximidade da comunidade dos participantes e conhecimento para chegada e saída deles de forma segura e de fácil acesso. É importante destacar esta escolha, pois um local que tenha espaço e acolhimento aos participantes influencia e colabora para o bom andamento dos diálogos e ações dos participantes.

A construção da pesquisa, utilizando a abordagem DBR, além de nos permitir criar soluções práticas para problemas contextualizados e contemporâneos, possibilita analisar cada variável pertencente à pesquisa de forma singular, ou seja, pode ser analisada como é implicada nas ações dos sujeitos participantes e mensurada para identificar se foram alcançados os objetivos propostos. Em relação às variáveis, podemos melhor compreender no próximo tópico.

5.5.2 Critérios para análise das variáveis na aplicação 1: modelo presencial

Elementos norteadores:

- **Compreensão da realidade:** devem ser disponibilizadas informações que tratem de temáticas sobre situações reais onde os jovens possam ter discernimento sobre sua realidade social. O roteiro da aventura deve conter informações que tragam ao jogador elementos de sua realidade social. Esse elemento deve estar presente no roteiro para ser considerado efetivo o elemento na aplicação;
- **Prática social:** Os jogadores devem, com suas falas e ações, construir os saberes na simulação do RPG para que possa aplica-los na vida cotidiana, superando o senso comum, tomando conhecimento de sua realidade, conforme observamos em Gramsci e Saviani, trazidos no Capítulo 2. Desta forma, tendo em vista o quantitativo de participantes, é importante que ao menos dois jogadores possam se perceber na prática social, pois assim, este se torna um intelectual orgânico que engajará seus pares para esta visão da realidade;

- Engajamento: os jogadores devem se comprometer em apoiar soluções de problemas que atingem a si mesmos e a comunidade. Conforme é percebida a sua realidade com a ampliação da prática social, os alunos criam condições de se comprometerem com os problemas sociais, então, podemos afirmar que é possível considerar como efetivo o elemento na aplicação com um a dois jogadores que tragam falas de ação colaborativa e engajadas nas simulações aplicadas;

- Resiliência, habilidades sociais e comunicação assertiva: em suas falas e ações, os jogadores devem mostrar que desenvolveram, ou estão em eminência de desenvolver, suas habilidades de relação inter e intrapessoal, apoiando as situações que precisam de colaboração individual e coletiva, de forma dialogada com sua realidade. Conforme observado no Capítulo 3, os jogadores precisam mostrar em suas falas ao menos uma das sete habilidades que compreende a resiliência, composta no Quadro 6. Portanto, sendo um dos sete elementos compreendidos nas ações e falas dos jogadores na aplicação, é considerado efetivo o elemento na aplicação, tendo em vista a necessidade de trabalho constante e desenvolvimento pessoal para que possa ser apreendido todos os elementos haja vista que não é necessário um sujeito ter em si os sete elementos para criar sua autonomia e engajamento social.

Tendo observado a efetividade desses elementos, que norteiam a variável independente, concluiremos que os elementos que norteiam a variável dependente terão sua efetividade positiva, pois será perceptível que gerou resultados esperados quanto ao procedimento.

5.5.3 Critérios para análise das variáveis na aplicação 2: modelo digital

Na versão digital é importante dar maior atenção ao que ocorre no sistema, pois este pode interferir bastante nas ações dos jogadores, tolhendo ou maximizando suas atitudes, então, é previsto também para este modelo, critérios para análise sistêmica, validando se ocorreu efetividade da plataforma digital do RPG.

Elementos norteadores:

- Compreensão da realidade: devem ser disponibilizadas informações que tratem de temáticas sobre situações reais onde os jovens possam ter discernimento sobre sua realidade social. O roteiro da aventura deve conter informações que tragam ao jogador elementos de sua realidade social. Esse elemento deve estar presente no roteiro para ser considerado efetivo o elemento na aplicação;

- Prática social: Os jogadores devem, com suas falas e ações, construir os saberes na simulação do RPG para que possa aplica-los na vida cotidiana, superando o senso comum, tomando conhecimento de sua realidade, conforme observamos em Gramsci e Saviani, trazidos no Capítulo 2. Desta forma, tendo em vista o quantitativo de participantes, é importante que ao menos dois jogadores possam se perceber na prática social, pois assim, este se torna um intelectual orgânico que engajará seus pares para esta visão da realidade;

- Engajamento: os jogadores devem se comprometer em apoiar soluções de problemas que atingem a si mesmos e a comunidade. Conforme é percebida a sua realidade com a ampliação da prática social, os alunos criam condições de se comprometerem com os problemas sociais, então, podemos afirmar que é possível considerar como efetivo o elemento na aplicação com um a dois jogadores que tragam falas de ação colaborativa e engajadas nas simulações aplicadas;

- Resiliência, habilidades sociais e comunicação assertiva: em suas falas e ações, os jogadores devem mostrar que desenvolveram, ou estão em eminência de desenvolver, suas habilidades de relação inter e intrapessoal, apoiando as situações que precisam de colaboração individual e coletiva, de forma dialogada com sua realidade. Conforme observado no Capítulo 3, os jogadores precisam mostrar em suas falas ao menos uma das sete habilidades que compreende a resiliência, composta no Quadro 6. Portanto, sendo um dos sete elementos compreendidos nas ações e falas dos jogadores na aplicação, é considerado efetivo o elemento na aplicação.

- Universalização da plataforma: o RPG digital deve permitir que professores e agentes comunitários possam fazer uso da plataforma e campanha para simulações de problemas reais e contextualizados com sua realidade. Desta forma é considerado efetivo este elemento se for percebido que a plataforma suporta utilização por outros grupos através de sua reprodução.

- Refinamento do jogo como tecnologia educacional: na aplicação deve haver critérios de refinamento do jogo para possibilitar que mais jovens e crianças possam ter acesso ao jogo de forma bem estruturada, com facilidade de acesso em rede e locais diversos. Tendo o jogo a capacidade de acesso prático e fácil a estrutura que permita a inclusão das informações relacionadas a campanha, podemos comprovar a efetividade deste elemento.

Se observados esses elementos na aplicação da aventura, poderemos concluir que o modelo digital foi bem sucedido. Porém devemos ter em mente que é necessário observar a

variável dependente a partir de seus elementos para que a variável independente seja analisada de maneira imbricada.

Desta forma, os aspectos ambientais contemplarão a utilização do jogo no ambiente virtual, tomando como critério de efetividade a ocorrência da utilização das mídias e mediação nas intervenções, promovendo o diálogo e compreensão dos alunos sobre as situações simuladas.

O aspecto cognitivo do jogo será observado e validado sua efetividade a medida que ocorrem as sessões de aplicação do jogo, na promoção da práxis simulada e criação de estratégias de resoluções de problemas.

Quanto ao aspecto sistêmico deverá ser constantemente observado e validado o sistema utilizado para utilização do RPG digital. Tal observação constante garantirá a efetividade da variável independente que diz respeito ao aspecto sistêmico: universalização da plataforma e refinamento do jogo como tecnologia educacional.

Importante salientar que por se tratar de uma pesquisa aplicada, é preciso estar ciente que imprevistos e alterações podem ocorrer no decorrer do processo. Isso deve ser validado junto aos sujeitos participantes para gerar um novo refinamento de acordo com a DBR.

Após descrição do quadro metodológico que contempla a pesquisa, partimos para a exposição e análise dos dados resultantes da aplicação prática do jogo, onde poderemos discutir até que ponto foi possível perceber os elementos objetivados dentro da modelagem, se houve de forma efetiva o fomento das habilidades pretendidas nos quadros, principalmente no Quadro 9, e quais os refinamentos devem ser realizados para futuras aplicações.

6. ANÁLISE DA PROPOSTA PEDAGÓGICA DO RPG DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA

O presente capítulo apresentará as análises da aplicação do RPG intitulado SOS TIBETE, observando seus aspectos cognitivos e sistêmicos enquanto ferramenta tecnológica e educacional. A análise do jogo será baseada nos princípios socioconstrutivistas e elementos expostos no Quadro 9, com os parâmetros exposto no Capítulo 5 e de acordo com o Quadro 16, que permite analisar a proposta a partir das variáveis dependentes e independentes, conforme a abordagem metodológica DBR.

A aventura trabalhada nas aplicações foi a aventura intitulada *Depressão e bebida: uma mistura perigosa – para meninas*. Com o primeiro grupo trabalhado, chamado Grupo 1, foi realizado o modelo presencial do RPG, devido a algumas necessidades sistêmicas e perfil do grupo. Com um novo grupo, intitulado Grupo 2, foi utilizada a mesma aventura para podermos distinguir com mais acuidade as modificações realizadas na primeira aplicação e assim realizar a comparação necessária para interpretar os dados da aplicação do jogo quanto a sua capacidade cognitiva e sistêmica.

É importante compreender as características que a metodologia DBR possui para obter uma compreensão mais contextualizada de sua aplicação. Essas características permitem aplicar a DBR em ambientes educacionais de forma prática e situada conforme o cenário que se apresenta:

- 1) **Pragmática/intervencionista** – Em que os pesquisadores procuram questões práticas para promover a compreensão sobre *design*, aprendizagem e o ensino. A pesquisa tem como objetivo a intervenção no mundo real.
- 2) **Situada** - A pesquisa é situada tanto na teoria disponível quanto no contexto do mundo real. Antes de iniciar a pesquisa, os pesquisadores precisam fazer uma ampla pesquisa na teoria, procurando casos de design e lacunas a serem pesquisadas. Por outro lado, a pesquisa acontece no contexto real em que os participantes interagem e não em cenários de laboratório.
- 3) **Interativa, iterativa e flexível** - É interativa, já que os pesquisadores trabalham em parceria com as pessoas envolvidas na prática de ensino aprendizagem, identificando abordagens e desenvolvendo princípios para as soluções pedagógicas.
É iterativa, porque a pesquisa é caracterizada por ciclos intermitentes de *design*, realização ou implementação, análise e re-*design* [sic]. É flexível, uma vez que os *designers* devem permitir mudanças ao longo do processo de pesquisa.
- 4) **Integrativa**- A pesquisa é realizada a partir de uma variedade de abordagens e métodos tais como entrevistas, painel de especialistas, estudo de caso, avaliação etc.
- 5) **Contextual** - Apesar de os resultados da pesquisa estarem relacionados num contexto específico, eles não se limitam a determinar atividades a serem seguidas mas orientam os *designers* no desenvolvimento de teorias e concepção de novos resultados. (NOBRE, 2012, p. 59)

A metodologia DBR permite tanto o início de suas etapas em um momento anterior a pesquisa que está sendo realizada, quanto um retorno no que foi feito para que haja seu refinamento, não necessariamente tendo que ser realizado no mesmo momento e período de aplicação. Pode haver a aplicação da pesquisa, conforme acordada com os sujeitos participantes, sua análise e, em outro momento, munido de outras teorias e possibilidades, uma nova aplicação para o refinamento, conforme nos mostra Santos:

No tocante aos resultados classificados como referentes à teoria, para solução de uma dificuldade de práxis ou com a experiência prática dos envolvidos é de significativa importância que tenhamos uma apurada reflexão pois considerando a complexidade da pesquisa, e a característica cíclica e de refinamento da metodologia para que esta seja mais consistente será necessário um tempo considerável para seu desenvolvimento. (SANTOS, 2014, p. 80)

Para análise dos dados obtidos em pesquisa DBR é importante compreender os tipos de resultados encontrados e assim fazer uma análise a luz do contexto vivenciado. Para tanto, existem 3 tipos de resultados em pesquisa DBR que devem ser mensurados e observados na análise de dados, de acordo com Matta, Silva e Boaventura (2014), encontraram em Mckenney, Reeves (2012) e em Mckenney, Nieveen, Van Der Akker (2006):

- 1] Existem os resultados na forma de contribuição à teoria. Enquanto as pesquisas clássicas se preocupam em testar e provar hipóteses, a DBR se preocupa com o teste dos princípios teóricos na prática, o princípios de design, sempre passivos de análise e crítica apontada pela prática realizada, ou seja, este desenvolvimento da teoria esta validado naquela situação de aplicação.
- 2] Existem resultados de âmbito social e comunitário educacional. Como a DBR é feita, todo o tempo em diálogo com problemas comunitários concretos, seus resultados serão sempre solução de uma dificuldade de práxis educacional validada pela comunidade que participa e adota a solução desenvolvida.
- 3] Finalmente, tem-se o desenvolvimento e habilitação dos engajados no processo que sairão da investigação munidos da experiência de sua prática. [grifo nosso]

Destarte, serão analisadas as variáveis que compõem a aplicação baseada na abordagem metodológica DBR, a partir do Quadro 16 do Capítulo 5.

6.1 APLICAÇÃO PEDAGÓGICA DO RPG

O desenvolvimento prático da pesquisa teve início com as oficinas e palestras realizadas nos colégios estaduais presentes no Cabula e entorno dos projetos *Turismo de Base Comunitária no Antigo Quilombo Cabula: Construindo conhecimento nas escolas* e

*Conteúdos Digitais nas Escolas*⁸, projetos esses desenvolvidos pelas equipes de pesquisadores, alunos e professores dos grupos de pesquisa coordenados pelos professores doutores Francisca de Paula Santos da Silva e Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Os colégios públicos participantes foram os Colégio Estadual Helena Magalhães, Colégio Estadual Governador Roberto Santos, Colégio Estadual Ministro Aliomar Baleeiro, Colégio Estadual Edvaldo Fernandes. Esses colégios compõem o entorno do Cabula e por isso foi de grande valia toda a contribuição vinda dos participantes das ações, pois seu maior público eram os jovens estudantes que estudavam e moravam na região do Cabula, nosso local de ação.

As oficinas que tiveram maior importância contextual à pesquisa foram as de *Design Socioconstrutivista aplicado à autoria*, demandada pelos projetos, e *Elaboração de conjunto de indicadores e procedimentos de verificação para a pesquisa dos resultados de aprendizagem e de conscientização cidadão do projeto de autoria popular*.

Essas oficinas foram fundamentais para a construção e encaminhamento da pesquisa, pois constatamos junto à comunidade as inquietações e desejos para sua realidade. A partir das discussões fomentadas nas oficinas, os jovens puderam elencar ideias de produções coletivas dentro das suas próprias demandas. Foram, então, elencados os projetos:

Quadro 17 - Propostas de ações comunitárias. Oficina Elaboração de conjunto de indicadores e procedimentos de verificação para a pesquisa dos resultados de aprendizagem e de conscientização cidadão do projeto de autoria popular.

Grupo / Coordenação	Objetivo	Proposta
Grupo 1- Professor Josenilson	Falar da política, lazer, esporte.	Fazer um documentário do Beiru com a colaboração dos estudantes divulgando as ações citadas em rádios, compartilhar nas redes como <i>YouTube, Facebook</i> . Realizar palestras educativas no que refere ao armazenamento de resíduos sólidos e ou descarte. Fazer diagnóstico dos serviços existentes no bairro e órgãos responsáveis, levantando a questão da segurança, sinalização na comunidade, entre outras, pensando na organização do TBC.
Grupo 2- Professora Verônica e Ivana Carolina	Trabalhar a questão da segurança no bairro.	Por meio da criação de jogo RPG ampliar as possibilidades de atividades no espaço escolar durante o tempo livre, como produção de artesanato, dança, esporte e outras formas de lazer como forma de minimizar a falta de segurança no bairro. Além disso, inserir no jogo

⁸ Edital 028/2012, Pedido N° 972/2013 e Edital 028/2012, Pedido N° 051/2013.

		personagens reportando aos antigos moradores da comunidade, portanto, falando também da história. Construção coletiva na comunidade, por meio de redes sociais como <i>Facebook</i> , e blog mostrar as ações propostas no jogo RPG.
Grupo 3 - Professora Nancy	Compartilhar as ações coletivas de cada bairro	Criação de um blog e dentro deste um jornal para publicar vídeos, oficinas, debates de forma colaborativa, portanto, tendo todas as escolas parceiras articuladas e alimentando o blog.
Grupo 4 - Professora Benivalda e Joelma	Organização, aproximação das comunidades para discutir problemas como Falta de espaço para lazer	Produção de documentário sobre o Cabula e entorno. Mostrar o que é produzido e oferecido, o que falta em cada bairro.

Percebemos com a aplicação da oficina as necessidades reais que cada bairro que compõe o Cabula carece. Pautado nessas necessidades, foi desenvolvido o contexto social e histórico dos jovens do Cabula para que fosse possível uma proposta pedagógica que atendesse essas necessidades de forma contextual e colaborativa. Importante ressaltar que todas as sugestões de proposta de produção foram validadas pelos pesquisadores e encontram-se em construção juntos aos projetos supracitados.

Conforme disposto no capítulo 5, a pesquisa contou com a parceria do projeto da Bahiana e tal parceria fez com que houvesse novos olhares acerca de como podemos apoiar o engajamento dos jovens para uma cidadania mais ativa e crítica. O projeto de Extensão, bem como a pesquisa em questão, realizou um levantamento sobre as demandas dos jovens, porém este projeto focou seu olhar nas demandas individuais e familiares destes jovens. Agregando as duas pesquisas, foi possível pensar uma proposta pedagógica que atendesse ao jovem em sua demanda singular e que pudesse criar mecanismos de atuação cidadã ativa em sua comunidade.

Tendo, então, os elementos necessários para a construção das aventuras, bem como validados pelos sujeitos participantes, houve a construção da campanha do jogo e suas respectivas aventuras com um grupo de jovens da comunidade Amazonas que trouxe vivências de seu cotidiano para agregar realismo às aventuras.

Os grupos de atuação na aplicação das aventuras foram denominados Grupo 1 e 2. O Grupo 1 foi formado inicialmente por 6 estudantes do Colégio Estadual Francisco da Conceição Menezes, 5 deles cursando o 8º ano do ensino fundamental e um o 7º ano do ensino fundamental, com idades entre 15 e 17 anos. À medida que havia novas rodadas da

aventura, alguns não puderam mais comparecer por motivos pessoais, sendo que essa primeira aplicação foi finalizada com três alunos.

O Grupo 2 contou com a aplicação da mesma aventura do Grupo 1, isso devido à necessidade de analisar os refinamentos realizados a partir das observações da primeira aplicação. Este grupo foi composto por 3 jovens, sendo dois deles de 16 e 17 anos, estudantes do Colégio Estadual Governador Roberto Santos, cursando o 1º e 2º ano do Ensino Médio respectivamente, e um de 13 anos, cursando o 7º ano na Escola Municipal Governador Roberto Santos.

A escolha do número de estudantes para cada aplicação foi sugerida pelo grupo desenvolvedor do sistema que, ao ser utilizado em outras aplicações do grupo de pesquisa, como a pesquisa de Josete Bispo junto a PMBA, percebeu a necessidade de que, enquanto ocorrem os refinamentos da versão beta do programa, exista um número baixo de jogadores *on line* para não sobrecarregar o sistema, além de, por se tratar de um primeiro contato dos participantes com um jogo que exige pensar em suas ações de forma engajada, um número maior de jogadores ao mesmo tempo atrapalha o andamento dinâmico do jogo.

Existe uma diferença comportamental entre os jovens do Grupo 1 e 2 que foi de fundamental relevância na análise cognitiva do jogo e que será constatada na análise que se segue.

6.2 ANÁLISE DA APLICAÇÃO DA AVENTURA DEPRESSÃO E BEBIDA: UMA MISTURA PERIGOSA COM O GRUPO 1

A aplicação da aventura *Depressão e bebida: uma mistura perigosa* foi iniciada com o Grupo 1 que contou com 6 alunos do Colégio Estadual Francisco da Conceição Menezes, sendo 1 menina e 5 rapazes, entre 15 e 17 anos. Esses alunos foram escolhidos pela professora Doutora Cláudia Santana por fazerem parte do grupo de estudantes do projeto Candéal que podem ser classificados, de acordo com os registros do projeto Candéal, como jovens em situação de vulnerabilidade, pois são jovens que apresentam distorção idade-série e situações familiares de violência e negligência. Esses fatores são importantes na análise da aplicação da aventura, pois, como exposto no capítulo 4, na simulação do RPG, é comum os jogadores trazerem para a simulação sua vivência cotidiana, ou seja, é preciso estar atento ao que o jovem traz e tentar apoiar suas ações de forma a apoiar também seu engajamento social.

Foram elaborados os seguintes personagens⁹:

- Draven – classe: pacificador
- Master Yi – classe: pacificador
- Biscoito Coreano – classe: pacificador
- Emicida – classe: pacificador
- Myllie – classe: voluntária social
- Darius – classe: nerd social

Como era a primeira aventura a ser feita tanto por mim quanto pela professora Cláudia, o professor Alfredo Matta apoiou os primeiros dias da aplicação da aventura, sendo o mestre das ações. Nesse momento de construção da ficha, era preciso dialogar com os jogadores sobre a mecânica do jogo, informar sobre o sistema de regras, como deveriam distribuir os pontos com os atributos, quais poderes iriam receber. Como esses alunos não participaram da construção da campanha, foi preciso também explicar sobre como se desenvolveu a campanha e os objetivos da SOS TIBETE.

Esse momento de confecção da ficha é bastante importante, pois é o primeiro contato dos jogadores com o jogo, onde muitos deles nunca jogaram jogos de RPG ou similares e por isso deve ser feito com cuidado e atenção para que eles percebam a peculiaridade do RPG, conhecendo sua dinâmica e sistema de regras, que é crucial para todas as ações.

No segundo dia em diante é iniciada a aventura em si. Os personagens criados pelos jogadores são apresentados à equipe de NPC da SOS TIBETE e dão início às ações que se passam na aventura. Essa aplicação, conforme sinalizado no capítulo 5, foi totalmente presencial. O sistema, que conforme sinalizado no capítulo 3, ficou hospedado no *WordPress*, e teve de ser ajustado devido a falhas que estavam ocorrendo constantemente, impossibilitando seu uso nesta aplicação da aventura. Isso por um lado colaborou para a interação e integração dos jogadores, pois os mesmos, como nunca haviam jogado RPG, precisavam ser estimulados a agirem conforme era solicitado em cada ação. Sendo assim, temos essa primeira rodada com este grupo de forma presencial, e devido aos fatores sinalizados a respeito desses jovens, foi preciso manter as seções de maneira presencial, pois não apresentavam concentração e envolvimento para estarem em aplicação síncrona *on line*.

De acordo com essas informações gerais, apresentamos a análise das variáveis

⁹ Os nomes verdadeiros dos estudantes foram preservados. Cada um será referenciado pelo nome escolhido para o personagem.

dependente e independente que compõe o experimento de acordo com o Quadro 16. Será analisada como cada variável se comportou individualmente, colocando como exemplo trechos da aventura, tanto do roteiro quanto das falas dos jogadores. Em seguida, podemos auferir classificação qualitativa de efetividade da variável em questão.

6.2.1 Variável dependente

- **Ambientais**

Apesar de o ambiente virtual de aprendizagem não ter sido testado e validado nesta rodada, sendo assim, não analisado, ainda assim, a mediação foi desenvolvida em todas as aplicações. O mestre conduziu as jogadas de forma a estimular a participação de todos os jogadores, bem como os elementos expostos na proposta pedagógica, o que permitiu observação e análise das variáveis independentes implicadas

- **Compreensão da realidade**

Nos diálogos realizados na sessão presencial, os jovens puderam ter contato com situações que permeiam sua realidade.

Dona Cleuza (Expert em conseguir informação – Classe Nerd Social) – Eu já li sobre isso na net. Rapazes e moças se metem com traficantes para se sentirem importantes e seguros. Mas o risco que correm de morrer numa briga entre gangues, ou de serem presos, é grande – eles não pensam nisso¹⁰.

- **Prática social**

Em algumas falas, pudemos observar que os jogadores, a partir da 3ª para 4ª sessão, conseguem perceber que é necessário analisar a situação para agir, de acordo com as informações passadas pelo mestre e as estratégias utilizadas através dos NPC. Eles trazem respostas mais ponderadas, buscam outras soluções que não o enfrentamento.

Mestre: Domingo, 14:00h. Mila está pra baixo porque encontrou com Daise e Sadrinha, mas elas foram super frias com Mila, falam qualquer coisa e deram de ombro. Mila ia perguntar por Suani, mas nem deu tempo... Pensamentos ruins começam a passar pela mente de Mila.
Tchó: quem é a pessoa mais próxima de Mila?
Mestre: Marina, tia dela

¹⁰ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 16.12.15 em sala de aula reservada no Colégio Estadual Francisco da Conceição Menezes, no Cabula.

Tchó: eu ia convencer Mila a não ficar para baixo por culpa das amigas que só queria a amizade dela quando não estava grávida, e depois fica incentivando ela a fazer... o mal caminho, a fazer aborto que pode até ser pior para ela, pode acontecer alguma coisa a ela, morrer.

Mestre: e Marina fica onde nessa história? Você perguntou dela

Tchó: pra ela procurar ajuda com a pessoa mais próxima dela, que ela gostasse mais que desse mais conselho a ela...¹¹

▪ Engajamento

Os jogadores foram estimulados a interagir, refletindo as problemáticas decorrentes da situação da adolescente do jogo, onde interagiam tanto entre eles como com os NPC que a todo momento trazia falas para contribuir com as ações deles de forma positiva:

Mestre: Mila gosta de dançar nas baladas, e dona Creuza diz que tem grande possibilidade dela estar na balada esta noite. O que vocês vão fazer?

Emicida: chamar a polícia e o juizado de menores para Mila, para ajudar a criança.

Darius: denunciaria a mãe e levaria a criança para um orfanato.

Mile: denunciaria ela para o juizado de menor.

Shivana: eu como *blogueira* social, buscaria informação de como ajudar essa criança e a mãe dela.

Master Ry: levar o menino para o orfanato, mal trato vai para a cadeia.

Bicoito Coreano: chama o juizado de menor para a mãe dele, e faz a segurança do guri.

Draven: ia ajudar a mãe a cuidar do menino.¹²

▪ Resiliência, habilidades sociais, comunicação assertiva

Os jogadores puderam ter contato com diversas situações e informações que trouxessem *insight* para analisar suas posições perante os acontecimentos e principalmente em relação ao que era trazido como informação complementar que condiz com a realidade vivida por todos.

Seu Doutor (pessoa do acolhimento) - Encontrei com Marina, tia de Mila. Ela me disse o seguinte:

- Mila é uma jovem que não recebeu muito carinho dos pais. O pai dela saiu de casa e tem a vida dele bem longe, mal paga a pensão.

- A mãe trabalha muito, tem dois empregos. Dorme em um dos trabalhos e só vem em casa no final de semana. Reclama de tudo.

- “eu vejo ela muito estressada, bate em Mila com o cabo de vassoura e com a mangueira do gás, briga com Mila dizendo que a casa não está limpa e nem arrumada, costuma dizer que Mila é a responsável pelo excesso de trabalho dela e sempre ofende Mila com palavras duras, dizendo que ela não presta pra nada, que é uma vagabunda e que só gosta de vadiar (isso é por causa do filho que arranhou, de um traficante”... “*eu sei que isso é violência doméstica, mas eu não posso dizer*

¹¹Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 18.12.15 em sala de aula reservada no Colégio Estadual Francisco da Conceição Menezes, no Cabula.

¹² Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 10.12.15 na sala de estudo da Bahiana.

nada porque sou da família, né?!”

Doutora Evelyn (Suporte de Saúde)- Eu já vi muitos casos assim. A pessoa sofre e não consegue falar o que está sentindo, chamam isso de falta de **comunicação assertiva**. Os filhos respondem a brutalidade com brutalidade, quando um fala alto o outro grita, e assim vai. Se os pais não deixam os filhos saírem de casa, eles saem escondidos, não conseguem conversar, e se metem em enrascada – como Mila, que se envolveu com um traficante, só porque ele dava atenção a ela.¹³

- Universalização da plataforma

Devido a não utilizar a plataforma virtual, não foi possível analisar a efetividade do ambiente nesta aplicação. Ainda assim, todas as informações pertinentes a campanha do jogo, roteiro, sistema de regras, classes e demais informações, foram disponibilizadas para alimentar o sistema e garantir livre acesso a todos sobre o conteúdo da campanha.

- Refinamento do jogo como tecnologia educacional

Mesmo o sistema não ter sido testado, é importante destacar que ele é hospedado em ambiente *online*, sendo possível o acesso de qualquer equipamento que tenha acesso a internet.

Avaliação da efetividade: Em relação ao ambiente virtual, enquanto proposta para mediação e compreensão da realidade, pode ser observada no roteiro da aventura na sessão presencial de forma constante, pois a todo momento era colocado aos jogadores situações ocorridas na realidade, o que pode ser verificado na aventura, no Anexo E. Devido a não ser utilizada para esta primeira rodada, o ambiente virtual enquanto sistema para mediar as rodadas, não pode ser analisado, porém compreendemos que sua função como acesso as informações da campanha, foi contemplada ao ser observado que todas as informações que condizem a campanha pode ser implantada na plataforma, bem como no decorrer das jogadas, todas essas mesmas informações foram disponibilizadas aos jogadores desde a confecção da ficha do personagem. Conforme pode ser destacado pelos trechos extraídos nas falas dos jogadores e do roteiro, o propósito pedagógico referente a natureza ambiental do RPG, foi efetivo, dentro das sessões presenciais.

- **Cognitivas**

As rodadas dos jogadores de debates e engajamentos foram incorporados durante o

¹³ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 10.12.15 na sala de estudo da Bahiana.

experimento na medida em que os jogadores progrediam na aventura. Podem ser utilizadas as mesmas informações disponibilizadas no ambiente para promoção da práxis simulada sobre ações que fomentem o engajamento social através da resiliência e comunicação assertiva.

- **Compreensão da realidade**

Os jogadores puderam compreender as situações propostas no jogo percebendo que estava posto elementos de sua realidade, encarando a necessidade de trabalhar as ações para minimizar efeitos futuros na vida da personagem. No decorrer do roteiro os NPC traziam a mescla de situação simulada com realidade cotidiana.

Robertão fala com os jogadores: vocês já devem ter percebido que o caso de Mila é sério. Já vi muitas reportagens que apresentam um final trágico em situações assim, são pessoas jovens que se expõe a riscos diversos (como uso de álcool e outras drogas, ou a prática de sexo sem proteção e com qualquer pessoa) e depois acabam mal, tem caso até de mães que matam os filhos (e depois se arrependem, mas já não tem mais jeito), ou irmão que mata irmão, ou filho que mata os pais, ou jovens que morrem por se envolverem com bandidos, ou de overdose. Enfim, geralmente são jovens que sofrem por *não se sentirem amados* dentro de casa, que apanham ou sofrem constantemente quaisquer outros tipos de violência por algum parente próximo.¹⁴

- **Prática social**

Os jogadores foram estimulados constantemente a se engajar e criar estratégias para agir nas situações que eram expostos. Essa experiência, conforme já trazido acima, foi estimulada pelas falas dos NPC para trazer da simulação elementos que os jogadores possam utilizar e ter *insight* em seu cotidiano e assim gerar prática social que colabore com a sua autonomia e consequentemente a melhoria social de sua comunidade.

Betão: a primeira coisa que tem que fazer é que Dra. Evelyn não afirmou que o menino apanhou, ela viu as marcas roxas e a mãe disse que o menino caiu. Então não pode denunciar sem investigar.
 Mestre: decidam o que vão fazer no jogo
 Emicida: acho melhor investigar mais, perguntar a ela a mãe dela, a algum parente.
 Ir na casa dela
 Darius: ir conversar com ela para saber o que aconteceu com o filho
 Mile: saber o que tá acontecendo, ia lá na casa dela
 Shivana: ia pesquisar na internet, nas redes sociais, saber o comportamento dela como é, se é uma boa mãe, se tá falando a verdade ou se bate no menino
 Master Ry: ia na casa dela saber se ela tá falando a verdade
 Biscoito Coreano: invadia a casa dela
 Mestre: invadia?

¹⁴ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 18.12.15 em sala de aula reservada no Colégio Estadual Francisco da Conceição Menezes, no Cabula.

Biscoito Coreano: Ia na casa dela
 Draven: porque ela tava batendo no menino¹⁵

- Engajamento

Os jogadores foram comprometidos com o propósito da aventura, eles se engajaram na tentativa de ajudar a jovem que passava por diversos problemas de relacionamento e pessoal para tentar ajuda-la.

Mestre: como ajudar esses jovens com vida igual a de mila?
 Jayce: arrumando emprego (mas como arrumar emprego, você também é adolescente), incentivaria a estudar, conversar...
 Tchó: arrumar emprego para não ficar só no sustento da mãe
 Draven: arranjar emprego e uma babá para ela. Convencer ela a estudar
 Mestre: vocês acham que estudar e trabalhar é um caminho?
 Todos: sim, meio caminho...¹⁶

- Resiliência, habilidades sociais e comunicação assertiva

Conforme existe o progresso nas sessões, os jogadores vão se tornando mais engajados, passam a refletir mais em cada ação e atitude que devem tomar para resolver as simulações, o que nos permite admitir que eles venham a utilizar essas mesmas habilidades em seu cotidiano.

Mestre: o que você descobriu com as informações que o pessoal daqui trouxe?
 Tchó: descobrir que a mãe dela batia nela porque ela não queria namorando esse cara. Que mesmo por causa do namorado a mãe sempre batia nela
 Draven: ela tava maltratando muito a menina e ela já passou por tudo isso.
 Mestre: o que vocês acham dessa informação toda?
 Jayce: errado, a mãe ao invés de ensinar, tá ensinando coisa errada para a filha fazer com o próprio filho
 Tchó: eu acho que não é preciso ela bater tanto na filha, só é conversar
 Draven: eu acho que a gente tem que separar a mãe da filha que a filha tá sendo muito mal tratada.¹⁷

- Universalização da plataforma

Quanto ao aspecto cognitivo que compreende o propósito pedagógico do jogo, apesar de não ter sido testado em ambiente virtual, é percebido que, ao ser utilizado por mais pessoas em outros contextos e ambientes reais, o jogo permitirá a promoção da práxis simulada e elaboração de estratégias que levarão os jogadores a resolução de problemas reais.

¹⁵ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 10.12.15 na sala de estudo da Bahiana.

¹⁶ Idem.

¹⁷ Idem.

- Refinamento do jogo como tecnologia educacional

O RPG TIBETE ao ser refinado com o uso da tecnologia proporcionará que mais pessoas tenham acesso aos propósitos pedagógicos que apoiam o desenvolvimento cognitivo através da resolução de problemas dentro da práxis simulada.

Avaliação da efetividade: tendo em vista a tentativa de ajudar a jovem que passava por problemas na aventura, percebemos que os jogadores apresentavam soluções com ações engajadas, que foi apoiada com a inclusão das informações da aventura em formato de objetivos e desafios, desenvolvendo o experimento e promovendo a práxis simulada via RPG, ainda que de forma presencial. Ao perceber que os jogadores em suas falas têm atitudes mais ponderadas, reflexivas e assertivas, podemos concordar que mais de 50% dos jogadores tiveram comportamento assertivos e desenvolvimento de habilidades sociais. Este elemento apresentou efetividade satisfatória para o fim que se propôs, tendo em vista que desenvolveu o conhecimento crítico/reflexivo e estimulou estratégias decisórias e coletivas pelos estudantes.

- Sistêmicas

No que se refere aos elementos que compõe o sistema da modelagem do jogo, não foi utilizado e validado nesta etapa da aplicação, sendo assim, não é gerada efetividade para este elemento.

6.2.2 Elementos para *Redesign*

Tendo em vista as considerações feitas nas avaliações da efetividade de cada variável apresentada a partir da aplicação da aventura *Depressão e bebida: uma mistura perigosa* com o Grupo 1, foram elencados alguns elementos que devem nortear o refinamento da campanha para novas aplicações:

- Implantar melhorias no ambiente virtual: tendo em vista que o ambiente, apesar de ter sido preparado com os dados necessários para a aventura, não foi possível sua utilização devido ao sobrecarregamento do sistema quando colocadas imagens e mapas que comprometiam a capacidade de dados da plataforma, bem como apresentava travas ao ser utilizado por muitas pessoas.
- Ajustar o sistema operacional para utilização com um maior número de participantes por experimento, visando melhorar os indicadores de *Escalabilidade*

e *Sustentabilidade*.

6.3 ANÁLISE DA APLICAÇÃO DA AVENTURA DEPRESSÃO E BEBIDA: UMA MISTURA PERIGOSA COM O GRUPO 2

Após a aplicação da aventura *Depressão e bebida: uma mistura perigosa* com o Grupo 1, foram realizadas reuniões com o programador, os pesquisadores envolvidos na construção da campanha, desenhista e *designer*. Essas reuniões foram de crucial importância para o refinamento da campanha, permitindo alterar o subsite de hospedagem do jogo, animação e desenhos para a página do RPG digital, bem como alterações na aventura a partir do que foi observado na primeira aplicação.

Conforme foi observado na primeira aplicação, os estudantes participantes foram adolescentes que apresentavam distorção idade-série na escola e possuíam algum histórico de problema familiar. A aventura com esses alunos, apesar de ter logrado relativo sucesso quanto à proposta pedagógica, apresentou muitas dificuldades em seu andamento, quanto à concentração, envolvimento e participação dos jovens. É preciso ressaltar que em diversos momentos das sessões, os próprios pesquisadores não colaboraram para manter a concentração dos jogadores, trazendo conversas paralelas fora do contexto do jogo, o que atrasava as jogadas e desviava a atenção deles para as propostas das ações.

Outro fator levado em consideração foi o número de participantes. O primeiro dia de aplicação estavam presentes 6 alunos, esse número foi considerado alto para a proposta do jogo que exigia concentração e participação efetiva dos alunos, com respostas que demonstrasse real engajamento. Esta aplicação naturalmente diminuiu o número de jogadores, mas ficou a observação para a próxima aplicação serem convidados menos alunos.

Quanto ao sistema, foi realizada a hospedagem no subsite que permite maior participação síncrona e envio de mídias, além de *layout* mais dinâmico e atraente. Desta forma, foi possível realizar a aplicação da aventura no ambiente virtual.

O subsite que hospedou a campanha de forma refinada foi: <http://kleibung.com.br/rpgdigital/rpgresiliencia/>.

O Grupo 2 foi escolhido para apoiar o refinamento da aventura em seu conteúdo e forma. Foram escolhidos 5 jogadores do Ensino Médio do Colégio Estadual Governador Roberto Santos. Esses alunos foram escolhidos de acordo sua participação e engajamento social dentro de sua comunidade.

No primeiro dia de aplicação, realizada na sala de estudo da Bahiana, estiveram presentes apenas dois estudantes, em que um deles informou que os demais não foram encontrados por motivos particulares, mas que seria reforçado o convite para a próxima aventura. Os jovens possuem entre 15 e 16 anos, cursando o 1º e 2º ano do Ensino Médio respectivamente. Como também era o primeiro contato deles com o RPG, foi preferível que este encontro fosse presencial, para que houvesse explicação mais detalhada a respeito do jogo e como era aplicado o sistema de regras.

Para apoiar essa ação, o pesquisador Antônio Lázaro Pereira de Souza participou desta sessão como mestre da aventura. Sua participação foi primordial para o engajamento dos jovens, pois sua experiência como mestre de RPG permitiu que os jovens se animassem e ficassem interessados em contribuir com a proposta.

Foram elaborados os seguintes personagens¹⁸:

Calebe – classe: pacificador

CJ – classe: nerd social

Como os alunos não estavam habituados ao RPG, somente um deles já havia jogado RPG *on line*, optamos para que a primeira sessão da aventura em si fosse realizada de forma presencial, para eles terem ideia de como seria a dinâmica do jogo. Desta forma, o segundo dia de aplicação também ocorreu de forma presencial, um jogador realizou o preenchimento da ficha do personagem durante a semana para participar da aventura com os outros colegas, mas neste dia permaneceram apenas os dois jogadores do primeiro dia.

No terceiro dia de aplicação foi combinado de ser jogado *on line*, porém, com todos presentes no mesmo espaço, mas devido a problemas de ordem física, com falha de acesso aos *notebooks* disponíveis, onde estes apresentaram problemas técnicos, a aplicação foi realizada presencialmente. Desta vez, contamos com a presença do terceiro jogador, que colocou o nome de seu personagem de Gorgão – classe: pacificador. Este estudante é o mais novo entre os integrantes, possui 13 anos e cursa o 7º ano do Ensino Fundamental.

No quarto dia a aplicação ocorreu de forma *on line*. Como era a primeira vez que os alunos acessavam o ambiente, apesar de terem sido apresentados ao ambiente anteriormente, foi realizada com os jogadores dispostos no mesmo ambiente – um *notebook* para cada, acessando sincronicamente.

Após essa rodada *on line* no mesmo ambiente físico, foi combinado acesso sincrônico de todos de suas casas, onde cada um acessaria de seu próprio computador e jogaria *on line*. O

¹⁸ Os nomes verdadeiros dos estudantes foram preservados. Cada um será referenciado pelo nome escolhido para o personagem.

jogo foi finalizado com participação assíncrona, devido a problemas de horários para que todos estivessem *on line* ao mesmo tempo, foi combinado que entrassem no ambiente e respondessem ao que foi pedido em momentos diferentes.

Para apoiar a motivação dos jogadores, foi utilizado o aplicativo *WhatsApp* para manter o diálogo e lembrança de acesso dos jogadores.

Conforme informado acima, foi realizada a aplicação da aventura *Depressão e bebida: uma mistura perigosa* novamente para validar as modificações realizadas a partir da primeira aplicação.

6.3.1 Variável dependente

- **Ambientais**

Nesta segunda aplicação conseguimos aplicar o jogo dentro do ambiente. Os jogadores participaram da aventura dentro do chat de ação denominado RPG Play. Apesar do atraso de envio e recebimento dos diálogos dentro do chat, pode ser jogado sem maiores problemas. O número de jogadores também influenciou no bom andamento do jogo, contando apenas com quatro participantes, três jogadores e um mestre. O espaço de disposição das mídias foi alimentado com links para acesso de textos e vídeos, o que não sobrecarregou o sistema. A mediação do mestre e o engajamento dos jogadores foram estimulados para contribuírem com medidas interventivas nas situações apresentadas.

- **Compreensão da realidade**

Os jogadores tiveram acesso as situações que ocorrem em seu cotidiano de forma simulada, mesmo não sendo de sua realidade próxima, mas que faz parte da realidade social e que de certa forma favorece a ação ativa.

Dona Cleuza (personagem não jogador, classe Nerd Social) apresenta dados epidemiológicos sobre crianças que sofrem violência física:

Vejam o que eu encontrei na internet, pesquisando sobre o assunto: a violência verificada nas denúncias é apenas *a ponta do iceberg* (Dica para o Mestre: deve esclarecer essa expressão, se precisar) das incontáveis agressões cometidas contra crianças e adolescentes. Isso porque há muitos casos não notificados e o número

deles depende do tamanho do complô de silêncio, do qual muitas vezes participam profissionais, vizinhos, parentes, familiares e até a própria vítima¹⁹.

▪ Prática social

Os jogadores conseguem perceber que muitas das situações que aparecem no roteiro acontece de verdade. Isso permite que eles consigam refletir sobre suas ações e até ponderam em casos de se deparar com situações parecidas na realidade para poder ajudar.

Calebe: infelizmente esse é o caso atual da sociedade, que muitas pessoas tem sofrido esse tipo de agressão, criança com a mãe, tem várias variações de casos assim.²⁰ (sobre leitura do artigo sobre violência contra criança e adolescente)

▪ Engajamento

De acordo com as propostas pedagógicas que compõe a natureza ambiental, o engajamento dos jogadores foi percebido em suas falas durante as sessões tanto presenciais quanto online. De acordo com os trechos colocados acima, percebemos que o roteiro e andamento do jogo favoreceu as decisões que tomavam no intuito de colaborar para melhorar a situação da jovem personagem do jogo.

▪ Resiliência, habilidades sociais e comunicação assertiva

Tendo em vista o propósito pedagógico que corresponde a natureza ambiental do jogo, todas as informações disponibilizadas e mediadas pelo mestre e através das falas dos NPC colaboraram para que os jogadores tivessem em suas falas e ações desenvolvimento de *insight* que permite o fomento dos demais elementos da resiliência. Desta forma, as habilidades sociais bem como a comunicação assertiva são também fomentadas e desenvolvidas à medida que os participantes se engajam para solucionar as problemáticas trazidas.

▪ Universalização da plataforma

O ambiente permite inserir diversos materiais que apoiam a universalização da plataforma, sendo que qualquer tema que seja tratado no ambiente e qualquer grupo que venha a utiliza-lo possa disponibilizar seu material para consulta e aplicação pelos participantes.

¹⁹ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 23.02.16 na sala de estudo da Bahiana.

²⁰ Idem.

- Refinamento do jogo como tecnologia educacional

O acesso em rede é facilitado e possível tanto pela plataforma ser disponível em rede de internet quanto pelo *layout* do jogo, que é de fácil utilização e com consulta ao material e informações disponíveis de forma prática.

Avaliação da efetividade: os jogadores, através da modelagem e alimentação do ambiente virtual, tiveram compreensão do que foi proposto no jogo, o que pode ser observado no roteiro da aventura de forma constante, pois a todo momento era colocado aos jogadores situações ocorridas na realidade, o que pode ser verificado na aventura, no Anexo E. Os jogadores puderam acessar todas as informações dadas pelos NPC através dos links contidos no espaço de Mídias, assim podiam acessar quantas vezes fosse preciso e quisesse todos os textos e vídeos trazidos na aventura.

- **Cognitivas**

As informações relativas à campanha foram incorporadas ao ambiente virtual, processual e continuamente, de forma que foi possível desenvolver o experimento e simular uma prática social em meio virtual, Os elementos de cidadania e promoção de saúde foram incorporados às ações dos jogadores a medida de progrediam nas simulações.

- Compreensão da realidade

Os jogadores puderam verificar de forma simulada os elementos que compõe situações reais de seu cotidiano a partir de da campanha e aventura jogada. Eles compreenderam que muito do que foi divulgado e visto como simulação, faz parte de seu cotidiano, ao menos de cotidianos de pessoas próximas.

Calebe: daria conselho de tentar se afastar aos poucos, que você não pode ser radical e se afastar de vez, mas se você quer seu bem tem que fazer o possível.
 Mestre: a resposta é parcialmente correta. Ela não deveria se deixar levar pelas meninas. Tem que ser firme
 Calebe: ela não tratar as pessoas mal que pode criar inimigos, para ser sabia no falar e no agir.
 Mestre: e teve lado certo?
 Calebe: só que ela impôs o que queria, só que de uma forma errada. Se ela não quisesse entrar nessa situação ela não convidaria ou então ela mesma comprava o refrigerante dela.²¹

²¹ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 26.02.16 na sala de estudo da Bahiana.

- Prática social

Tiveram condições de criar estratégias de apoio a jovem que precisa de atuação deles para mediar seus problemas. Isso apoiou de forma a fomentar neles a transposição dos saberes adquiridos na simulação para sua vida cotidiana importante elemento que cria mecanismos de empoderamento e capacitação para a cidadania crítica.

- Engajamento

Da mesma forma que ocorreu na primeira aplicação, nesta aplicação os alunos também se comprometeram em apoiar a garota que precisa de ajuda, mostrando seu engajamento de forma comprometida e integrada, conforme trecho a seguir:

Mestre: Missão para Calebe: convença Mila a pensar no futuro e a fazer planos
 Mestre: jogue o dado de 12D
 CALEBE: 6
 Mestre: Opção de atividade: começar a pensar sobre uma profissão
 Mestre: Calebe: de acordo com a missão, você precisa convencer Mila a pensar numa profissão
 CALEBE: boa tarde mila
 Mestre: Mila: boa tarde
 CALEBE: como estar ?
 CALEBE: iai tem planos para o futuro?
 Mestre: Mila: eu não, eu não sei fazer nada
 Mestre: Mila: nunca trabalhei
 CALEBE: existe cursos tecnicos e profissonalizantes
 Mestre: Mila: mas como eu vou fazer? Nem sei como ir? Como se inscrever
 CALEBE: quando voçe era criança queria ser o que ?
 cj: o queria se quando cresce
 Mestre: CJ e Gorgão, ajude Calebe
 Mestre: Mila:eu queria ser atriz
 Mestre: Mila: mas, engravidei, fiquei gorda... não deu...
 Mestre: Betão: Gorgão, CJ, Calebe, sejam rápidos, ela vai acordar....
 jorgao: porque nao tenta se investi,esiste atrizes gordas
 cj: mesmo assim tem muitas atriz gordas canhecidas
 Mestre: Mila: não sei, nunca fiz curso...²²

- Resiliência, habilidades sociais e comunicação assertiva

Pode ser percebido que os jogadores atuaram de forma a desenvolver habilidades pessoais e sociais de superação ao apoiar no que era preciso a personagem da aventura.

Mestre: Mila: não tenho vontade de fazer nada hoje, depois que tive filho, tudo ficou difícil,
 Mestre: Mila: eu mal saiu de casa,

²² Trecho extraído do diálogo resultado da sessão online da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 10.03.16.

CALEBE: nos te ajudamos? voce quer estagio?
 Mestre: Mila: mas eu preciso estudar para ter estágio não?
 cj: mas não desista sempre continuei tentando trabalhar pois o que é difícil poder ficar fácil
 CALEBE: voce pode fazer cpa e concluir depois cursos tecnico ... voce aceita so tentar?
 Mestre: Mila: hum... já me falaram, mas não dei bola...
 Mestre: Mila: agora que você falou... Acho que vou pensar nisso
 CALEBE: o que realmente te impediu?
 Mestre: Mila: eu não sei...
 CALEBE: entao vamos tentar
 jorgao: entao o que espera
 Mestre: Betão: Mila está acordando
 CALEBE: quer ser cabeleireira
 Mestre: mila: eu gostei da ideia de estágio
 jorgao: porque nao tenta , sos tibete pode te ajuda a fazer
 CALEBE: você pode fazer ser estagiaria no salario de uma amiga minha ...sei que voce gosta de beleza e vai trazer dinheiro
 Mestre: Betão: Saiam agora, ela vai acordar!!
 cj: é porque não vai para o tibete para eles ajudarem a se uma pessoa melhor
 Mestre: quando vocês terminam a conversa com Mila, vocês saem rapidamente antes que o efeito do gás passe e Doutora Evelyn senta no seu lugar. Quando ela chega, Mila está meio aérea e pergunta o que aconteceu.²³ (Erros de escritas conservados para fidelidade a sessão online)²⁴

- Universalização da plataforma

A utilização da plataforma por outros grupos, professores, agentes da educação e alunos, permite que mais pessoas criem suas próprias estratégias para resoluções de seus problemas contextualizados e assim apoie o desenvolvimento de elementos de cidadania e promoção de saúde.

- Refinamento do jogo como tecnologia educacional

O jogo, sendo analisado da natureza cognitiva, sendo refinado e ampliado seu uso e acesso, colabora para ampliar o raio de ação para promoção da cidadania crítica junto a mais jovens e crianças, pois sendo uma plataforma de fácil acesso com tecnologia educacional ao alcance de muitas pessoas, será o meio de importante atuação para que possamos fomentar a autonomia e engajamento em muitos outros jovens e crianças.

Avaliação da efetividade: os jogadores em suas falas têm atitudes mais ponderadas, reflexivas e assertivas, principalmente em relação a dar opiniões de como a personagem principal deve agir, desta forma, podemos concordar que mais de 50% dos jogadores tiveram comportamento assertivos e desenvolvimento de habilidades sociais. Esta variável novamente

²³ Idem.

²⁴ Idem.

apresentou efetividade satisfatória para o fim que se propôs, tendo em vista que desenvolveu o conhecimento crítico/reflexivo e estimulou estratégias decisórias e coletivas pelos estudantes. Em muitos momentos, os jogadores se ajudavam dando ideias de ações de forma engajada, ponderando e colocando a comunicação assertivamente à frente de diálogos enérgicos e agressivos.

- **Sistêmicas**

- **Compreensão da realidade**

O sistema desenvolvido para hospedar o jogo nesta segunda aplicação apoiou a inclusão do material que permitiu que os jovens pudessem melhor compreender seu universo enquanto parte de um contexto com problemas reais que merecem atenção para ser solucionados. Desta forma, permitiu através de utilização *online* que os jogadores pudessem analisar materiais diversos que contribuiu para sua atuação no jogo.

- **Prática social**

Estando o sistema em ambiente online, que pode ser operado a distância e de forma assíncrona, é possível que os jogadores tenham acesso constante independente do momento das rodadas virtuais com todos jogando ao mesmo tempo. Desta forma, eles conseguem apreender os elementos da prática social crítica, pois transpõem o que observam nas simulações para seu cotidiano.

- **Engajamento**

A forma como é mediada as jogadas, como são colocadas as falas dos NPC, os momentos para pensarem estratégias de resolução dos problemas e como se posicionam perante os objetivos do jogo, os jogadores conseguem compreender a necessidade de se engajar e agir corretamente. O RPG *Play* que comporta as mediações das ações dos jogadores, permite que tomem posições onde todos os envolvidos possam expor suas ideias e desejos.

- **Resiliência, habilidades sociais e comunicação assertiva**

A plataforma do RPG TBETE foi montada de forma a pensar desde seu *layout* a inclusão das informações da campanha para que os jogadores compreendessem que era preciso ir além do pensamento comum e atitudes passivas para mudar a história do

personagem da aventura, assim o ambiente criou condições que permitissem que esses jogadores analisassem toda a situação posta e com suas ações fomentassem habilidades para superar as mazelas cotidianas.

- **Universalização da plataforma**

Conforme observado, a plataforma apresentou boas melhoras para utilização síncrona entre os participantes, porém devido ao sistema que é hospedado, não é recomendado ainda nesta fase de experimentos testes a utilização com grandes grupos. Pudemos utilizar boa parte do material que foi incluído na página do jogo, porém no *RPG Play* mantivemos a limitação de poucos jogadores por recomendação para evitar travas e dificuldades de acesso.

- **Refinamento do jogo como tecnologia educacional**

Enquanto operabilidade a distância que permite que mais pessoas joguem o RPG digital com facilidade de acesso, a variável apresentou efetividade, tendo que haver refinamento quanto a utilização em grande número de usuários online.

Avaliação da efetividade: quanto a natureza sistêmica, o jogo apresentou efetividade satisfatória para realização dos jogos de RPG à distância, podemos concluir que enquanto plataforma online, o jogo é efetivo. Porém, ainda não foi possível concluir sua efetividade enquanto universalização da plataforma para um número superior de usuários. Contudo, este fato não impediu a completa realização do experimento com esse grupo de estudantes.

6.4 ELEMENTOS DE *REDESIGN* PARA O RPG DIGITAL

Conforme observadas as análises realizadas de acordo com as variáveis que compõem a abordagem metodológica DBR, listamos alguns elementos que devem compor o próximo refinamento do RPG digital, conforme a Fase 4 da DBR.

- a) Funcionalidade das mídias para potencializar o processo de aprendizagem: permitir que possam ser inseridas imagens, mapas, animações que colaborem para dinamizar o jogo e manter a atenção e interesse dos jogadores;
- b) Permitir quadro de rolagem de dados dentro da página do *RPG Play*, assim evitar que abra novas páginas que atrapalham a dinâmica do jogo;

- c) Incorporar recursos que possibilitem outras formas de diálogos entre os jogadores, como videoconferência, chamadas de voz, *podcast*, entre outros;
- d) Modelar o RPG Digital de forma que torne possível acessá-lo em plataforma *mobile* visando melhorar as várias facilidades de adoção e operabilidade a distância.

6.5 MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA: HABILIDADES SOCIAIS

De acordo com o capítulo 5, para mensurar a efetividade pedagógica e cognitiva da temática abordada na aplicação do RPG digital, devemos observar, de acordo com a análise dos dados a partir das aplicações que foram desenvolvidas, ou ao menos fomentadas nos jogadores habilidades sociais que permitam atitudes sociais engajadas:

- a) Habilidades sociais de comunicação: fazer e responder a perguntas, pedir e dar *feedback* nas relações sociais;
- b) Habilidades sociais assertivas de enfrentamento: manifestar opinião, concordar, discordar, pedir mudança de comportamento, lidar com a crítica;
- c) Habilidades sociais de trabalho: falar em grupo, resolver problemas, tomar decisões, mediar conflitos.

Para mensurar essas habilidades, utilizamos o *Fator de Qualificação* que pondera se de fato foram atingidos os objetivos pedagógicos do jogo.

6.5.1 Habilidades sociais aplicação do Grupo 1

a) Habilidades sociais de comunicação: os estudantes pouco demonstraram habilidade de comunicação, não faziam muitas perguntas sem ser questionados e quando a pergunta não era objetiva, ou demoravam para responder ou não respondiam. Podemos dizer que essa habilidade foi pouco desenvolvida com o Grupo 1, classificando-os como parcialmente hábeis.

Mestre: retorno sobre o último dia, de como terminou a última ação. Vocês pensaram em alguma forma de ajudar a menina?
 Jayce: não.
 Tchó: não
 Draven: nem passou pela cabeça.

Mestre: vocês vão ter uma nova chance, terão novas missões, mas terão que tá com tudo fresco na cabeça.
 Mestre: nosso treinamento vai começar por Dra. Evelyn, ela vai ajudar no treinamento.
 Draven: a gente não vai ganhar colete não?²⁵

b) Habilidades sociais assertivas de enfrentamento: foi observado que os alunos mostram muito respeito por seus pais, obedecendo aos pedidos de maneira passiva, mesmo que seja solicitado de forma agressiva. Isso foi observado em passagens da aventura que solicitavam que analisassem o comportamento tanto dos pais quanto dos filhos, devendo concordar em ter diálogos assertivos, nem sendo passivos, nem agressivos. Mas foi observado que em situações, mesmo os pais sendo agressivos, eles concordam com a atitude destes. Apesar de não ser intenção da aplicação enfrentamento dos filhos perante autoridade dos pais, o objetivo é que os filhos possam comunicar-se com seus pais e familiares de maneira que eles possam manifestar sua opinião expressando seus sentimentos de forma assertiva.

Essa atitude é importante para que este jovem tenha ciência de sua importância enquanto ser de direito, que merece ser visto e ouvido, e que comece sua atitude de empoderamento dentro de casa, evitando assim atitudes autoritárias, discriminatórias e até violentas contra si.

Portanto, com base nas falas deste Grupo 1, essa habilidade foi pouco ou não desenvolvida, sendo então classificados como não hábeis.

Se você fosse o menino da bolada na cabeça?
 > eu ficaria com raiva, mas ia levantar e lavar os pratos.
 Já viu alguém passar por isso?
 > minha irmã. 16 anos, minha mãe chega e manda ela lavar os pratos. Minha irmã sai chorando e vai lavar, porque é obrigada.
 > você acha que isso interfere no desempenho escolar? > acho que não.
 > o errado é ele que não lavou o prato antes de ir para cama, o pai tá certo.²⁶

c) Habilidades sociais de trabalho: conforme as falas dos jogadores, essa habilidade foi bastante desenvolvida, tendo em vista que criaram estratégias para resolver os problemas da personagem, tomaram decisões e mediaram conflitos entre ela e a mãe. Apesar das outras habilidades não terem sido bem desenvolvidas, quando estimulados, os jogadores trouxeram ações que mostravam engajamento para resoluções de problemas. Em vista disso,

²⁵ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 18.12.15 na sala de estudo da Bahiana.

²⁶ Idem.

podemos concluir que essa habilidade foi efetivada, tornando-se jogadores hábeis quanto esta habilidade.

Mestre: como ajudar esses jovens com vida igual a de mila?
 Jayce: arrumando emprego (mas como arrumar emprego, você também é adolescente), incentivaria a estudar, conversar...
 Tchó: arrumar emprego para não ficar só no sustento da mãe
 Draven: arranjar emprego e uma babá para ela. Convencer ela a estudar
 Mestre: vocês acham que estudar e trabalhar é um caminho?
 Todos: sim, meio caminho...²⁷

Mila: e se minha mãe descobrir isso de novo de mim, vai me botar p fora de casa, não tenho p onde ir
 Tchó: você fica uns dias lá em casa até sua mãe (colega ajuda: sua mãe esfriar a cabeça) e aceitar
 Mila: será que ela vai aceitar?
 Tchó: por enquanto não, mas depois ela vai aceitar
 Mila: tudo bem, acho que vou seguir seu conselho²⁸

6.5.2 Habilidades sociais aplicação do Grupo 2

a) Habilidades sociais de comunicação: esta habilidade é percebida nos momentos em que os jogadores indagam tanto a personagem principal do jogo, quanto buscam mais informações para tentar descobrir os problemas envolvidos nas situações. Percebemos maior engajamento deste grupo, ainda assim, porém, nem todos os participantes estão em igual nível de atuação. Desta forma, verificando a média de jogadores, podemos afirmar que quanto a esta habilidade eles são considerados parcialmente hábeis a hábeis.

Mestre: Calebe: de acordo com a missão, você precisa convencer Mila a pensar numa profissão
 CALEBE: boa tarde mila
 Mestre: Mila: boa tarde
 CALEBE: como estar?
 CALEBE: iai tem planos para o futuro?
 Mestre: Mila: eu não, eu não sei fazer nada
 Mestre: Mila: nunca trabalhei
 CALEBE: assiste cursos técnicos e profissionalizantes
 Mestre: Mila: mas como eu vou fazer? Nem sei como ir? Como se inscrever
 CALEBE: quando você era criança queria ser o que?²⁹

²⁷ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 18.12.15 na sala de estudo da Bahiana.

²⁸ Idem.

b) Habilidades sociais assertivas de enfrentamento: com este grupo, apesar de também demonstrar igual respeito e passividade perante a figura dos pais, mostra maior autonomia em manifestar suas opiniões, pedir mudança de comportamento e expressar sentimentos. Em muitas situações, perceberam que era preciso solicitar que a outra pessoa mudasse seu comportamento para que houvesse um melhor relacionamento, bem como deixar claro a opinião em relação a situações que exigiam posicionamento firme. Desta forma, esse grupo pode ser considerado competente quanto a essa habilidade.

Calebe: daria conselho de tentar se afastar aos poucos, que você não pode ser radical e se afastar de vez, mas se você quer seu bem tem que fazer o possível.
 Mestre: a resposta é parcialmente correta. Ela não deveria se deixar levar pelas meninas. Tem que ser firme
 Calebe: ela não tratar as pessoas mal que pode criar inimigos, para ser sabia no falar e no agir.
 Mestre: e teve lado certo?
 Calebe: só que ela impôs o que queria, só que de uma forma errada. Se ela não quisesse entrar nessa situação ela não convidaria ou então ela mesma comprava o refrigerante dela.
 ...
 Mestre: Gorgão, o que Mila deve fazer? (simulação com resposta agressiva)
 Gorgão: errado. Só teve lado ruim. Falaria que ela é sua mãe, que não pode agir assim.³⁰

c) Habilidades sociais de trabalho: através das ações dos jogadores, compreendemos que eles são engajados socialmente, com iniciativas de resolver problemas, mediar conflitos e tomar decisões. Conforme observado e analisado, constatamos ser esse grupo competente quanto à habilidade social de trabalho.

Calebe: ficou desfavorável pra a mãe, algo estava acontecendo que ela não quis contar. A gente tem que investigar o que tá acontecendo.
 CJ: investigar mais o caso. Perguntar as pessoas se ela bate muito no menino, se a mãe é cuidadosa com ele, procurar mais informações³¹

²⁹ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão online da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 10.03.16.

³⁰ Trecho extraído do diálogo resultado da sessão presencial da aventura Depressão e bebida: uma mistura perigosa realizada em 26.02.16 na sala de estudo da Bahiana.

³¹ Idem.

Calebe usa o poder de força para segurar a porta, pergunta o que tá acontecendo
 Mestre: a mulher tenta fechar a porta com fúria
 CJ: uso gerar dor na cabeça da mulher
 Calebe: eu entro e tenho acalmar o bebê
 Mestre: entram na casa dela e ficam lá no momento da batida policial³²

6.6 RELATÓRIO CIRCUNSTANCIADO

Baseado nos registros das aplicações realizadas, no modelo presencial e no modelo digital, podemos inferir sobre o comportamento das variáveis observadas. No modelo presencial, as variáveis mostraram-se parcialmente efetivas, porém, concluímos que o fator comportamental dos alunos participantes foi grande responsável pelo andamento da aplicação, bem como a participação dos pesquisadores, que em muitos momentos atrapalharam a fala do mestre com conversas diversas e paralelas às ações da simulação. O intervalo entre uma jogada e outra também contribuiu para a dispersão dos jogadores, sendo que deve ser levado em consideração para futuras aplicações sessões menos intervaladas, mantendo o grupo de ação.

É importante também o trabalho do pré-teste junto aos participantes, no que tange ao modelo de jogo, devido à especificidade de concentração, atuação engajada, colaboração e participação, é fundamental que eles tenham ideia de como é desenvolvido o RPG, seja presencial ou digital, para que possa ser melhor aproveitada as sessões.

No modelo digital, tivemos alguns problemas no ambiente virtual, porém, esses problemas não impediram a aplicação junto aos jogadores, mas que foram pontuadas no tópico 6.4 como *redesign*. Quanto à aplicação, percebemos que o comportamento dos participantes também influenciou bastante todo o desenvolvimento do jogo e algo que chamou a atenção foi que o aluno que mais interagiu, questionava e intervinha, tinha uma religiosidade que não era percebida nos demais. Isso nos leva a crer que, mesmo sabendo da manipulação que muitas religiões realizam, não deixa de colaborar para criar engajamento, principalmente naqueles que atuam em projetos e ações sociais religiosas.

Percebemos que os jovens respeitam o ambiente familiar, seus pais e parentes, tendo atitudes passivas diante de enfrentamento com os pais. Isso nos mostra que é preservada a hierarquia familiar diante destes jovens, situação comum principalmente em comunidades,

³² Idem.

onde a família é a referência para muitos deles.

Podemos constatar que a aplicação do RPG funcionou conforme foi desenvolvido, sendo de forma presencial ou digital. Os jovens conseguiram lograr êxito na maioria das decisões que deveriam tomar dentro das simulações, perceberam a necessidade de estudar e trabalhar para construir um futuro melhor e criticam ações agressivas dos personagens. Apesar de não apresentar efetividade em todas as variáveis, podemos concordar que este procedimento foi inovador quanto a sua proposta e surge como ferramenta que capacita os jovens para a atuação cidadã, uma vez que trabalha com desafios reais de seu cotidiano, cria possibilidades de interação em simulações contextualizadas, refletindo diversas mazelas sofridas pelos jovens e que merecem atenção. Essas mazelas, mesmo não sendo percebidas por eles, devem ser tratadas de forma a empoderá-los, trabalhando os elementos de resiliência, e isso não pode ser feito nem mensurado com 100% de sucesso em poucas aplicações e com poucos jovens. É preciso contínuo refinamento e observações, conforme a Fase 4 da DBR.

Este refinamento está sendo feito em contínua aplicação no projeto da professora doutora Cláudia Santana junto aos seus alunos da Bahiana e os jovens e crianças da comunidade Amazonas. Esse refinamento permitirá que possamos aprimorar o jogo, o ambiente e as aventuras conforme novas necessidades dos próprios jovens surgem em seus contextos.

Este capítulo, considerado a quarta Fase da DBR, trouxe o desafio de verificar se a modelagem realizada do RPG digital para cidadania crítica através do RPG Resiliência cumpriu seu objetivo de validar a proposta do jogo enquanto tecnologia educacional capaz de fomentar nos jovens participantes, no caso jovens moradores e estudantes da região do Cabula e entorno, a criticidade e empoderamento para ações cotidianas que exigem e exigirão maior atuação engajada e colaborativa para melhor servir a sua comunidade e a si próprio. Esse empoderamento pessoal é o princípio de uma atuação mais crítica perante sua sociedade, pois o jovem que se torna capaz de atuar assertivamente em pequenas situações cotidianas saberá atuar assertivamente em sua sociedade, melhorando seu entorno.

Sob nossa compreensão, os elementos discutidos neste capítulo inauguram uma série de amplas possibilidades de contribuição para a educação continuada em projetos diversos em comunidade, escola e universidade que trabalhem tanto com jovens e crianças quanto com temáticas parceiras da cidadania. Além disso, a característica cíclica da DBR coloca-nos numa condição de compromisso em aperfeiçoar nossa tecnologia educativa, em futuros ciclos de aplicações que foram impedidos nesta pesquisa pelo tempo limitado do mestrado.

7. CONCLUSÃO

Este estudo buscou construir uma proposta de aplicação do RPG digital como ferramenta tecnológica com o propósito de simular uma práxis virtual para fomentar cidadania crítica e ativa em jovens moradores do Cabula e entorno. Para alcançar tal objetivo, foi utilizada a abordagem metodológica DBR, que permitiu uma pesquisa efetivamente engajada e social.

Iniciamos o trabalho fazendo levantamento das reais demandas da comunidade que fossem indicadores de problemas para serem tratados em nossa investigação. Através do contexto puderam ser extraídas informações cruciais para o desenvolvimento da proposta pedagógica. Com o olhar do sujeito participante e a teoria que embasa a temática trabalhada, foi fortalecida a cooperação entre pesquisadores e sujeitos, permitindo a legitimidade junto à comunidade.

Alguns pontos que *a priori* não eram bem compreendidos, através da teoria estudada, ficaram evidentes, como o porquê das diferenças sociais que recai sobre as comunidades pertencentes ao Cabula são tidas como periféricas aos grandes centros comerciais e residenciais e em relação aos jovens e crianças residentes dessas periferias. Pudemos observar que existem ainda hoje “forças” que coadunam para manter essa diferenciação de classe, privilegiando determinadas zonas urbanas em detrimento de outras periféricas e marginais, que mantém a exclusão social dos jovens através de diferenciação de atenção e manutenção para escolas públicas, infraestrutura urbana e apoio social. E acima de tudo, é manipulada a forma como permitem manter essa situação com o consentimento desses próprios sujeitos, levando eles a crer que essa realidade é a ordem natural da sociedade.

Para apoiar a proposta quanto à pedagogia que norteia a aplicação, escolhemos uma pedagogia que colabora com a base epistemológica trabalhada e validada pelos pesquisadores socioconstrutivistas. De acordo com a análise das pedagogias que nortearam a educação do Brasil, entendemos ser a pedagogia histórico-crítica a que melhor se aplica à nossa proposta, pois trabalha desde a geração do tema junto aos sujeitos, de forma engajada nas problemáticas sociais, à superação dessas problemáticas na ação deles próprios.

Conforme fomos evoluindo na pesquisa e com a parceria da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, percebemos a necessidade de trabalhar com os jovens as habilidades sociais difundidas no campo da psicologia. Essas habilidades nos mostraram a singular importância de garantir que os sujeitos participantes criassem condições individuais

de se apoderar enquanto sujeito social e assim nutrir em si uma cidadania crítica que permita sua atuação na comunidade de forma ativa, através das habilidades sociais, comunicação assertiva e resiliência.

Com a base teórica bem definida e analisada, sendo esta validada pelos sujeitos participantes, construímos os roteiros de simulação do jogo digital. Para tanto, contamos com o suporte dos grupos de pesquisa e dos próprios sujeitos, que já eram também pesquisadores do projeto, no qual realizaram a construção da campanha, roteiros de aventuras, perfil dos personagens e apoio na preparação do ambiente virtual.

Durante o desenvolvimento do jogo, as intervenções registradas das simulações, mediadas por ações promotoras de interação e de estímulo à reflexão, foram representantes fieis da base epistemológica vygotskyana. Como resultado, encontramos, claramente evidenciados, indicadores de aprendizagem com desenvolvimento da ZDP entre os registros de participação.

Adicionamos a essas simulações os aspectos de interacionismo, cooperação, criatividade, ação colaborativa, compartilhamento de decisões, dentre outros, que, de certa forma, contribuíram para estimular situações desafiadoras, para induzir a criticidade através da fantasia e instigar a curiosidade cognitiva dos participantes. Estes elementos nos permitiram trazer para o jogo o engajamento gramsciano que foi nossa base sociológica para nortear todo o desenvolvimento do modelo do jogo.

A abordagem metodológica empregada, a DBR, colaborou para desenvolvermos uma pesquisa genuinamente contextualizada e engajada. Podemos constatar como resultado desta abordagem três soluções que a DBR apresenta:

- Solução técnica: Com base no que foi desenvolvido, tendo duas aplicações diferentes, podemos constatar que ocorreu efetividade na proposta técnica, e embora tenham ocorrido problemas sistêmicos que atrapalharam algumas sessões, tal situação não impediu de mensurar a efetividade da proposta do jogo, tanto presencial quanto digital.

- Teorias utilizadas: como buscamos fomentar a criticidade nos jovens, através de engajamento social, trabalhamos com os pressupostos de Gramsci, o socioconstrutivismo e a pedagogia histórico-crítica. Com a união do projeto com a pesquisa desenvolvida na Bahiana, ampliamos nosso olhar sobre a necessidade de desenvolver a autonomia do jovem através da promoção de saúde. A princípio, causou estranheza a união desses elementos, porém, com o estudo empreendido em relação às habilidades sociais como resiliência e comunicação assertiva, a promoção de saúde dos jovens se mostrou fundamental para o

fomento da cidadania; assim, foi planejada a modelagem que coadunasse as teorias estudadas.

- Formação das pessoas: o jogo enquanto tecnologia educacional foi capaz de promover a formação dos participantes em relação à temática envolvida. Desta forma, pudemos constatar que a aplicação do modelo do jogo foi efetiva.

Após esse desenvolvimento prático, de acordo com os ciclos de refinamento da DBR, temos competência para refinar uma nova aplicação do jogo, ponderando todas as necessidades de *redesign*, construindo novas ações de acordo com o contexto dos participantes e aperfeiçoando o sistema para que ele possa de fato se tornar universal e jogável em diversos ambientes educacionais.

Finalmente, encerro esta pesquisa com um forte sentimento de satisfação pelo resultado obtido junto aos jovens participantes, moradores e estudantes do Cabula. Meninos estigmatizados, violentados socialmente através de apelos midiáticos e exclusões cotidianas, com sonhos, desejos e opiniões, mas que foram educados a serem passivos perante situações adversas a que são submetidos constantemente em suas vidas. Esses meninos, mesmos com toda essa adversidade, mostraram-se pessoas perceptivelmente resilientes. Constatamos, ainda, que esses jovens se tornaram capazes de adotar condutas assertivas mesmo diante de respostas negativas, deixando, portanto, atitudes reativas impensadas para adotar atitudes de mediação na convivência com seus pares e comunidade. Essa pesquisa permitiu enxergar esses alunos, e mostrar que eles têm a capacidade de se apoderar – basta dar o espaço para soltarem sua voz. Ao grupo que não se mostrou tão hábil em relação às habilidades sociais, sabemos que estes são merecedores de maior atenção, pois são os que mais vivenciam exclusões sociais e por isso devemos trabalhar de maneira mais criteriosa e constante para fomentar essas habilidades que conduzem à cidadania crítica e ativa.

Finalizo com meus sinceros agradecimentos a todos os envolvidos neste início de caminhada rumo a construção de uma nova geração de intelectuais orgânicos de sua família, de sua comunidade, de seu país. Foram muitos os tropeços dados, outros tantos ainda virão, mas sabemos que grandes conquistas são feitas de pequenas batalhas constantes. Esta pesquisa não se encerra em sua conclusão, apenas fecha mais um ciclo para então ser refinado e iniciado outro mais elaborado.

REFERÊNCIAS

ALVES, L., et al. **Ensino on line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas.**

Disponível em:

http://pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/aline/prod_8_jogos.pdf. Acesso em: 20 mar. 2014.

ANDERSON, T.; SHATTUCK, J. Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research? *Educational researcher*. V. 41, N. 1, pp. 16–25. Disponível em:

<http://edr.sagepub.com/content/41/1/16.full.pdf+html>. Acesso em: 08 ago. 2015.

ARROYO, Miguel G. Educação e exclusão da cidadania. In: BUFFA, Ester et al. **Educação e cidadania: Quem educa o cidadão?** 5. ed. São Paulo: Cortez, 1995, pp. 31–80.

ASSIS, Simone Gonçalves de; AVANCI, Joviana Quintes; PESCE, Renata Pires; DESLANDES, Suely Ferreira. **Superação de dificuldades na infância e adolescência: conversando com profissionais de saúde sobre resiliência e promoção da saúde.** Rio de Janeiro: FIOCRUZ/ENSP/CLAVES/CNPq, 2006.

BARATTA, Giorgio. **Escola, filosofia e cidadania no pensamento de Gramsci: exercícios de leitura.** Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/pp/v21n1/pt_v21n1a03.pdf. Acesso em: 25 mar. 2015.

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando RolePlaying Games. In: **XIV Simpósio brasileiro de informática na educação.** Ano 14, 2003. Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/sbie2003/publicacoes/paper71.pdf>. Acesso em: 25 set. 2013.

BOLSONI-SILVA, A. T. (2002). **Habilidades sociais: breve análise da teoria e da prática à luz da análise do comportamento.** *Interação (Curitiba)*, 6, 2, 233-242

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Linha de cuidado para a atenção integral à saúde de crianças, adolescentes e suas famílias em situação de violências: orientação para gestores e profissionais de saúde / Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas.** – Brasília: Ministério da Saúde, 2010.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde. Projeto Promoção da Saúde. **As Cartas da Promoção da Saúde / Ministério da Saúde, Secretaria de Políticas de Saúde, Projeto Promoção da Saúde.** – Brasília: Ministério da Saúde, 2002.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **O RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita**. 2007, 207 fl. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2007. Disponível em: http://www.cdi.uneb.br/pdfs/dissertacao/2007/sueli_da_silva_xavier_cabalero.pdf. Acesso em: 02 abr. 2012.

CARDOSO, G. CASTELLS, M. **A sociedade em rede: Do conhecimento à ação política**. Lisboa, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2005. Disponível em: http://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf. Acesso em: 20 abr. 2015.

COUTINHO, C., CHAVES, J. H. Desafios à investigação em TIC na educação: as metodologias de desenvolvimento. In: DIAS, P.; FREITAS, C. V. de. (Orgs.) **Actas da II Conferência Internacional Desafios/Challenges 2001**. Braga, Universidade do Minho, Centro de Competência Nónio Sec. XXI, pp. 895-904. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/4277>. Acesso em: 13 jan. 2015.

DELGADO, Darlan Marcelo. **Uma reflexão sobre o conceito de cidadania e um entendimento de democracia no cenário do modelo da competência**. Disponível em: <http://www.feucriopardo.edu.br/logos/artigos/2006b/ARTIGO6-pag58-DarlanDelgado-logos-14-2006.pdf>. Revista Logos, n. 14, 2006. Acesso em: 20 mar. 2015.

DEL PRETTE, Z. A. P. & DEL PRETTE, A. **Psicologia das habilidades sociais: terapia e educação**. Petrópolis: Vozes. 1999.

DIAS, Rosilânia Aparecida; LEITE, Lígia Silva. **Educação a distância: da legislação ao pedagógico**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

FERNANDES, Rosali Braga; REGINA, Maria Emília. A segregação residencial em Salvador no contexto do miolo da cidade. **Cadernos do Logepa**. v. 4, n. 1, 2005, p. 39-46. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/logepa/article/view/10996>. Acesso em: 25 mar. 2015.

FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação – uma introdução ao pensamento de Paulo Freire**. 3.ed. São Paulo: Cortez & Moraes, 1980.

_____. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

FREITAS, Marcos César de. **História Social da Infância no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2011.

FREITAS, M.T.A. **Vygotsky e Bakhtin: Psicologia e educação: um intertexto.** São Paulo: Ática, 2007.

GADOTTI, Moacir. **Concepção dialética da educação: um estudo introdutório.** São Paulo: Cortez, 1988.

GASPARIN, J. L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica.** 5. ed. Campinas: Autores Associados, 2009.

GRIZ, Maria das Graças Sobral. **A relação entre desenvolvimento cognitivo e aprendizagem.** Disponível em: http://www.psicopedagogia.com.br/new1_artigo.asp?entrID=431#.VZ00EPIViko. Acesso em: 01 jul. 2015.

LIBÂNEO, J., et al. **Educação escolar: políticas estrutura e organização.** São Paulo: Cortez, 2003.

LIMA, Antonio de Oliveira. **Aspectos legais, históricos e culturais do trabalho infantil no Brasil.** Disponível em: http://ead.fundacaotelefonica.org.br/pluginfile.php/9545/mod_page/content/6/Aspectos%20do%20Trabalho%20Infantil%20-%20Antonio%20Oliveira%20Lima%20-%202015.pdf. Acesso em: 14 mai. 2014.

LUCKESI, C. C. **Filosofia da Educação.** São Paulo: Cortez, 1994.

MARQUES, Antonio Ricardo Castellar. **Educação e exclusão: o fenômeno de favelização.** Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/anaisEvento/arquivos/CI-413-07.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2015.

MARCILIO, Maria Luiza. **A roda dos expostos e a criança abandonada na história do Brasil. 1726-1950.** In: FREITAS, Marcos Cezar de. (Org.). **História social da infância no Brasil.** São Paulo: Cortez, 1997.

MARSIGLIA, Ana Carolina Galvão; BATISTA, Eraldo Lema. **Pedagogia histórico-crítica: desafios e perspectivas para uma educação transformadora.** Campinas: Autores Associados, 2012.

MARTINS, L. C. de A.; SOUZA, H. P. Turismo de base comunitária e cooperativismo: articulando pesquisa, ensino e extensão no Cabula e entorno. In: SILVA, Francisca de Paula Santos da. (Org.). **História da localidade do Cabula como componente fundamental ao desenvolvimento do turismo de base comunitária.** 1 ed. Salvador: Eduneb, 2013, p. 265-

275.

MATTA, A. E. R. **História da Bahia: licenciatura em História**. Salvador: Eduneb, 2013.

_____. **Tecnologias da aprendizagem em rede e ensino de História**: utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição. Brasília: Líber Livro Editora, 2006.

_____. **Casa Pia de órfãos de São Joaquim, de recolhido a assalariado**. Salvador: Secretaria de Cultura e Turismo do Estado da Bahia, 1999.

MATTA, A. E. R.; SILVA, F. P. S.; BOAVENTURA, E. M. Design-Based Research ou Pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. In: **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, 2015, pp. 23-36.

MELO, Getúlio Costa. Evolução histórica do conceito de cidadania e a Declaração Universal dos Direitos do Homem. In: **Âmbito Jurídico**, Rio Grande, XVI, n. 119, dez. 2013.

Disponível em:

http://www.ambitojuridico.com.br/site/?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=13959.

Acesso em: 12 mai. 2015.

MESQUITA, Josenilda Pinto. **História em rede digital**: uma proposta pedagógica sócio-construtivista para o ensino *on line*. 2012, 140 fl. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2012.

MÉSZÁROS, István. **A educação para além do capital**. São Paulo: Boitempo, 2005.

MOCHCOVITCH, Luna Galano. **Gramsci e a escola**. São Paulo: Ática, 2004.

NEVES, Rita de Araújo; DAMIANI, Magda Floriani. Vygostky e as teorias da aprendizagem. In: **UNIrevista**, São Leopoldo, 2006.

NICOLIN, J. S. Linguagem Odeart: uma comunicação africano-brasileira no Cabula. 2012. **Seminário internacional acolhendo as línguas africanas**: SIALA Africanas, Imagens e Linguagens. Disponível em: http://siala.uneb.br/pdfs/2012/janice_de_sena_nicolin.pdf. Acesso em: 14 jun. 2015.

NOBRE, José Augusto Laurentino Simões Valentim Rocha. **A utilização das TIC como novas abordagens no ensino das artes visuais**: Conceção e desenvolvimento de recursos

multimédia - digital storytelling. 2012, 132 fl. Dissertação (Mestrado) – Universidade Aberta, Lisboa, 2012.

OLIVEIRA, Cristina. **A contribuição dos jogos de simulação na Aprendizagem:** uma experiência com jogo *The sims*. Disponível em: <http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%208/PDF/Microsoft%20Word%20-%20A%20CONTRIBUIçãO%20DOS%20JOGOS%20DE%20SIMULAçãO%20NA%20APRENDIZAGEM.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2014.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky:** aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

PAIVA, F. S.; RODRIGUES, M. C. Habilidades de vida: Uma estratégia preventiva ao consumo de substâncias psicoativas no contexto educativo. In: **Estudo e pesquisa em Psicologia**. Rio de Janeiro, 8(3), 2008, pp. 672-684.

PELTZ L, MORAES MG, CARLOTTO MS. **Resiliência em estudantes do ensino médio**, Rev. Sem. Assoc. Bras. Psic. Esc. Educ., São Paulo, 2010; 14(1): 87-94.

PSICOLOGIA – **As escolas do pensamento**. Disponível em http://metamorfosepsicdesenvolvimento.wordpress.com/category/correntes-da-psicologia_03_07_2011. Acesso em: 07 jul. 2015.

RADVANSKEI I A, CONTRERAS S H C. **Qualidade social na educação e resiliência**. Disponível em http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2012/Estado_e_Politica_Educacional/Trabalho/01_45_12_3059-6547-1-PB.pdf. Acesso em: 18 abr. 2015.

RIZZINI, Irene. **O século perdido:** raízes históricas das políticas públicas para infância no Brasil. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

SANTOS, Aline de A. **Ancestralidade e história no recôncavo baiano:** construção do conhecimento ancestral no povoado de São Braz em Santo Amaro. 2014, 122 fl. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2014.

SANTOS, Carmen Cristina Dias dos. **RPG Geo Moodle:** modelagem dos dados de múltiplas faces. 2011, 118 fl. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Tecnologia SENAI CIMATEC, Salvador, 2011.

SANTOS, Daiane Nascimento. **Comunicação comunitária em bairros populares: uma proposta de mobilização para o turismo de base comunitária no Beiru, Salvador, Bahia, Brasil.** 2013, 118 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013.

SARMENTO, D. F. **A teoria histórico-cultural de L. S. Vygotsky: uma análise da produção acadêmica e científica no período de 1986-2001.** 2006, 211 fl. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SAVIANI, Demerval. **Escola e Democracia.** Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

_____. **História das ideias pedagógicas no Brasil.** 3ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

SILVA, Francisca de Paula Santos da, et al. **Incubação de operadora de receptivos populares especializada em roteiros turísticos urbanos alternativos no bairro do Cabula e entorno, em Salvador-Ba.** Disponível em: http://www.xiconlab.eventos.dype.com.br/resources/anais/3/1307025142_ARQUIVO_ARTIG_OTBCCONLAB2011.pdf . Acesso em: 13 abr. de 2015.

SILVA, R. H. A. Sociedade em rede: cultura, globalização e formas colaborativas. In: **Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação**, Portugal, 2004. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/silva-regina-sociedade-em-rede.pdf> . Acesso em: 09 jul. 2015.

SIQUEIRA, L. A.; LOPES, M. L. P. **Evolução histórica dos conceitos de cidadania e direitos humanos.** Disponível em: <http://www.mobilizadores.org.br/wp-content/uploads/2014/07/Evolucao-Historica-dos-Conceitos-de-Cidadania-e-Direitos-Humanos.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2015.

SOARES, Janine Borges. **A construção da responsabilidade penal do adolescente no Brasil: uma breve reflexão histórica.** Disponível em: <http://www.mprs.mp.br/infancia/doutrina/id186.htm%3E>. Acesso em: 10 nov. 2012.

SOUZA, J. Para compreender a desigualdade brasileira. In: **Revista Teoria e Cultura**, Juiz de Fora, 1 (2), 2006, pp. 83-100.

_____. **A construção social da subcidadania** – para uma sociologia política da modernidade periférica. Belo Horizonte/Rio de Janeiro: Editora UFMG/IUPERJ, 2012.

SOUZA, K. O; SOARES, N. I. L. **Projeto Kara a Kara como uma ação de promoção de saúde e cidadania.** Disponível em

<http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/imaens/Anais_XVENABRAPSO/29.%20projeto%20kara%20a%20kara> Acesso em 20 set. 2015.

VALENTE, Jorge Armando (org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.

_____. **O Uso de computadores em escolas: Fundamentos e críticas**. Disponível em: <http://www.edutec.net/Textos/Self/EDTECH/scipione.html>. Acesso em: 25 ago. 2011.

VASCONCELOS, Pedro de Almeida. Pobreza urbana e a formação de bairros populares em Salvador na longa duração. In: **GEOUSP- Espaço e tempo**. São Paulo: Editora da USP, n° 20, 2006, pp. 19-30.

VIDAL, Eudes Mata. **Aplicação do jogo RPG BY MOODLE para a aprendizagem sobre a guerra de canudos**. 2013, 283fl. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Trad.: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ANEXO A

Campanha SOS TIBETE

RPG SOS TIBETE

Comunidade Urbana – Comunidades de Bairros populares são ambientes complexos e plenos de relações humanas das mais diversas, desde aquelas mais enriquecedoras e promotoras de crescimento até outras capazes de prejudicar, em muito, a vida das pessoas.

É preciso que se diga que esta capacidade de influenciar para o crescimento ou para o prejuízo existe em todos os lugares, bairros, campo, cidade, e não apenas nos bairros populares. Sem destacar isso parece que estamos entrando em sintonia com aqueles programas de rádio e televisão que se empenham em desvalorizar certas localidades divulgando apenas momentos e situações ruins. Não é isso.

O que queremos é apresentar a situação-problema da comunidade **Tibete**, bairro imaginário de Salvador.

No Tibete temos um grupo de se chama **SOS Tibete**. Este grupo se formou a partir de pessoas dedicadas às questões sociais e de risco, que resolveram formar um grupo de ação capaz de tirar as pessoas de situações difíceis, preparando-as para enfrentar a vida com ética, garra e habilidade.

SOS Tibete. É uma organização mantida pela comunidade a partir de setores que já tem uma organização solidária

A SEDE ZERO

A Sede Zero é uma casa dentro da comunidade Tibete. Trata-se de uma casa de 3 andares – normal por fora e muito bem equipada por dentro. Ela foi totalmente modificada por dentro para funcionar como local em que a equipe do **SOS Tibetese** reúne, obtém e analisa informações, e se organiza para partir em missões de resgate e auxílio de pessoas ameaçadas no exercício de sua cidadania.

A SEDE ZERO É UM CENTRO DE OPERAÇÕES COMPOSTO DE:

- Um andar térreo, que parece uma casa normal
- Três andares superiores, onde funciona um orfanato e contém uma biblioteca
- 1º e 2º subsolos, onde estão o dormitório e o centro secreto – super bem equipado com salas de treinamento, informática, laboratórios tipo CSI Miami, biblioteca e sala de Controle.

Descrição detalhada da Sede Zero:

Térreo: FALTA IMAGEM

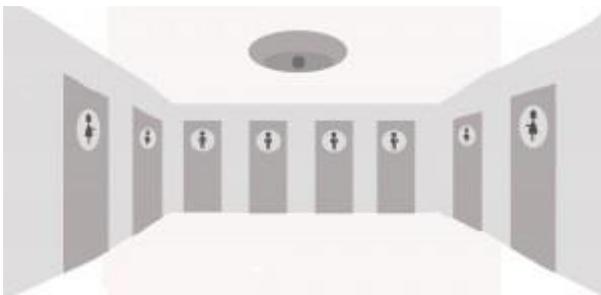
- Sala de estar: mesa de centro, sofá de vários lugares, home teatro (TV e tudo).
- Copa e cozinha: local de preparar e realizar as refeições tanto dos funcionários da sede quanto dos que estão abrigados/ visitantes.
- Banheiros: um feminino e um masculino.

1º andar: Orfanato

- O Orfanato é completamente vigiado e contem dispositivo de choques contra invasores.



- Os quartos:
- 2 quartos das meninas. Mesinha com TV em cima, camas beliche, com escadinha para subir na 2ª cama. Guarda Roupa, 6 meninas (3 computadores) e 3 beliche. “Abrigadas”
- 2 quartos dos meninos. Mesinha com TV em cima, camas beliche, com escadinha para subir na 2ª cama. Guarda Roupa, 6 meninos (3 computadores) e 3 beliche. “Abrigadas”



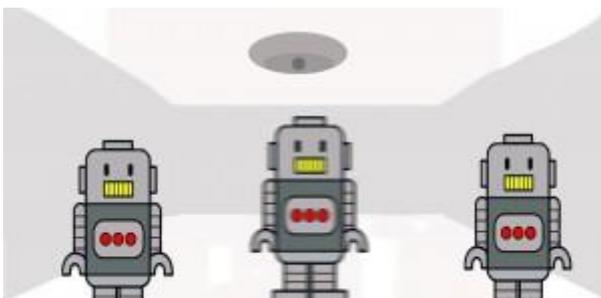
- Esta sala é uma biblioteca disfarçada – tem uma parede que abre com leitura de retina e uma porta que tem leitura tátil, a porta secreta da câmara secreta (porão- vai dar no 1º e 2º subsolos)



1º subsolo



- Sala de Informática: bem equipada – servidor, e 8 estações de trabalho.



- Sala de robótica: cheias de drones e robots.
- Sala de Holograma e simulação 3D. Para simular o bairro e arredores

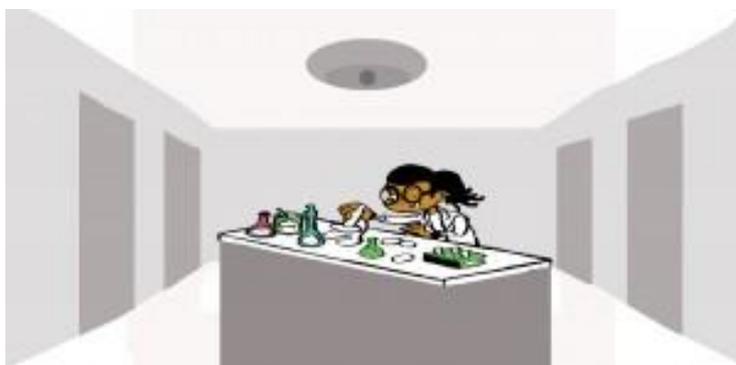


2º subsolo

- Garagens com saída secreta de: Carros, Motos e Helicópteros



- Bonecos parecendo gente. Armas de vários calibres e tipos. Inclusive bazuca.
- Sala de Tiro e treinamento.



- Laboratório de pesquisa física, química e biologia
- Um hospital DAY e centro de tratamento intensivo

Terraço

- Lage “social” com área para eventos e reuniões com a comunidade. Entrada independente.



ANEXO B

SISTEMA DE REGRA BY MOODLE ADAPTADO PARA PSIQUISMO

BACKGROUND

O processo de criação da ficha de personagem envolve uma série de passos seguindo as regras do sistema a fim de produzir a ficha, contudo, ele não se resume apenas ao sistema. A criação de um personagem envolve o desenvolvimento de uma persona, com motivações, medos e princípios. A ficha é apenas uma forma de representá-lo, mas deve sempre estar atrelada à ideia que o jogador tem de seu personagem. Um jogador que pretende jogar com um Nerd Social - TI encontrará alguns problemas durante o jogo se na ficha do seu personagem houver uma cognição muito baixa que não condiz com o conceito inicial do seu personagem.

A criação de um background (a história pregressa do personagem, feita pelo próprio jogador em conjunto com o Mestre) ou de um conceito (um resumo do personagem em duas linhas, quem ele é e o que ele faz) ajuda o jogador durante a criação do personagem e durante o resto do jogo. O Mestre deve sempre estar atento para auxiliar os jogadores neste processo, indicando quais rumos tomar para enriquecer cada vez mais o personagem do jogador e tornar a ficha o máximo possível condizente com a ideia que o jogador tem do seu próprio personagem.

ATRIBUTOS

Os atributos definem e o compõem o personagem. É a descrição mais crua dele mesmo. Praticamente todos os testes envolvem os atributos, as habilidades naturais do personagem, portanto eles são de suma importância na criação do personagem, norteando todo o resto. A quantidade de pontos para que Pj possa montar seu personagem pode ser definido pelo mestre ou destinando um valor básico para cada atributo (por exemplo 10, que no sistema de RPG D&D é considerado um valor inicial para um personagem humano) somado ao modificador da Classe e/ou raça.

DESCRIÇÃO DOS ATRIBUTOS

- **Força:** Esta representa a capacidade do personagem de alterar diretamente os corpos ao seu redor através da manipulação física. Equivale a sua musculatura e força física propriamente dita. Invista em força se você gostar de personagens que sejam bons em combate corpo a corpo e também que não dependam dos braços dos outros para tudo. Soldados de infantaria, armados com grandes fuzis, pistolas e granadas, atacam ferozmente sobre o exército inimigo, impondo sua força perante o adversário.
- **Destreza:** Representa a capacidade do personagem de interagir de maneira sutil como espaço a seu redor ou reagir de maneira rápida a outras alterações, equivale a sua coordenação motora e agilidade. Invista na destreza se você preferir personagens que sejam bons em ataques a distância e que tenham uma boa esquivas. Os Monges

budistas do Tibetanos eram conhecidos por sua destreza incomparável nas artes marciais.

- **Constituição:** Representa a capacidade do personagem de resistir às alterações negativas do ambiente direcionadas a ele, equivale a sua saúde e resistência física. Invista em resistência se você preferir um personagem que seja o primeiro a levantar e o último a cair. Bárbaros visigodos eram conhecidos por não ter medo de absolutamente nada e por serem sempre os últimos a deixarem o campo de batalha, ostentando as cicatrizes como troféus.
- **Cognição:** Representa a capacidade do personagem de processar possíveis alterações do espaço físico e gerar resultados a partir disto, equivale a sua inteligência e a sua capacidade de aprendizado e raciocínio. Invista em cognição se você preferir personagens espertos e bons em resolver enigmas. Sherlock Holmes fez sucesso pelo seu incrível raciocínio, mas ele ainda não se compara a C3PO, um computador de última geração capaz de traduzir simultaneamente centenas de línguas intergalácticas.
- **Percepção:** Representa a capacidade do personagem de perceber as alterações no espaço físico ao seu redor e equivale a sua atenção, concentração e sentidos apurados. Invista em percepção se você gostar de personagens que não sejam pegos desprevenidos e que estejam sempre atentos aos mínimos detalhes. Um caçador na selvas usa seus sentidos apurados para encontrar sua presa nas imensidões das florestas.
- **Carisma:** Representa a capacidade do personagem de interagir com outros seres, equivale a sua simpatia e força de personalidade. Invista em carisma se você gostar de personagens simpáticos e que saibam como lidar com pessoas. Martin Luther King Jr. era conhecido por sua capacidade de motivar multidões contra o regime de apartheid.

ATRIBUTOS APLICADO AOS PODERES PSIQUICOS

Aqui a background e a classe do personagem define a quantidade e intensidade dos seus Poderes Psíquicos. O seu valor será determinado pelo nível e o Atributo Psíquico (Força, Constituição, Cognição, Percepção, Destreza, Carisma) somado ao modificador, quando houver.

Exemplo: Uma Voluntaria social no nível deseja utilizar a sua Clarividência será então realizado o seguinte teste:

Atributo requerida pelo poder + **Proficiência** do nível + **Modificador**, quando houver.

Força: Determina a capacidade do PJ manipular qualquer objeto uma só vez e o dano aplicado no adversário.

Constituição: Determina a resistência contra danos físicos e psicológicos causado diretamente por Poderes Psíquicos.

Cognição: Refere-se à capacidade do PJ's em aprender novos poderes psíquicos.

Percepção: Capacidade do Jogador em Identificar e/ou rastrear energias psíquicas e prevenir ataques psíquicos do adversário.

Destreza: Mede a coordenação e capacidade de manipular objetos à distância, bem como a capacidade de invadir mentes e sistemas sem ser detectado.

Carisma: Determina a capacidade de manipular psiquicamente uma pessoa ou ser vivo.

RELAÇÃO NÍVEL DO PJ E PODERES PSÍQUICOS

Nível 1: Psiquismo leve, afeta apenas um alvo ao alcance do toque (um braço esticado). As impressões detectadas são pontuais, superficiais e confusas.

Nível 2: Psiquismo médio, afeta até 2 alvos a um raio de 3 metros. Impressões detectadas são pontuais e confusas, mas com um acerto crítico em 2d6 consegue acesso total a uma informação ou ao controle pleno do alvo por um turno.

Nível 3: Psiquismo bom, afeta até 5 alvos ao alcance do campo visual do PJ. Consegue-se agora acesso a informações importantes e controle mais preciso sobre o alvo, apesar das informações ainda serem confusas. A duração do poder psíquico nesse nível é de uma cena.

Nível 4: Psiquismo excepcional, afeta todos os alvos à escolha do PJ no raio de 100 metros de distância. É o nível mínimo necessário para fazer uma única hipnose de longa duração ou domínio mental num único alvo, tendo essa um efeito permanente (até ser desfeita por um Personagem com nível igual ou maior de Psiquismo, que tenha obtido mais sucessos no teste). O controle do alvo dura uma cena.

Nível 5: Psiquismo extraordinário, afeta todos os alvos do Paranormal até 1000 metros de distância, desde que o mesmo tenha meios de detectá-los. Com um acerto crítico em 2d6, permite uma hipnose de longa duração ou domínio mental total num único alvo, que é permanente até ser desfeita por um Paranormal com Psiquismo igual ou maior, que tenha obtido mais sucessos no teste. O controle dura 1 cena, e pode ser estendido por mais uma cena para cada ponto de do Teste de Força Vontade (Constituição + 1d6) gasto.

Nível 6 a 10: Gênios psíquicos: Permitem controle total sob qualquer objeto e/ou pessoa simultaneamente num raio de 1000 metros. Enquanto Personagem estiver concentrado manterá o controle sobre os alvos.

SISTEMA DE ATRIBUTOS E MODIFICADORES

Calculo dos Atributos

Cada personagem possui seis atributos físicos e psíquicos: Força (For), Destreza (des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Para encontrar o valor destinado a cada atributo role 4d6. Descarte o dado que teve o resultado mais baixo e some os outros três. Anote e repita até obter os seis valores do Atributo. Esta rolagem resulta em valores consistentes entre 3 e 18.

Modificadores

Os modificadores podem somado ou subtraído de uma jogada de dado quando o personagem tenta fazer algo ligado àquele atributo. Por exemplo, o personagem usará o modificador de Destreza para atingir um alvo com um ataque à distância. Algumas vezes um modificador também será aplicado a algo que não depende de rolar dados.

Cada atributo tem seu modificador, de acordo com a tabela a seguir. Ele será positivo quando o atributo é alta (12 ou mais), negativo quando a habilidade é baixa (9 ou menos), ou nulo quando a habilidade é mediana (10 ou 11).

Um modificador positivo é chamado de bônus, enquanto um modificador negativo é chamado de penalidade.

Modificador de Habilidade

Valor do Atributo	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7

SISTEMA DE PROFICIÊNCIA

No sistema de regras, uma classe funciona dentro de um sistema de proficiências. Nele, o treinamento do personagem, ou seja, seu nível, oferece um bônus para os testes relacionados.

A classe pode oferecer quatro tipos de bônus para testes, relativo à capacidade típica da classe com esse teste, que são:

- Ótimo;
- Bom;
- Mediano;
- Ruim.

Exemplo: Um Assessor de Saúde possui um bônus ótimo em primeiros socorros, mas um bônus ruim caso tente realizar alguma manobra evasiva com o carro, em quanto na mesmo situação um Pacificado teria um bônus ótimo.

Estes bônus são relativos ao nível do personagem de maneira diretamente proporcional, a diferença é que essa relação de proporcionalidade é gradativamente maior partindo do ruim para o ótimo, ou seja, para um teste no qual sua perícia seja boa, ele receberá um bônus numérico maior do que seria se sua perícia fosse mediana.

Relação de proporcionalidade entre bônus e nível

- Bônus Ótimo/nível = 1 no primeiro nível + 1 a cada nível
- Bônus Bom/nível = 0 no primeiro nível + 1 a cada nível
- Bônus Mediano/nível = 0 no primeiro nível + 1 a cada 2 níveis
- Bônus Ruim/nível = 0 no primeiro nível e +1 a cada 3 níveis

Esses bônus se aplicam aos ataques e aos testes do personagem. Os relacionados aos ataques são fixos, mas os dos testes devem ser decididos pelo Mestre de acordo com a situação e as capacidades do personagem. É lógico que uma Enfermeira tenha um bônus ótimo nos testes para realizar primeiro socorros, afinal ela foi formada para isso, mas talvez seja necessário aplicar um bônus bom quando ela tentar realizar o mesmo teste em uma área medica que difere da sua formação, Exemplo: Uma enfermeira tentar diagnosticar um transtorno psicológico. Cabe ao Mestre decidir no momento do teste que bônus aplicar, levando sempre em consideração o background do personagem e as capacidades de sua classe.

CALCULO PARA ATAQUE E DEFESA

Ataques = **Modificador** do atributo requerido pelo ataque + **Proficiência** + **Bônus de item**

Defesas = **10** + **Modificador** do atributo requerido pela defesa + **Proficiência** + **Bônus de item**

TESTE DE HABILIDADES

Durante o jogo é comum os PJ's realizarem alguma ação que requerem alguma habilidade física ou mental. Por exemplo: um jogador deseja entrar sorrateiramente numa casa, sem ser percebido pelo inimigo. Ou então, motivar um grupo a segui-lo numa aventura.

Para realizar essas ações o jogador deverá realizar o seguinte teste

$$1d20 + \text{Modificador do atributo requerido}$$

TESTE DA SORTE

Algumas vezes o jogar deseja realizar uma ação que não é compatível com sua classe ou nível. O mestre pode permitir que ele realize o Teste da Sorte. O Pj rola 1d10, apenas se sair 10 ele conseguiu sucesso na ação. Se ele tirar 1 ele tem uma falha catastrófica, algo horrível acontece com o personagem.

Nesse teste a sorte só será válida a única ação de um Pj.

PONTOS DE VIDA

Em certos momentos da aventura, é possível que os personagens acabem entrando em conflito, que pode terminar em um combate físico ou psíquicos. Neste caso, os limites de sua resistência física serão testados. A fim de abranger estes momentos, nosso sistema avalia a capacidade do personagem de resistir a ataques através da quantidade de pontos de vida que ele apresenta. Esses pontos de vida representam em que estado a saúde do personagem se encontram, se ele está ferido, desmotivado, desacordado e até mesmo morto. Quanto mais perto do total de seus pontos de vida seus pontos atuais se encontram mais ele está perto de sua saúde perfeita. A fórmula para o cálculo dos pontos de vida é:

$$\text{Pontos de vida} = 2 + \text{Constituição} + \text{Modificador}$$

ANEXO C

Classes e perfil dos NPC

Classe 1: Assessor de saúde

Doutora Evelyn (Suporte de Saúde)

O serviço de saúde coletiva no Brasil, sobretudo, na Bahia, em Salvador apresenta graves problemas como a má gestão dos recursos, portanto, o descaso com as necessidades básicas da população residente na capital. Nesse contexto, as pessoas que pagam seus impostos primando à garantia desses serviços, entre outros, não encontram no Sistema Único de Saúde-SUS, o apoio necessário que vai desde a prevenção até a cura de enfermidades/doenças. Sabe-se que as comunidades populares sofrem com essa ineficiência dos órgãos responsáveis pela saúde coletiva. Dessa maneira, este grupo composto por médicos, biomédicos, psicólogos, entre outros profissionais da área de saúde busca por meio de ações coletivas e solidárias promover na comunidade, discussões informativas/educativas, além de prestar assistência médica quando necessário e possível.

Habilidades:

- ✚ Nível 1- Para este nível o indivíduo apresenta inicialmente características como pro atividade. Utiliza essa qualidade para ajudar no sentido de beneficiar a coletividade. Neste estágio ele possui nível fraco (0). Ao articular ações em associações, ONGs e instituições de saúde coletiva, o personagem atinge nível mediano (+2)
- ✚ Nível 2- Possui formação na área de saúde. Articula com outros profissionais para melhorar atendimento em postos de saúde da comunidade, criar centro de atendimento filantrópico, entre outras ações voltadas para a saúde coletiva e informação sobre direitos enquanto cidadãos. Alcança nível alto (+3).
- ✚ Nível 3- Se organiza com a comunidade a fim de buscar soluções preventivas no que refere aos problemas de saúde, sociais, entre outros. Promove cursos em parceria com ONGs para adultos, jovens e crianças possui nível alto (+5).

Classe 2: Voluntário Social

Seu Zé (Suporte de formação e encaminhamento cidadão)

Seu Doutor (pessoa do acolhimento)

Atualmente a sociedade civil apresenta um discurso no qual se defende questões como sustentabilidade, igualdade entre outros objetivos coletivos. Entretanto, os grupos sociais, em sua grande maioria, na prática agem de forma contrária ao que se fala. Desejar um mundo

melhor, menos desigual social e economicamente, sustentável, com oportunidades de acesso aos diversos bens, sejam materiais ou imateriais requer uma postura menos egoísta. Princípios como solidariedade e colaboração devem estar presentes quando se pensa numa sociedade mais humana. Nessa perspectiva, se insere o voluntário social, o qual podemos identificar nessa classificação como profissional do acolhimento, tendo em vista a sua capacidade e engajamento nas ações que beneficiem ao próximo, a doação de tempo de forma espontânea, não objetivando remuneração pelo trabalho, mas a melhoria da qualidade de vida da comunidade.

Habilidades:

- ✚ Nível 1- É um indivíduo participativo, preocupado com o bem estar coletivo. Neste estágio ele possui nível fraco (0). Ao engajar-se em causas sociais, articular e promover soluções para determinado problema enfrentando pela comunidade, o personagem atinge nível mediano (+2)
- ✚ Nível 2- Participa de ações nas associações, na comunidade. Ajuda grupo de jovens e crianças em situação de risco ou que necessitam de apoio, de escuta e compartilhamento de suas inquietações, frustrações, objetivos, planos etc. Alcança nível alto (+3).
- ✚ Nível 3- Possui iniciativas que possibilitam alternativas viáveis para jovens e crianças das comunidades populares como cursos, oficinas, espaço de diálogo sobre temas diversos numa perspectiva (in) formativa no que refere aos diversos problemas sociais, nas diversas relações, seja na família, na escola, no bairro, entre outros. Alcança nível alto (+5).

Classe 3: Nerd Social

A tecnologia está em todos os lugares, onde a rede apresenta um espaço para as diversas formas de relacionamento e compartilhamento do saber. O computador agrega infinitas informações das pessoas ali cadastradas. A tecnologia da Informação-TI, ajuda a gerenciar, armazenar e acessar as informações na máquina de forma eficaz, conforme a necessidade do indivíduo que a utilizará. Contudo, é preciso fazer uso desses recursos de forma responsável, onde a informação seja relevante, compartilhada, respeitando os princípios éticos. Nessa perspectiva se encontra o Nerd Social, ou também chamado de informático, apreciador da TI. Este grupo se interessa por tudo que acontece nas redes e está sempre ligado às novidades tecnológicas, às diversas formas de acesso e gerenciamento de dados, utilizando a inovação em benefício de uma coletividade.

Habilidades:

- ✚ Nível 1- É um indivíduo curioso, gosta de desafios e aprecia a tecnologia. Neste estágio ele possui nível fraco (0). Ao buscar informações sobre uso da TI e por meio desta, articular e promover soluções para determinado problema enfrentando pela comunidade, o personagem atinge nível mediano (+2)
- ✚ Nível 2- Propõe solução de gerenciamento e segurança virtual na comunidade por meio da rede. Auxilia pais de adolescentes no uso do equipamento e acompanhamento das relações desses jovens nas redes sociais. Promove palestras sobre os riscos, benefícios da internet. Alcança nível alto (+3).
- ✚ Nível 3- Auxilia jovens das comunidades populares no uso adequado do computador, da internet e multiplica a informação sobre riscos da exposição e diálogo com o mundo virtual, entre outros. Alcança nível alto (+5).

Classe 4: Blogueiro Social

Dona Cleuza (Expert em conseguir informação)

A comunicação é um intercâmbio de informação entre os sujeitos mediante o uso da escrita, da fala, internet, símbolos, gestos, entre outras formas. Por meio desta, os diferentes povos apresentam suas diversas formas de expressão, entre elas a cultural, política, social e econômica. Portanto, a comunicação pode ser utilizada para divulgar ou compartilhar ideias, articular movimentos em prol da coletividade, prevenir, planejar e solucionar situações problema encontradas no cotidiano do indivíduo. Essa classe tem como característica pessoas extrovertidas, dinâmicas, sutis e articuladas em rede, sendo, portanto, uma espécie de caçadores de informação social, de tudo que está relacionado à comunidade, seja na mídia televisiva, impressa e até mesmo no cotidiano do bairro.

Habilidades:

- ✚ Nível 1- Possui destreza na articulação com os demais moradores da comunidade e de outras localidades. Neste estágio ele possui nível fraco (0). Utiliza a diplomacia para obter informações sobre determinado assunto referente ao bairro, ao vizinho com problema familiar/profissional, ao adolescente e ou criança que por ventura apresente comportamento violento. Com essa atitude o personagem atinge nível mediano (+2)
- ✚ Nível 2- Leva as informações obtidas no decorrer de sua pesquisa sobre bairro, vizinho ou adolescente para o SOS Tibete, pedindo auxílio dos profissionais como o psicólogo. Promove palestras e cria meios de aproximação com os indivíduos em situação de risco. Alcança nível alto (+3).
- ✚ Nível 3- Auxilia jovens das comunidades populares no uso da informação divulgação e diálogo sobre os diversos problemas enfrentados por estes, seus colegas ou familiares. Cria fóruns, redes e se articulam para compartilhamento e busca de soluções. Alcança nível alto (+5).

Classe 5: Pacificador

Chena (Suporte de Segurança)

O sentido de segurança pode ser atribuído a diferentes aspectos, podendo ser utilizado como forma de proteção contra perdas, riscos e outros. É também aplicada em diversos contextos e por diferentes grupos, instituições: *segurança pessoal, doméstica, na escola, pública, privada, comunitária...* Nessa perspectiva, essa classe representa no bairro, as pessoas que utilizam a força física, intelectual de forma responsável e ética para defender o patrimônio material/imaterial do bairro, bem como valores dos indivíduos, aqueles que sofrem agressão verbal, física dentro e fora da comunidade.

Habilidades:

- ✚ Nível 1- Domina o uso correto da força. Neste estágio ele possui nível fraco (0). Busca pacificar a situação de conflito por meio do diálogo. Age com a força física para defender alguém que se encontra em risco na mesma proporção. Com essa atitude o personagem atinge nível mediano (+2)
- ✚ Nível 2- Consegue articular maior número de pessoas para defender os interesses da coletividade, propondo segurança comunitária, gerenciada pelo SOS Tibete, Alcança nível alto (+3).
- ✚ Nível 3- Propõe por meio de projetos sociais, ações capazes de aproximar pessoas que convivem com a violência no papel de vítima e agressor, onde através de propostas esses indivíduos se transformem e se melhorem enquanto ser social, solidário. Alcança nível alto (+5).

Classe 6: Mediador

Betão (líder – filantropo)

A liderança seja numa instituição, associação ou comunidade possui papel fundamental no processo de articulação entre a coletividade, onde os demais indivíduos atribuem ao líder à função de conduzir as ações provenientes das necessidades/demandas do grupo. Neste caso, essa classe é composta por pessoas com perfil não autoritário, mas objetivas e capazes de negociar ou resolver possíveis problemas ou situações em prol da comunidade. Por se tratar de pessoas proativas podem ser consideradas mediadoras nos diversos contextos apresentados na comunidade.

Habilidades:

- ✚ Nível 1- Tem aptidão para articular e deliberar tarefas. Neste estágio ele possui nível fraco (0). É convincente ativa e sabe gerenciar o grupo e ações de forma cooperativa. Com essa atitude o personagem atinge nível mediano (+2)
- ✚ Nível 2- Consegue mediar conflitos entre moradores da comunidade. Propõe soluções para possíveis problemas nos serviços básicos que são de direito do cidadão como boa

saúde, educação, habitação, acesso aos diversos bens culturais e direito à manifestação da sua cultura. Alcança nível alto (+3).

- ✚ Nível 3- Prepara grupo de jovens para a construção de associação/cooperativa voltada para a educação cultura e lazer desses grupos e afins. Alcança nível alto (+5).

ANEXO D

Ficha do personagem

SOS TIBETE

Nome do Personagem:		Nome de Jogador	
Classe		Nível	
Gênero		Idade	
Dinheiro			

ATRIBUTOS FÍSICO	Valor	Prof.	Mod.	ATRIBUTOS PSÍQUICOS	Valor	Prof.	Mod.
<input type="checkbox"/> Força				<input type="checkbox"/> Força			
<input type="checkbox"/> Constituição				<input type="checkbox"/> Constituição			
<input type="checkbox"/> Destreza				<input type="checkbox"/> Destreza			
<input type="checkbox"/> Percepção				<input type="checkbox"/> Percepção			
<input type="checkbox"/> Cognição				<input type="checkbox"/> Cognição			
<input type="checkbox"/> Carisma				<input type="checkbox"/> Carisma			

PONTOS DE VIDA	Constituição +2		Total

ARMAS	ATAQUE	DANO	CRITICO	DISTANCIA

ARMADURA/ESCUDO	Bônus na CA	Bônus Máximo de	Penalidade
------------------------	-------------	-----------------	------------

		Destreza	de Armadura
Armadura			
Escudo			
Outros			

Habilidades Psíquicas e Poderes Psíquicos	Habilidades da Classe

Equipamentos/ itens	Background/Historia

ANEXO E

Aventuras

Avantura 1 – “Hackearam você. E agora?” (em desenvolvimento)

Orientação geral ao Mestre

O raquer “bonitinho” vai raquear para chantagear, inclusive usando os pais, e também obter vantagens da moça raqueada.

O SOS vai descobrir o que está acontecendo e atuar para sanar o problema.

Dica ao Mestre: *Os personagens que farão parte da equipe o SOS terão 3 em 6 chances de conhecer uma adolescente que está sendo chantageada pelo Hacker. Cada um que conhece tem 2 em 10 chances de perceber sinais diferentes de comportamento na adolescente. (Pelo menos 1 personagem deve conhece-la, e pelo menos 1 vai perceber os sinais)*

Informação ao Mestre: *Lembre que cada uso de habilidade, cada compreensão, entendimento, desenvolvimento conseguido pelos personagens, Assim como a cada combate ou ação vitoriosa prevista pelas regras de combate e ação, os jogadores deverão ganhar pontos de experiência que vão somar no final da aventura*

Orientação geral ao Mestre sobre Ludicidade e Jogabilidade: *O jogo pode e deve ter o uso de habilidades psiônicas estimulado.*

O mestre já sabe o seguinte: *Uma estudante de nome Nicolý, tem, por dificuldade financeira, um par de óculos fundo de garrafa horroroso, ela é tímida e tem baixa autoestima, o que atraiu a indisposição, e depois perseguição de Michael. Ela era considerada estranha na sala.*

Michael, e mais dois amigos, Ygor e Andrey, com a ajuda de Loretta, pegou o celular de Nicolý e passou para os meninos. (Os meninos já escolheram a moça estranha de propósito).

Eram fotos de ... (na praia, em casa estudando com amigas, 2 fotos dela nua em frente do espelho de casa, 1 da prima (Violetta) que fazia mesma coisa)

Recebe em casa mensagem de email marcando encontro, e mostrava fotos dela modificadas, e uma mensagem... você foi raqueada...perdeu girl. As fotos são comprometedoras com artistas pornô, ou com colegas da escola (Montagens).

Se ela não for ao encontro, ele vai divulgar tudo para todos e vai divulgar inclusive para o emprego do pai, que é bem sensível a isso. E tem que levar sua prima. Além das fotos eles querem dinheiro que o pai deposita todo mês de mesada dela.

Nicolý ficou com medo paralisante, revoltada por ter sido enganada, 14 anos. Os pais já a achavam estranha e mesmo que ela tenha ficado mais silenciosa, mais preocupada, mais isolada e mais triste, acharam que era normal.

Início da Aventura

Informação aos Jogadores e Mestre

Os jogadores chegarão à Sala Controle desde as 18:00, tinham reunião marcada. Os jogadores foram recrutados pela SOS e estão na primeira reunião de apresentação e de explicação dos membros SOS.

Informação ao Mestre: *Eles vão passar pelo orfanato (o mestre opta por contato ou não com órfãos), vão ser apresentados ao espaço da SOS pelos Não Jogadores Membros, que também vão se apresentar um a um, e apresentarão a situação e as possibilidades de trabalho.*

No final, na sala de controle, o Sr. Roberto pede aos jogadores que se apresentem uma um.

Ação dos jogadores: *livre na sala de controle.*

Informação ao Mestre: *Na tela da sala aparece Nicolý procura a prima na praça – Violetta, e mostrando a ela a mensagem e as fotos que ela recebeu. A prima se chateia por ter caído no truque e na companhia da “estranha” e diz que ela agora vá lá e resolva tudo. A prima saiu danada para pensar. Escolha em que momento os jogadores vão jogar a chance de conhecer e de perceber o que está acontecendo agora.*

Informação ao Mestre: *As câmeras do SOS capturam a situação e os jogadores que tem conhecimento das meninas, jogam o percentual de perceber que há alguma coisa errada.*

Ou seja percebem os seguintes sintomas:

- *As duas meninas, principalmente Nicolý, entram na praça sem olhar para ninguém, de fato olhando para o chão, e procurando com angústia, e furtivamente, com uma expressão de medo e tristeza, por Violetta. De maneira que não olha para ninguém e nada. Quando acha a Violetta vai direto e rápido para ela, como se fosse a única pessoa da terra.*

- *Nicolý suave muito, principalmente levando em conta, que era 8 horas da noite, e o calor já havia se rendido ao sereno.*
- *As duas estavam trocando insultos, e até agressão física continuamente*

8:00 horas da noite – mais ou menos este horário (pelo menos um jogador tem que perceber).

Ação dos Jogadores: *rodadas de reflexão dos jogadores.*

Informação ao Mestre: *hora de verificar se alguma habilidade dos jogadores deu certo para entender o que aconteceu.*

Informação ao Mestre: *Se nenhum jogador tiver a ideia de consultar Dona Cleuza, o não jogador, Seu Doutor, vai dar esta ideia. E depois o mestre dá mais um tempo para ver se alguém segue o palpite ou não.*

Informação ao Mestre: *Deixe os jogadores dialogarem com ou sem Dona Cleuza (depende deles quererem chama-la) e tomarem suas ações. Sabendo que em 10 minutos as meninas vão embora. E o pessoal da SOS terá somente 10 minutos de captura da imagem. (8 minutos é o tempo que os jogadores tem para fazer algo enquanto as meninas estão visíveis. Depois disso, terá que ser ação sem elas visualizadas). Os jogadores contam com a ficha (se consultaram Dona Cleuza) + com resultado do uso de habilidades + a gravação do diálogo eles podem construir um diagnóstico.*

Ação Noturna (o que vai acontecer de noite)

Informação ao Mestre:

- 1) Se eles não se importarem com as meninas, o Seu Doutor, vai tentar motiva-los a se interessar. Crie como. Se ainda assim, não se interessarem, a SOS vai demitir o grupo.*
- 2) Se eles resolveram ver as meninas na praça. Se demorarem de sair (mais de 10 minutos) não vão encontrar. Se tem menos de 10 minutos, jogue 100% - o número de minutos que demoraram para sair X 10 %). Se não encontrarem, o mestre improvisa respostas às ações diversas, enquanto estas existirem. Se porém eles resolverem ir a casa das meninas, tem 1% de chance das meninas atenderem. Se as meninas atenderem haverá 1% de chance delas dizerem o que está acontecendo n o desespero. Se as meninas não revelarem, ainda há 50% de chance de contarem uma história que afaste os jogadores da verdade.*

3) Se encontrarem as meninas na praça haverá 3% de chance de uma delas dizer o que está acontecendo desesperadas. Se as meninas não revelarem, ainda há 50% de chance de contarem uma história que afaste os jogadores da verdade.

4) Se eles descobrirem o que está acontecendo, reaja com realismo, às suas ações, sabendo que eles deverão tentar ajudar as meninas. Para ajudar as meninas com propriedade, se já não souberem o que fazer, deverão consultar Seu Doutor que tem os procedimentos corretos registrados. E aí o mestre deve ler as regras de atendimento para os jogadores e esperar suas ações.

Ação dos jogadores: reflexão do que devem fazer na noite e ação de manhã.

Informação ao Mestre: as 7 horas da manhã, as meninas têm 50% de chance de ir ao encontro dos chantageadores, marcado às 9 horas, e portanto filarão a aula. Ou 50% de chance de não atenderem aos chantageadores, e portanto, ir a aula. Ou o mestre pode escolher qual dos dois destinos vai acontecer.

1) Se os jogadores resolverem esperar a saída das meninas para a escola as 7 da manhã – e elas forem ao encontro dos chantageadores.

a. Se os jogadores resolverem segui-las. Verão entrar em um carro marrom com 3 meninos e 1 menina dentro. Se eles resolverem interpelar o carro. O mestre escolhe um escore de dado para testar se a SOS consegue ou não interpelar o carro. Se não conseguirem interpelar, o mestre deve escolher um escore de dado para as meninas serem retalhadas pelos chantageadores, o mestre escolhe o retalhamento. Se os jogadores resolverem seguir o carro discretamente, há uma chance pequena (a escolha do mestre) dos chantageadores descobrirem que estão sendo seguidos. Se eles descobrem que estão sendo seguidos, o mestre deve improvisar a condução do que vai acontecer, lembrando que se eles escaparem podem achar que as meninas contaram a alguém.

b. Em relação ao encontro das meninas com os chantageadores, quando da chegada no carro, em um lugar discreto, eles saem, as agridem com rapidez e firmeza, e jogam no carro. O carro sai em disparada, sai do bairro e vai até uma área com matagal, dentro do qual há uma pequena barraca com cara de abandonada. Ao chegarem as meninas são arrastadas chorando, gritando e apanhando, e também sendo bolinadas.

Rodada de ação e de reflexão dos jogadores

Informação ao Mestre:

a. Neste ponto os jogadores terão 30 minutos para intervir. Caso não intervenham, as meninas serão violentadas e tudo vai ser filmado por Loretta.

- b. *Se eles chamarem reforço da SOS, jogue o dado escolhendo um percentual para o sucesso de chegarem a tempo. Sabendo que, a cada 5 minutos, as meninas estarão em um grau cada vez pior de dano psíquico. O mestre joga um percentual de chance a sua escolha, de a SOS instruir a ação.*
- c. *Se tentarem negociar com os chantageadores, haverá 50% de chance de transformar o evento em um evento de combate. Se não houver combate, o mestre administre as negociações e ações, usando os atributos e as habilidades presentes em personagens e não jogadores.*
- d. *Se houver combate, utilizar as regras e os procedimentos de combate.*
- e. *No final, se tudo correr bem e as meninas estiverem fisicamente salvas, a SOS (os jogadores) vai querer leva-las para a sede para fazer todos os procedimentos legais, médicos e de diagnóstico da situação.*
- f. *Se a SOS não tiver sido chamada os jogadores deverão decidir o que fazer. Há uma chance de 50% da SOS entrar em contato para ver o que aconteceu, devido a suas informações na sede.*

- 2) *Se os jogadores resolverem esperar a saída das meninas para a escola as 7 da manhã – e elas não forem ao encontro dos chantageadores.*
 - a. *Os jogadores vão seguir as meninas até escola. As meninas apresentarão o mesmo quadro de distúrbio.*

Rodada de ação e de reflexão dos jogadores

- b. *As 11 horas os chantageadores vão enviar ZAP, email, SMS, com algumas das fotos comprometedoras para a turma toda. E algumas fotos piores para somente as duas meninas, dizendo que a última chance delas não terem as fotos piores divulgadas, é o novo encontro no mesmo lugar as 14 horas.*
- c. *A reação das meninas é forte após a revelação das fotos, e os colegas acompanham com reações de booling.*

Rodada de ação e de reflexão dos jogadores

Informação ao Mestre:

- a. *Se eles acionarem a SOS, esta vai descobrir o que está acontecendo.*
- b. *Se até 12 horas eles não entrarem em contato com a SOS, esta vai entrar em contato, e ao perguntar o que está acontecendo, vai descobrir. Ao descobrir o que está acontecendo a SOS vai assumir que vai bloquear a chantagem e reprimir os chantagistas. Recomendando que os jogadores resolvam o ciber-booling sofrido pelas meninas.*

Rodada de ação e de reflexão dos jogadores

NO DIA SEGUINTE (SEGUNDA FASE) ...

Informação ao Mestre – geral

As meninas serão levadas para a SOS e em um estado tão impossível de nervos e desequilíbrio que acabam sendo sedadas e dormem toda a noite. O que virá e está descrito abaixo acontece a partir do dia seguinte.

Informação ao Mestre – se as meninas forem violentadas:

a. *As meninas serão levadas para a sede da SOS onde serão tratadas. O tratamento de saúde será feito pela Doutora Evelyn e não será acompanhado por ninguém. O Mestre administre esta situação. Após 2 horas de tratamento e já fisicamente tratadas, as moças são conduzidas à entrevista com não-jogadores e jogadores da SOS.*

b. *O Mestre deve ser criativo para construir uma entrevista que o Sr. Roberto vai iniciar com as meninas para saber delas como vão as coisas no momento e para iniciar ações para recuperação e bem estar das duas. Deve ser criativo ao permitir que os personagens e outros não personagens, na medida da conveniência do andamento da aventura intercalem perguntas e interações com as moças.*

c. *O Mestre deve criar as respostas das meninas, condizentes e articuladas com as intervenções dos que as entrevistam – embora as duas estejam bem frágeis, lembrar que Nicolý tem ainda mais dificuldade, pois já tinha desde antes. De qualquer maneira as meninas devem revelar os seguintes comportamentos:*

a. *Os olhares ficam quase sempre fixados no vazio, parecem não olhar nada. É importante que do nada estes olhares se encham de lágrimas, as vezes soluços que desejam ser escondidos, as vezes choro incontrolável;*

b. *Estão relembrando as cenas, pensam nas reações da família, dos conhecidos, das pessoas;*

c. *Passam a ser pessimistas e tristes;*

d. *O normal é estarem caladas e terem a sensação que a vida perde sentido. Não tem ânimo para nada;*

e. *Ao mesmo tempo, se interessam em achar alguém que pensam pode de fato ajudar, que perceba seu sofrimento.*

f. *Nervosas, se irritam e brigam facilmente. O que deve estar presente na reação delas nos diálogos – irritadiças com qualquer contrariedade ou ao errarem na execução de qualquer tarefa;*

g. *Interiormente, principalmente Nicolý, estão com sentimentos contraditórios. De alguma maneira se interpretam culpadas, pois estavam se fotografando com os celulares, e têm alguma repreensão a si próprias, devido a pensarem que de alguma maneira estavam fazendo algo errado. Mas por outro lado percebem que o mundo, os pais (os pais ausentes e sempre preconceituosos com suas escolhas e situações), escola (a escola deveria informar mais e servir para que aprendesse a se defender), as pessoas (que poderiam ser mais compreensivas), etc.*

- h. *Passam a esquecer das coisas, objetos que sempre levavam, esquecem inclusive de agendas simples e rotineiras, compromissos. O esquecimento é sinal de estresse e a depressão estão se instalando. Mostra-se cansada e esgotada;*
- i. *Começam a querer “se punir” e a mostrar uma atitude de não querer ligar mais para nada, desleixo, ficar largada, aproximar-se de drogas, bebidas, mostrar uma atitude autodestrutiva juntando-se a grupos de pessoas com problemas de fuga da realidade, vício e autopunição;*
- j. *Evita os amigos antigos, sente-se culpada e com vergonha, tendo raiva de si mesmas;*
- k. *Evita carinho, em especial do sexo oposto. Teme que mais mal lhe seja feito;*
- l. *Acredita que os pais não vão apoiá-las, ao contrário, as pressionarão e condenarão por terem tido certas atitudes, certo tipo de registro do que fazia, certas brincadeiras e envolvimento – desta forma perdem a possibilidade do apoio em casa – os pais normalmente já não acreditam nelas*
- m. *Fogem de pessoas que acham poderiam perceber o que querem esconder, professores mais atenciosos, diretores, SOE.*

Informação ao Mestre: *realize esta entrevista improvisando o melhor possível os diálogos que revelem estas posturas e atitudes das meninas e favoreçam mostrar sua situação de risco;*

Informação ao Mestre – se as meninas sofreram cyberbullyng:

- a. *As meninas serão levadas para a sede da SOS onde serão tratadas. O tratamento de saúde será feito pela Doutora Evelyn e não será acompanhado por ninguém. O Mestre administre esta situação. Após 2 horas de tratamento e já fisicamente tratadas, as moças são conduzidas à entrevista com não-jogadores e jogadores da SOS.*
- b. *O Mestre deve ser criativo para construir uma entrevista que o Sr. Roberto vai iniciar com as meninas para saber delas como vão as coisas no momento e para iniciar ações para recuperação e bem estar das duas. Deve ser criativo ao permitir que os personagens e outros não personagens, na medida da conveniência do andamento da aventura intercalem perguntas e interações com as moças.*
- c. *Verificar se cartão de crédito e contas telefônicas estão conforme o uso feito regularmente;*
- d. *O Mestre deve criar as respostas das meninas, condizentes e articuladas com as intervenções dos que as entrevistam – embora as duas estejam bem frágeis, lembrar que Nicolý tem ainda mais dificuldade, pois já tinha desde antes. De qualquer maneira as meninas devem revelar os seguintes comportamentos:*
 - a. *As garotas provavelmente estarão estressadas e muito ansiosas. Acompanhadas de sentimento de ira, fadiga, desânimo para tudo;*
 - b. *Há queda do desempenho escolar devido ao estresse e fadiga, principalmente;*
 - c. *Há queda de autoestima, sentimento de culpa e de que se está indefeso;*
 - d. *Perdas na qualidade das relações sociais e familiares;*

e. São observáveis mudanças na personalidade do assediado, aparecem atitudes hostis e de desconfiança;

f. É possível, devido ao muito tempo dedicado à internet, que o assediado tenha sintomas físicos: insônia, pressão alta, e apresentar sintomas de depressão;

Informação ao Mestre: realize esta entrevista improvisando o melhor possível os diálogos que revelem estas posturas e atitudes das meninas e favoreçam mostrar sua situação de risco;

É ainda possível que as meninas estejam inseridas nos dois problemas. Neste caso o Mestre seja criativo para conseguir mesclar as duas situações e enredos propostos acima.

Informação ao Mestre: O Mestre joga pelas meninas. Saiba posicionar-se e dialogar por elas. Atue bem para representar os momentos em que o jogador conseguir; ou não, ajuda-las. Seja criativo em todos os momentos do jogo.

Informação ao Mestre: A aventura termina com o atendimento das meninas. O mestre decide o ponto de término, quando experiências serão somadas e as alterações dos personagens correspondentes. A soma desta experiência será somada.

Nesta Aventura o objetivo terá sido aprender por experiência a desenvolver os elementos da resiliência. Quando os jogadores estiverem ajudando as moças, estarão desenvolvendo consciência e pensamento sobre a resiliência e consciência que estarão passando para as meninas.

Informação ao Mestre: No dia seguinte todos são convidados a estudar o caso. Como sempre aliás. Seu Doutor, da SOS, inicia a preleção e os diálogos sobre a análise dos casos, todos no ambiente de estudos para elaborar o plano de ação:

Como sempre o ambiente contém livros, textos, e os depoimentos que articulam o principal do que se deve preocupar sobre a questão dos jovens em situação de risco.

A qualquer momento os jogadores podem requerer estudar livros do ambiente (baixados com um clique), ou assistir aos vídeos com orientação dos especialistas (também baixados com um clique, no ambiente de mídias).

Informação ao Mestre se as meninas foram violentadas: A ação dos jogadores deve ser munida de todas as possibilidades das classes e suas habilidades e o uso das habilidades psiônicas devem ser estimuladas para que a jogabilidade e a ludicidade ganhem espaço e o entretenimento seja o melhor dos professores, em meio à diversão. O Mestre deve conduzir os jogadores para que estes consigam

das meninas, conduzi-las às seguintes condições, que passam a ser objetivos desta aventura:

1. Capacidade de Reflexão

- a. “pensar sobre sua realidade (familiar), de forma consciente, poderá auxiliar estas meninas a buscarem relações com maior reciprocidade, afetividade e estabilidade” - a compreensão do microsistema familiar pode oscilar entre o real e o ideal, tendendo para a idealização, como uma forma de se proteger contra o sofrimento advindo da confrontação da sua realidade, marcada pelo abandono e pela violência.
- b. “enxergar e acreditar na existência de fatores de proteção, além dos fatores de risco, poderão contribuir para o otimismo e a esperança” - uma ausência de expectativa de futuro é comum em adolescentes que sofrem maus-tratos, denotando um descrédito em relação a si e aos outros, o que pode levar a comportamentos que expõe ainda mais ao risco e intensificam a vulnerabilidade.
- c. “a consciência da importância de romper com o ciclo da violência intergeracional e do fato de que os problemas devem ser resolvidos ao invés de se “fugir” deles, como ocorre com o uso das drogas e do álcool”.
- d. Habilidade em aprender com a experiência;

2. Independência e determinação

- a. Expectativa acadêmica alta e realista, e suporte adequado;
- b. Escutar o que a criança e o adolescente sentem diante de situações difíceis;
- c. Permitir a expressão dos sentimentos de tristeza, raiva e medo;
- d. Oferecer o apoio necessário para que crianças e adolescentes se sintam seguros;
- e. Realizar escolhas conscientes
- f. Determinação em constituir uma vida familiar consistente e com vínculos coesos - *União com familiares*
- g. A existência de uma âncora religiosa ou espiritual (fornece senso de significado, segurança e a coerência na vida, sentimento de que “vale a pena”)

3. Relacionamento

- a. O relacionamento positivo com ao menos um adulto significativo (parente ou não);
- b. Amigos e a escola, também, são citados como fatores de proteção importantes no sentido de fornecerem suporte emocional
- c. Professores podem vir a ser um modelo positivo de identificação pessoal para uma criança de risco

4. A iniciativa e comunicação

- a. Incentivar iniciativas para criação de saídas e busca de soluções para os problemas;

- b. Fazer cessar os maus-tratos, denunciando o fato e buscando ajuda. - Informações que devem aparecer no jogo: **Lei 8069** (Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA); e o **contato dos órgãos responsáveis** previstos na ECA: Conselho de direitos, Conselhos tutelares, Centros de Defesa
- c. Afastamento do convívio com o agressor (no caso do jogo, penso que estimular o adolescente a passar tempo fora de casa, em atividades esportivas, culturais, etc.)
- d. Buscar atendimento especializado, via de regra através de profissionais da área de saúde, psicologia e serviço social. - Informações que devem aparecer no jogo: **Serviços especiais** de Prevenção e atendimento médico e psicossocial às vítimas de negligência, maus-tratos, exploração, abuso, crueldade e opressão.

5. O humor e criatividade

- a. Inteligência emocional;
- b. Habilidade para lidar com o estresse.

6. A moralidade

- a. Desenvolvimento de valores compartilhados com amigos, sociedade e família

7. Desenvolvimento da auto-estima

- a. Articulação e acolhimento familiar;
- b. Habilidade para lidar com o estresse.

Informação ao Mestre se as meninas sofreram cyberbullying: A ação dos jogadores deve ser munida de todas as possibilidades das classes e suas habilidades e o uso das habilidades psiônicas devem ser estimuladas para que a jogabilidade e a ludicidade ganhem espaço e o entretenimento seja o melhor dos professores, em meio à diversão. O Mestre deve conduzir os jogadores para que estes consigam das meninas, conduzi-las à desenvolver os seguintes comportamentos defensivos na internet e outros dispositivos em rede:

1. Uso apropriado da rede

- a. Há muito mais na rede que redes sociais e chats..
- b. Ter limite de tempo, espaço e situação para uso da internet e de computadores é consciência importante a desenvolver.
- c. Não utilize softwares e recursos desconhecidos e prefira aqueles disponibilizados por seu provedor
- d. Você não é obrigado (e não deve) aceitar qualquer software que solicitar permissão para entrar em uso por você;
- e. Cuidado com os links que recebe;
- f. Muito cuidado e consciência ao transferir arquivo, fazer upload ou download de informação

2. Interação Defensiva

- a. Consciência de que há gente mal intencionada na rede e cultivar o “não fale com estranhos” serve ainda mais para o ciberespaço;
- b. Aprender que jamais se deve fornecer dados pessoais e direções para encontro via Internet;
- c. Não marcar encontro com desconhecidos via Internet. Além disso, se estiver confiando em marcar, faça isso sempre em lugares públicos
- d. Fique atento e denuncie atividades suspeitas;
- e. Senhas e códigos de acesso são absolutamente pessoais. Não é falta de confiança não passa-los a amigos, namorados, etc.;
- f. Exceto se tiver plena consciência do que está fazendo e das possibilidades do que está produzindo, por mais que acho seguro ou tenha confiança jamais tire e/ou mantenha fotos íntimas e principalmente aquelas que podem ter cunho sexual em dispositivos com potencial uso público ou que possam cair em outras mãos que não sejam estritamente as suas – não mantenha “imagens secretas” na Internet ou em qualquer dispositivo acessível eletronicamente;
- g. Todo cuidado com páginas WEB de relacionamento. São ótimas para ladrões e mal-intencionados;
- h. Não anuncie e informe todos os seus movimentos pela Internet ou qualquer rede social. Será fácil qualquer um rastrear você;
- i. Muito cuidado com relacionamentos virtuais – não adicione desconhecidos À sua rede de relacionamentos;

Informação ao Mestre: Cada vez que o jogador conseguir que as meninas desenvolvam um destes fatores de resiliência vão ganhar 5000 pontos de experiência no jogo. O Mestre lembre-se sempre de estimular o uso das habilidades de classe e psiônicas, assim como testes de dado para sucesso e insucesso, para saber se as meninas melhoram e para validar os pontos de experiência.

Informação aos jogadores: São sucessivas e alternadas rodadas de participação entre JOGADORES (personagens AVATARES dos jogadores) e NÃO Jogadores (personagens realizados pelo mestre) até que se construa um diagnóstico de ação e uma sucessão de procedimentos a ser realizado nos dias seguintes para cuidar de Nicolý e Violetta. Quando o diagnóstico estiver pronto o dia termina e a SOS convidará Nicolý e Violetta e outros que possam ajudar o caso, para uma reunião Sequência de Ações de Jogadores e reações dos não jogadores, até o diagnóstico.

TERCEIRO DIA em diante

No dia seguinte,

Mestre narra: amanhece então, os convidados já estão acordados e tomados café, Robertão convocou uma reunião na sala de controle com eles, vocês e alguns outros membros da equipe para ajudar na conversa.

Sequência de diálogos entre Jogadores e reações dos não jogadores, inclusive Nicolý e Violetta até que

o mesmo aceite a ajuda da SOS.

Informação ao mestre: Serão então 5 a 7 situações que os jogadores terão que “VENCER”. É importante saber que caso dê errado a ação dos jogadores, daqui a X dias (elaborar o número X), haverá um bonde terrível com possibilidades de mortes, prisões, e danos irreversíveis.

Situação 1: se a escola é um ambiente apropriado, senão como torna-la assim

Informação ao Mestre: A escola de Nicolý, vai estar abalada pois a gang era em parte composta por colegas. De qualquer forma a sala de Nicolý, e a escola toda em geral, têm estudantes, colegas de Nicolý, que fazem parte dos que ficam zoando da moça. E agora ainda vão zoar com Violetta. Violeta e Nicolý viraram confidentes e companheiras de infortúnio e perseguição (viraram motivo de chacota dos “espertos”, alguns ex-colegas de seus raptos, cúmplices e companheiros dos mesmos em outras aventuras bandidosas.

Quanto às garotas, se chegaram ao ponto de serem estupradas estão com as seguintes características: Nicolý: letras a, c, d, f, j, k, l, m. Violetta: letras b, c, d, f, l. Se só estão vítimas do cyberbullying mesmo, Nicolý sobre os sintomas a, b, d, f, enquanto Violetta dos b, c, d, e. O mestre pode decidir variar estas letras se desejar. De qualquer forma o MESTRE terá que conduzir os diálogos representando as meninas nesta situação.

Dos colegas de Sala Adalberto e Jeisonildo são os que sempre provocam e de certa forma insistem em dizer que “também querem”, que ouviu falar que são “duas putas gostosas”, e insistem em desvalorizar, tentar encurrala-las na escola ou fora dela, e constranger a todos.

A direção da Escola é realizada por um Diretor, o Sr. Souza, psicopedagogo, professor de Geografia, muito conhecedor do bairro e das situações, que juntamente com a assistente e vice Damiana são acolhedores, sensíveis e se interessam em ajudar os alunos.

Os professores em geral são profissionais, a professora de Língua Portuguesa, Clarinda, é poetiza e adora poesia e literatura, e tem especial habilidade em ajudar seus alunos especialmente os que tem problemas, com diálogos cheios de sensibilidade e amizade, e que são recheados por poesia e literatura, que encanta até os mais desligados ou entristecidos. Demerval, professor de filosofia é um machista inveterado, preconceituoso, e não sabe lidar com a situação acabando por reforçar as pressões de perseguição da turma sobre as meninas.

Sequência de Rodadas de ação e de reflexão dos jogadores e não jogadores envolvidos

Informação ao Mestre: As ações e diálogos devem ser conduzidos e atribuir pontuação aos jogadores, que conseguirem realizar a equilíbrio e humanização do ambiente da escola, arrumando de tal forma que as meninas passem a ter na escola um ambiente favorável à recuperação, harmonioso e humanizado, capaz de efetivar a construção de relações sociais importantes.

Objetivo desta situação: A situação termina ao ter-se a escola HUMANIZADA e as meninas bem acolhidas. Alternativamente, caso os jogadores não consigam a harmonização, o Mestre deve dar o

espaço de 3 dias a 1 semana para concluir que os jogadores NÃO CONSEGUIRAM HARMONIZAR O AMBIENTE, e que a escola continua sendo um espaço de pressão e tensão sobre as meninas.

Situação 2: se Nicolý e Violetta são capazes de estabelecer metas e objetivos para sua vida

Informação ao Mestre: A “situação 1” já mostra como as meninas estão e seus sintomas. Um trabalho dos jogadores é falar sobre as metas de vida das meninas no momento. Perceba o mestre que deve elaborar (livremente) as metas (ou ausência delas) correspondentes aos sintomas que apresentam.

Desenvolva os diálogos entre os jogadores e as meninas no sentido de elas serem orientadas e desenvolverem metas objetivas de vida. Lembre-se que os jogadores devem conduzir bem o diálogo e suas habilidades em favor de construir resiliência.

Sequência de Rodadas de ação e de reflexão dos jogadores e não jogadores envolvidos

Informação ao Mestre: As ações e diálogos devem ser conduzidos e atribuir pontuação aos jogadores, que conseguirem realizar a construção de Metas nas meninas.

Objetivo desta situação: A situação termina ao ter-se, as duas meninas, com metas e desejando crescer e evoluir na vida. Alternativamente, caso os jogadores não consigam a harmonização, o Mestre deve dar o espaço de 3 dias a 1 semana para concluir que os jogadores NÃO CONSEGUIRAM CONSTRUIR METAS nas 2 moças (veja que UMA das moças pode conseguir e a outra não).

Situação 3: se Nicolý e Violetta percebem bem o ambiente em que vive

Informação ao Mestre: Para além dos muros da escola, e fora de suas residências, o Tibete não é nada fácil. Duas gangs de tráfico dividem a influência no bairro. O pessoal de Cima, e a raça de Baixo, que usam a praça, e a própria escola (que fica na praça) como limite e posição neutra, até porque a polícia sempre está naquela praça. O pessoal de Cima é chefiado por Thomás, sujeito que tem sua própria ética, que dentro dela respeita a comunidade e as pessoas, procurando entender-se e ser entendido como lidar comunitário. Josophias, é seu braço direito, está sempre nas ruas procurando liderar e arrumar tudo, em estilo discreto e silencioso. As relações com a raça de baixo, estão hoje equilibradas e em “paz”. Mas já houve disputa muito séria, com mortes e tudo. O “João de Barro”, líder violento da gang, mantém a paz com o outro grupo pois descobriu que isso é bom para os negócios, mas adoraria “acabar com aqueles bostas”. Checheu, é um gay violentíssimo que é capataz do grupo. Por orientação procura ser discreto, em função da “paz” já citada. Mas não perde a oportunidade de humilhar alguém. O bairro vive a contradição de conviver com esta situação.

São muitas igrejas, cultos, inclusive uma paróquia católica, e lá perto da velha bica, onde ainda há uma pequena mata, está o terreiro de Mãe Berna (Bernadete) que é filha de Oxum. A comunidade vive sendo palco destas disputas religiosas. O pessoal de Cima chegou ao candomblé, enquanto a raça de Baixo, se aproxima do Pastor Elenildo, que foi do bando, mas “descobriu Jesus”.

Isso se mistura com as relações domésticas, os pais de Nicolý, principalmente o pai, que cobra o tempo

todo e não faz qualquer esforço para entender a filha, receberam as questões do rapto como “culpa de Nicolý”, toda estranha. Antes do evento, até que os pais de Violetta não eram muito problemáticos, exceto pelo fato de o pai, sempre reclamar que Violetta deveria evitar a companhia “da estranha” da sobrinha de sua mulher. Agora a coisa piorou, poisalém de um sonoro “tá vendo”, ele ainda está tentando pibir de vez que as duas se vejam, e a trata como a “nova puta” do bairro.

Desenvolva os diálogos entre os jogadores e as meninas no sentido de elas entenderem e interpretarem o que está acontecendo na comunidade, na família, na escola, no sentido de dar a elas, ao final, uma interpretação de sua situação. Lembre-se que os jogadores devem conduzir bem o diálogo e suas habilidades em favor de construir resiliência. O ponto de partida da interpretação que têm deve estar montado sobre os sintomas assinalados na “situação 1:”.

Sequência de Rodadas de ação e de reflexão dos jogadores e não jogadores envolvidos

Informação ao Mestre: As ações e diálogos devem ser conduzidos e atribuir pontuação aos jogadores, que conseguirem avançar a interpretação explicativa das meninas sobre seu ambiente e situação.

Objetivo desta situação: A situação termina ao ter-se, as duas meninas, com explicações e interpretações organizadas sobre o ambiente em que vivem. Alternativamente, caso os jogadores não consigam essa situação, o Mestre deve dar o espaço de 3 dias a 1 semana para concluir que os jogadores NÃO CONSEGUIRAM FAZER AS MOÇAS INTERPRETAREM SEU AMBIENTE E SITUAÇÃO (veja que UMA das moças pode conseguir e a outra não), e o ambiente continuar ameaçador.

Situação 4: se Nicolý e Violetta têm pessoas que possam proporcionar confiança, adultos, amigos ou professores, ou outro.

Informação ao Mestre: Na escola, o diretor e a professora de literatura são possibilidades. O irmão mais velho de Violeta se esforçou muito para se formar, e como é mais jovem, entende bem as questões de pressão na escola, e com o problema que viveram. No caso de Nicolý, a avó materna, que há muito não via pois é do interior chega 3 dias depois do ocorrido, para cuisar “da minha menina”. A senhora tem uma experiência de

Desenvolva os diálogos entre os jogadores e as meninas no sentido de elas desenvolverem a confiança e a parceria com um adulto de referência, que será o “amigo” capaz de orientar. O mestre pode criar outros personagens se achar adequado.

Sequência de Rodadas de ação e de reflexão dos jogadores e não jogadores envolvidos

Informação ao Mestre: As ações e diálogos devem ser conduzidos e atribuir pontuação aos jogadores, que conseguirem avançar na construção da relação construtiva das meninas com um adulto de

referência.

Objetivo desta situação: A situação termina ao ter-se, as duas meninas, relacionadas e com significativas relações com adultos de referência. Alternativamente, caso os jogadores não consigam essa situação, o Mestre deve dar o espaço de 3 dias a 1 semana para concluir que os jogadores NÃO CONSEGUIRAM criar estas relações significativas, e assim estão menos protegidas.

Situação 5 : se Nicolý e Violetta já tem noção das ajudas que deve procurar em sua vida

Informação ao Mestre: O mestre deve listar uma série de instituições, setores, centros, e outras fontes de assistência governamental ou não governamental, consideradas eficazes no socorro de casos de risco. Feita a lista, cada instituição deve ter sujeitos que as representam e que são não jogadores a participar dos diálogos ou não. Ao menos uma parte (mas pode ser até todo) do trabalho a ser realizado aqui, deverá cuidar de despertar as meninas para a existência e capacidade de apoio e suporte das instituições e serviços.

Desenvolva os diálogos e ações entre os jogadores e as meninas no sentido de elas desenvolverem conhecimento a confiança e nas instituições apropriadas.

Sequência de Rodadas de ação e de reflexão dos jogadores e não jogadores envolvidos

Informação ao Mestre: As ações e diálogos devem ser conduzidos e atribuir pontuação aos jogadores, que conseguirem avançar consciência das moças sobre as instituições que devem saber desenvolver contato.

Objetivo desta situação: A situação termina ao ter-se, as duas meninas desenvolvido a consciência dos vínculos institucionais possíveis. Alternativamente, caso os jogadores não consigam essa situação, o Mestre deve dar o espaço de 3 dias a 1 semana para concluir que os jogadores NÃO CONSEGUIRAM criar o conhecimento necessário das moças.

Situação 6: se Nicolý e/ou Violetta sofrem de Transtorno BIPOLAR

Informação ao Mestre: Caso as 5 situações anteriormente descritas não sejam realizadas, as meninas terão 20% de chance, por cada situação não conseguida, de desenvolver transtorno bipolar e em caso afirmativo 20% de chance por dia de tentar o suicídio. O mestre deve ser criativo para desenvolver o enredo desta tentativa, que pode ser bem-sucedida.

A SOS, seus agentes (jogadores e não jogadores) devem estar atentos e voltados para perceber esta situação e tentar impedir. Os diálogos e ações devem desenvolver-se no sentido de descobrir o transtorno bipolar, que tem alguns sintomas que as meninas devem apresentar.

Se os jogadores conseguirem identificar e encaminhar tratamento vão ganhar experiência importante. Mas um diagnóstico equivocado significará experiência negativa.

Sequência de Rodadas de ação e de reflexão dos jogadores e não jogadores envolvidos

Informação ao Mestre: As ações e diálogos devem ser conduzidos e atribuir pontuação aos jogadores, que conseguirem diagnosticar as meninas e encaminhar o tratamento.

Objetivo desta situação: A situação termina ao ter-se, as duas meninas encaminhadas para tratamento. Alternativamente, caso os jogadores não consigam essa situação, as meninas vão tentar o suicídio conforme explicado. A tentativa MAL SUCEDIDA é um diagnóstico.

Situação 7 : se A Patologia é Grave e não poderá ficar só (ver se a PATOLOGIA é mesmo a BIPOLARIDADE neste caso)

Informação ao Mestre: A depender do desenvolvimento da “situação 6: ” as meninas vão desenvolver uma situação que necessita de acompanhamento regular. Os jogadores terão que buscar este acompanhamento, e enquanto não conseguirem eles mesmos estarão na função de acompanhar. O não acompanhamento implica em termos novas tentativas de suicídio, conforme orientado na “situação 6”. Considere o ambiente, a casa, a escola, todo o conjunto já elaborado para criar os diálogos, dificuldades e situações.

Procure então as situações e habilidades dos jogadores, para que consigam acompanhar as meninas evitando o pior (que reduzirá muito a experiência dos jogadores responsáveis).

Sequência de Rodadas de ação e de reflexão dos jogadores e não jogadores envolvidos

Informação ao Mestre: As ações e diálogos devem ser conduzidos e atribuir pontuação aos jogadores, que conseguirem diagnosticar as meninas e encaminhar o acompanhamento especializado.

Objetivo desta situação: A situação termina ao ter-se, as duas meninas estiverem seu acompanhamento assegurado. Alternativamente, caso os jogadores não consigam essa situação, as meninas vão tentar o suicídio conforme explicado. A tentativa MAL SUCEDIDA é um diagnóstico.

BRIGA DE BONDES (em desenvolvimento)

INFORMAÇÃO AOS JOGADORES:

1) Na comunidade existem dois bondes rivais que constantemente marcam encontros em locais públicos para brigar. Esses bondes são adolescentes do bairro e do bairro vizinho que de acordo com as finalidades, se juntam para criar uma irmandade, onde todos que participam devem respeito ao chamado líder e devem obedecer as regras e mandatos feitos por ele. Esses líderes costumam mandar os membros do bonde realizar ações como pichação, arruaça, brigas coletivas ou individuais, para provarem a lealdade ao bonde e assim ter direito de participar do grupo, o que também gera prestígio diante dos demais jovens da comunidade, mesmo que na base do medo.

Ocorre que ultimamente esses dois bondes rivais estão chamando atenção da polícia devido as suas rixas em espaços públicos, e como retaliação, a polícia vai a comunidade intimidar esses jovens ameaçando seus familiares, por vezes destruindo seus pertences.

INFORMAÇÃO AO MESTRE:

Seu Roberto tomou conhecimento dessa situação e decidiu agir junto com sua equipe, buscando maneiras de evitar que esses meninos tenham problemas ou ocorra uma tragédia.

Ele e sua equipe precisam pensar estratégias que atraiam esses jovens para ter o respeito que tanto querem de forma proveitosa e positiva tanto a eles como para a comunidade e sua família.

Existe o burburinho na comunidade que os bondes estão marcando para brigar no pátio do shopping do Centro, perto da comunidade, depois de amanhã, na hora do almoço (12:00 – 13:00). Hoje, cada bonde se reunirá na quadra de sua respectiva comunidade (20:00) para planejar a briga.

Os integrantes do bonde da comunidade são adolescentes que não veem muita perspectiva na vida, muitos deles já abandonaram os estudos e os que estudam, estão fazendo aceleração devido aos muitos anos que abandonaram os estudos ou por desinteresse ou para trabalhar.

Seu Roberto, às 14h recebe a informação da reunião na escola de um de seus espiões e reuniu a equipe para pensar uma estratégia para evitar o ato da briga e também fazer com que eles façam coisas que ajude a comunidade.

É importante nesta aventura os jogadores tomarem consciência da importância da relação familiar para o desenvolvimento do jovem, na casa do garoto eles vão descobrir que a relação com o pai não é boa e isso ajuda a ele fazer parte do bonde. Os jogadores precisam no decorrer da aventura mostrar que sabem como lidar com situações de conflitos familiares e como não se envolver em bondes e gangues que não ajudam em seu desenvolvimento pessoal de forma positiva.

Na casa de Denílson existe um conflito na família onde o pai dele, que quando chega bêbado em casa, é grosseiro e muitas vezes agride a mulher. Essa situação é angustiante para Denílson, que tenta proteger a mãe, mas ela diz para o filho não se meter, pois é o pai dele e que ele é assim mesmo, mas que um dia vai melhorar e isso é por causa da bebida. Mas Denílson não se conforma com a atitude da mãe, de ser tão submissa, ele sabe que quem sustenta a casa é o pai, mas ele não tem o direito de fazer isso com ela. Ele então, para descontar a raiva acumulada, pois não pode descontar no pai o que ele faz com a mãe, ele se juntou ao grupo de jovens da comunidade e hoje lidera o bonde. Neste bonde ele se sente respeitado, coisa que não tem em casa, então como líder do bonde ele manda e desmanda, ordena que armem brigas, que pichem muros, enfim, é o dono do pedaço.

***Dica ao Mestre:** Lembre que cada uso de habilidade, cada compreensão, entendimento, desenvolvimento conseguido pelos personagens, Assim como a cada combate ou ação vitoriosa prevista pelas regras de combate e ação, os jogadores deverão ganhar pontos de experiência que vão somar no final da aventura.*

INFORMAÇÕES AO MESTRE: SOBRE O INÍCIO DAS AÇÕES:

Todos juntos na sala de controle, seu Roberto conversa sobre o motivo da reunião:

Robertão: “Recebi a informação que os bondes rivais estão marcando para se encontrarem no pátio do shopping para brigarem amanhã meio-dia. Precisamos impedir isso e gostaria da ajuda de vocês. Soube que o líder do bonde daqui da comunidade é Denílson, o filho de Sr. Joílson. Gostaria da ajuda de vocês para ver o que podemos fazer para impedir essa briga e evitar que esses meninos voltem a brigar, pois se não brigarem no shopping, marcarão em outro lugar, e não podemos deixar que destruam suas vidas.”

Neste momento, Dra. Evelyn, interfere:

Dra Evelyn: “eu conheço a família desse rapaz. A mãe dele é dona Rute, ela é dona de casa, seu pai seu Joílson, pedreiro da obra do conjunto ao lado. Em uma consulta, dona Rute me confessou estar preocupada com a relação do filho com o pai, que estão se desentendendo muito e que tem dias que Denílson não volta para casa. Eu perguntei para ela o que tem entre eles e ela não quis responder, mas percebi algumas marcas nela e penso que ele agrida ela. É importante a gente conversar com eles sobre Denílson para descobrir que relação ele tem em casa e porque lidera o bonde. Eu vou lá agora”

Rodada de ação: o que farão? Ver quem acompanha dra. Evelyn.

Dica ao Mestre: Caso algum jogador não acate as sugestões e resolva fazer algo imprevisto, utilize o sistema de encontros aleatórios das regras do jogo.

Dica ao mestre: a intenção é que os jogadores vão na casa do líder Denílson para encontrar uma situação que mostrem a raiz do comportamento dele. Eles precisam vivenciar a agressão do pai à mãe do rapaz para que possam trabalhar a resiliência nele.

Rodada de ação: ação dos jogadores se acompanha ou não Dra. Evelyn.

Informação ao mestre: aqueles que informarem que acompanham a dra. Evelyn e mostrar preocupação devem receber bonificação de objetivos do jogo.

Dica ao Mestre: Caso algum jogador não acate as sugestões e resolva fazer algo imprevisto, utilize o sistema de encontros aleatórios das regras do jogo.

Se forem na casa do líder do bonde.

Informação ao Mestre: existirá uma situação que exigirá intervenção da SOS.

Na casa: Pai alcoólatra que bate na mãe do líder e a mesma se sente acuada por ele. O pai de Denílson, Sr. Joílson é um homem conservador, trabalha com construção e tem problemas com bebida. Quando retorna do trabalho sempre para no bar e bebe bastante. Quando chega em casa e alguma coisa está fora de ordem, ou não está como ele deseja, põe a culpa na mulher e a agride. Ela por sua vez, por não ter condições de se manter sozinha, pois não trabalha, não tem parentes próximos para te ajudar, prefere aguentar calada os atos de violência do marido. O filho Denílson não aceita o tratamento que o pai dá a mãe, sempre que tá em casa e presencia uma situação dessa defende a mãe e briga verbalmente com o pai, muitas vezes após a discussão ele sai de casa e não volta no mesmo dia. Liderar o bonde é uma realidade que ele constitui para fugir dessa problemática dentro de sua casa.

Quando os personagens chegarem na casa

Mestre narra: vocês chegaram na rua de Denílson, uma rua que não é muito movimentada,

silenciosa. Tem uma senhora limpando a calçada de sua casa. Ela olha desconfiada para vocês, mas parece saber de alguma coisa. Fica então arrumando as plantas que estão perto de sua janela, na verdade ela está mesmo querendo ver o que vocês estão fazendo ali naquela rua que nunca aparece nenhuma novidade. Nem vocês nem dra. Evelyn não sabem exatamente qual a casa de Denílson, estão parados na rua.

Ação dos jogadores: o que irão fazer...

Se resolverem falar com a senhora que está limpando a rua:

Senhora: “a casa é aquela ali, mas cuidado viu, ouvi nesse instante uns gritos e não sei o que foi que teve. Quase todo dia é isso, aqui nessa rua, tão tranquila, nunca acontece nada sabe, todo mundo aqui é muito sossegado, mas nessa casa... Mas olha, não fala que fui que disse não, esse marido dela é meio brabo, tenho medo dele viu!”

Se não forem falar com a senhora:

Dra. Evelyn: “precisamos encontrar essa casa pessoal, o tempo tá passando e devemos estar presente no momento dessa reunião de hoje à noite, já são 16:20, se não chegarmos a tempo não sei o que pode acontecer amanhã.”

Ação dos jogadores: aguardar o que pretendem fazer neste momento.

Se insistirem em não falar com a senhora, utilizar o encontro aleatório do sistema de regras. *Dica ao Mestre: Caso algum jogador não acate as sugestões e resolva fazer algo imprevisto, utilize o sistema de encontros aleatórios das regras do jogo.*

Se forem falar com a senhora, ler o que ela disse acima.

Mestre narra: com o que a senhora disse, vocês foram até a casa apontada. Chegam na frente da casa, a janela está encostada, a porta fechada, ouvem passos dentro da casa, mas não há gritos, nem conversas. Olham para trás e a senhora já entrou em casa, não há ninguém na rua neste momento.

Dra Evelyn diz: “bem, essa é a casa de Denílson, precisamos saber se tem alguém em casa para conversarmos sobre o que ele e o bonde dele está planejando. Devemos ter muito cuidado com o que vamos falar, pois é um assunto de família e não devemos nos meter sem a intenção de ajudar a todos, ainda mais neste caso se sabemos que essa briga dos bondes pode até matar!”

Ação dos jogadores: o que irão fazer?

Se os jogadores resolverem bater na porta: Uma voz masculina de dentro da casa grita: “não quero comprar nada, pode ir embora”

Ação dos jogadores: o que irão fazer?

Se decidirem por ir embora (isso serve para a situação antes de baterem na porta): a senhora que varria a rua vê eles indo embora pela janela e corre para falar com eles: “vocês não vão falar com ela? Nem com o marido? Mas por que? Deve ter acontecido alguma lá, eu não tenho muita amizade com ela não, mas ela tá sempre triste, quando esse marido chega só fala gritando com ela, um horror! Vocês que são na associação de seu Roberto precisam ver o que tá acontecendo!”

Ação dos jogadores: o que irão fazer?

Se ainda assim resolverem ir embora:

Mestre narra: vocês então voltam para a ONG para se reunirem com Robertão, ele indicará novas ordens. (Neste momento devem ser retirados pontos devido a não ação de apoio)

Se decidirem por ficar: (ou após falar com a senhora ou na frente da casa):

Mestre narra: na frente casa tudo parece muito calmo, mesmo com o que contou a senhora.

➤ *Caso não tenha dito antes, fala de dra. Evelyn.*

Ação dos jogadores: o que irão fazer?

Se tiverem medo de falar com Joílson:

Se os jogadores resolverem bater na porta: Uma voz masculina de dentro da casa grita: “não quero comprar nada, pode ir embora”

Dica ao Mestre: Caso algum jogador não acate as sugestões e resolva fazer algo imprevisto, utilize o sistema de encontros aleatórios das regras do jogo.

Ação dos jogadores: o que irão fazer?

Dica ao Mestre: Caso algum jogador não acate as sugestões e resolva fazer algo imprevisto, utilize o sistema de encontros aleatórios das regras do jogo.

Se insistirem em falar com eles (bater na porta novamente ou falar alguma coisa):

Mestre narra: o homem resolveu abrir a porta: o homem está visivelmente alterado, suado, e aparentemente bêbado. É um homem alto, não é magro, não é gordo, peso mediano, mas tem uma barriga bem redonda, bigode serrado. Possui uma barba por fazer e está um pouco fedorento de suor. Ao abrir a porta ele pergunta: O que é, o que vocês querem, quem são vocês?

Ação dos jogadores: (o que farão para o homem não fechar a porta na cara deles?)

(Jogar dados para verificar a possibilidade do homem receber ou não eles)

Se o homem receber eles, o jogador que tem maior habilidade com diálogo (jogar dado) deve iniciar a conversa.

Se o homem não quiser receber ele, rodada de ação dos jogadores para verificar se vão insistir ou desistir

Informação ao mestre: neste momento, quem mostrar que deseja falar com o homem deve ganhar pontos de bonificação de apoio.

Se o homem receber eles:

Mestre narra: vocês entraram na casa, a casa está bem arrumada, a televisão está ligada passando o rei do gado, tem um ventilador no chão ligado em direção ao sofá. A casa é pequena, bem pequena, mas muito organizada, da casa vocês conseguem ver a cozinha com a pia limpa, mas com um copo de vidro na mesa, aparentemente sujo, mas não conseguem saber de quê. Conseguem ver um quarto com a luz acesa, mas não sabe se tem gente dentro, podem ter esquecido de apagar a luz. Mas como a

vizinha disse que a pouco tempo a mulher estava gritando, possa ser que ela esteja lá dentro, mas porque não foi ver vocês? Vocês sentam no sofá e observam a casa, enquanto o homem disse que vai ao banheiro.

Informação ao Mestre: mesmo neste momento de início de diálogo, de dentro da casa é ouvido um choro bem baixo, de mulher. Neste momento deve haver ação para intervir nesta situação, pois é desse fato que o líder do bonde tira “motivação” para comandar o bonde, pois a situação em sua casa foge ao seu controle, pois possui um pai autoritário, alcoólatra, que agride a mãe, que por sua vez não tem força para denunciá-lo, pois tem medo de represália e é dele que vem o sustento da família.

Dra. Evelyn para alguém perto dela (cochichando, sem os demais ouvirem, ou passar recado em papel): “ouvi um choro abafado, não é de criança, parece ser Dona Rute, temos que tentar ver o que aconteceu, ele pode estar precisando de ajuda.”

Ação deste jogador que recebeu a informação:

Se esse jogador não fizer nada: Dra. Evelyn dirá: “então, viemos aqui conversar a respeito de Denílson, precisamos falar com o senhor e senhora Rute, ela está?”

Mestre narra: Joílson fica meio desconsertado com a pergunta: “sim, mas acho que ela tá ocupada, não sei se pode vim falar com vocês, não querem deixar recado?”

Ação dos jogadores: o que farão?

Informação ao mestre: neste momento os jogadores podem iniciar perguntas ao pai do rapaz ou já começar a falar o que querem (sobre o rapaz).

Se eles falarem que querem deixar recado, vão embora e voltam para a SOS. *Dica ao Mestre: Caso algum jogador não acate as sugestões e resolva fazer algo imprevisto, utilize o sistema de encontros aleatórios das regras do jogo.*

Informação ao mestre: Se falarem que não, que querem conversar com a mãe também, o pai deve ir chamar a mãe.

O homem diz: “vou chamar ela, vou ver se pode vim aqui. ≥ ele entra no quarto e fecha a porta, não dá para ouvir nada do que ele diz, demora um tempo lá dentro e quando sai, dona Rute vem atrás dele.”

Mestre narra: ela é uma senhora de meia idade, meio baixa, magra, mas com uma aparência de mulher batalhadora. Está com um semblante triste, veste um vestido no Joelho de manga até o meio do braço e está com o corpo arqueado, cruzando os braços.

Rute diz: “boa tarde, meu marido me falou que vocês querem conversar sobre o Denílson, o que ele aprontou? Doutora Evelyn? A senhora aqui, então deve ser sério? Aceitam um café? Não tem muita coisa para oferecer não, mas um café posso fazer...”

Dra. Evelyn: “olá Dona Rute, fique tranquila, não queremos nada não, e fique calma também, Denílson não aprontou nada, ainda não. Por isso estamos aqui para conversar com vocês.”

Mestre narra: Os dois (marido e esposa) sentam no outro sofá menor, ele tenta abraçar ela, mas ela faz um movimento de se afastar dele, ajeitando a roupa.

Joílson: “então, o que Denílson fez desta vez?”

Ação dos jogadores: dialogar com os pais

Informação ao mestre: neste momento, se os jogadores lançarem perguntas ao casal, ou já forem falando o que o filho deles fazem, eles (o casal) deve se mostrar desentendido, informando que o filho deles nunca deu problemas, não sabiam o que acontecia.

Dra. Evelyn diz (a depender de como a conversa se desenrole): “esse comportamento, costuma surgir de alguma situação de dentro de casa, as vezes o jovem não aceita algumas regras que os pais impõem e extravasam na rua, com os grupos deles, ou as vezes é de alguma situação que acontece e ele não sabe como agir e aí usam esses grupos como fuga da realidade. Vocês sabem se ele está passando por alguma situação ou presença alguma coisa que não queira contar, mas precisa de apoio?”

Mestre narra: os pais se mostram constrangidos, um olha para o outro, o pai faz um olhar silenciador para a mãe, ela por sua vez abaixa os olhos e não fala nada por uns segundos... depois desse breve momento, Rute diz: “ele não tem parado muito em casa, não conversa com a gente, não tem nada acontecendo, não sei porque ele está assim, deve ser as amizades.”

Ela abaixa a cabeça e faz intenção de chorar. “Com licença, preciso ir no banheiro”. Sai chorando para o banheiro, fecha a porta, mas é possível ouvir os soluços dela.

Ação dos jogadores: como agir nesse momento?

Informação ao mestre: esse momento é delicado na cena, a mãe não quer ficar na sala pois sabe porque o filho age assim, porém não tem coragem de falar nada, então se cala e sai, o pai está ficando irritado pelo comportamento da mulher, conhece a fama do pessoal da SOS em intervir nas situações de risco das pessoas da comunidade, mas mantém a calma diante das visitas. Os jogadores ainda não sabem que ela apanham.

A depender do que os jogares proponham fazer, lançar dados para verificar a possibilidade de acontecer, pois não podem intervir demais dentro da casa e sem provas que aconteceu alguma coisa.

Joílson diz: “acho que ela não tá muito bem de saúde, seria melhor vocês voltarem outro dia, Denílson não tem jeito, acho melhor não se meterem nisso! Não vai adiantar de nada! Melhor irem embora, eu estou ocupado agora.”

Mestre narra: O homem se levanta e abre a porta para vocês saírem e se mostra bastante agoniado, mas mantém uma certa calma, mas fica na porta esperando vocês se levantarem para irem embora.

Ação dos jogadores: que farão?

Dica ao mestre: Se insistirem em ficar e conversar mais: cada pergunta que eles fizerem, ele deve responder de forma seca e começar a ficar ignorante.

Mestre narra: A mulher sai do banheiro

Joílson: “você ainda tá sentindo dor de cabeça né? Falei para ficar descansando, mas esse pessoal trouxe aborrecimento! Vá para o quarto! Melhor descansar!”

Mestre narra: a mulher vai para o quarto sem falar nada, olha para vocês como se dissesse que não tem mais nada para falar e vira as costas com a cabeça arriada. Entra no quarto e bate a porta.

Se forem embora: **Mestre narra**: vocês estão saindo da casa, o homem fecha a porta logo assim que saem, fica um clima estranho, mas ele não disse mais nada. Enquanto atravessa a rua ouvem um grito abafado de dentro da casa e uma voz que fala: cala a boca! Fica quieta!

Ação dos jogadores: o que fazer?

Informação ao mestre: após saírem, Joílson foi no quarto e deu uma bronca na mulher por ficar daquele jeito na frente do povo, perguntou se ela queria prejudicar ele, se ele fosse preso ou coisa parecida que ela ia ver o que era bom, que ele tava sendo muito bonzinho par ela e que era assim que ela agradecia! Que era melhor ela ficar calada e não abrir a boca para ninguém. Dá um tapa na cara dela e manda ficar quieta! Ela então solta um grito e começa a chorar. Esse momento é muito importante para pegar Joílson no flagra, pois só assim podem interceder, já que a mulher não o denuncia.

Informação ao Mestre:

Se resolverem voltar: de acordo com o que falarem que irão fazer com o que ouviu, lançar dados de possibilidades e êxito. Podem usar os poderes e tecnologias que possuem para entrarem na casa.

Mestre narra: (se voltarem e estiverem agora na frente da casa) vocês agora ouvem mais nítido o choro e as ordens para falar a boca.

Alguém fala de lá: “cale a boca sua maluca, quer chamar a atenção de todo mundo? (E ouvem (um estalo de tapa) vai aprender a ficar quieta!” (Outro estalo).

Outra voz: “pare com isso, está me machucando! Eu não fiz nada! Não abri minha boca! Estou cansada de você me tratando assim!” (Ouvem alguém correndo).

Voz: “volte aqui sua desgraçada, vou acabar com você, estou cheio desse seu choro, desse seu filho que só me dá problemas, e ainda vem esse povo metido a beste se meter na minha casa! Vou acabar com vocês dois, me livras de vocês!!!”

Outra voz: “eu que vou acabar com isso! Não encoste me mim que te mato!”

Ação dos jogadores: o que farão? Irão entrar na casa?

Dica ao mestre: quem dizer que vai usar algum poder ou habilidade para invadir a cena, deve ser verificado se pode através dos dados.

Os dados devem ser jogados para cada possível ação de intervenção neste momento.

Informação ao mestre: caso digam que vão intervir, devem ao chegar na cena encontrar a mãe com uma faca na mão ameaçando o pai, e ele com feição bem nervosa e indo para cima dela.

Mestre narra: vocês entram na casa e presenciam a seguinte cena: próximo a cozinha a dona Rute está toda descabelada, com marcas vermelhas no rosto, um pouco de sangue escorrendo no canto da boca e com uma faca em punho, está virada para Joílson, está nervosa, se tremendo, mas não deixa de segurar firme a faca. Mostra no olho a raiva que sente.

Joílson está bastante agitado, suado e com a mão aberta, como se fosse bater em alguém, ele está na direção dela, mas parado com medo dela o atingir com a faca.

Vocês estão muito próximo deles, o que fazem?

Ação dos jogadores

Informação ao mestre: os jogadores agora podem intervir e prender Joílson (ligar para a polícia), pois pegou ele no flagra agredindo a mulher. Mas precisa acompanhar o que eles irão fazer e a medida que tragam ações, lançar os dados ou ver se suas habilidades permite que façam o que desejam. Eles devem ajudar a mãe não esfaquear o pai e prender ele para ajudar ela e o filho. Esse momento deve ser desenvolvido de acordo com o que os jogadores tragam para a cena.

Se ajudarem Rute a sair de perto de Joílson, consegui imobilizar ele e chamar a polícia, ela será levada para a SOS e então o atendimento que é o objetivo do jogo será realizado.

Dra. Evelyn: “Rute, vamos te ajudar! Você ficará na SOS conosco após dar seu depoimento na delegacia. Vamos te ajudar no que precisar.

Mestre narra: Muito bem! Vocês conseguiram descobrir o que acontecia com essa família. Neste momento a polícia prendeu Joílson e Dona Rute já deu seu depoimento, além claro de vocês também pois foram testemunhas. Mas ainda não acabou! E Denílson? Alguém precisa contar para ele o que aconteceu e também existe a outra necessidade de evitar a briga entre os bondes! Pois bem, estão todos já de volta na SOS, vocês, Dra. Evelyn e dona Rute. Já contaram para Robertão tudo que aconteceu e ele se mostrou contente com o desempenho de vocês em ajudar Dona Rute. Mas lembrou o que já falei: e Denílson?

Robertão: “então, além de termos que ajudar Dona Rute neste momento, precisamos ajudar Denílson. Podemos perceber que Dra. Evelyn estava certa, ele realmente tinha um problema em casa, isso deve ter ajudado a ter esse comportamento junto aos outros garotos do bonde. Então temos que falar com ele, ver o que podemos fazer para ajudá-lo, pois nem ele deve saber que precisa de ajuda! Precisamos encontrar ele! Eu sei onde ele está essa hora, está na escola, deve tá saindo em pouco tempo, pois a aula encerra 18:30. Então vocês vão encontrar com ele?”

Ação dos jogadores: vão atrás de Denílson?

Se forem atrás de Denílson:

Mestre narra: vocês vão para a escola onde Denílson estuda. Ele estuda em uma escola estadual de tempo integral. Ficam esperando ele no portão do lado de fora.

Denílson sai da escola e olha para vocês:

Ação dos jogadores: falam com Denílson? O que?

(Se conversarem o que aconteceu de verdade) Mestre narra: Denílson apesar de desconfiado, conhece a SOS por seus outros trabalhos, sabe que não são da polícia, como disseram que está com a mãe dele, resolve acompanhar vocês.

Na SOS Denílson encontra a mãe, eles se abraçam, ela chora bastante, aos prantos conta o que aconteceu, pede desculpas ao filho por tudo que ele passou, que sente pelo pai mas que agora sabe que pode ser mais feliz.

Dra. Evelyn então conversa com eles: “eu imagino o que estão sentindo, é um misto de alegria e sofrimento, é muita coisa para um dia só, precisam descansar. Denílson, já conversamos com sua mãe,

hoje ela vai dormir aqui e gostaríamos que você também dormisse, pois amanhã precisamos conversar bastante e queremos que seja logo de manhã. Tudo bem para você?”

Mestre narra: Denílson pensou um pouco, não sabia se deveria aceitar, mas olha para sua mãe e ela faz sinal de positivo com a cabeça, sabia também que pelo que aconteceu poderiam ir na casa dele encher o saco toda hora para saber o que foi que teve. Resolveu aceitar.

Após jantarem, apresentar a SOS para eles, o pessoal que trabalha lá, todos foram dormir, pois no dia seguinte iram precisar agir novamente.

SEGUNDO DIA

Informação ao Mestre: No dia seguinte todos são convidados a estudar o caso. Como sempre aliás.

O não jogador tal inicia a preleção e os diálogos sobre a análise dos casos, todos no ambiente de estudos para elaborar o plano de ação:

Como sempre o ambiente contém livros, textos, e os depoimentos que articulam o principal do que se deve preocupar sobre a questão dos jovens em situação de risco.

A qualquer momento os jogadores podem requerer estudar livros do ambiente (baixados com um clique), ou assistir aos vídeos com orientação dos especialistas (também baixados com um clique:

<Disponível nas mídias do ambiente>

Informação aos jogadores: São sucessivas e alternadas rodadas de participação entre JOGADORES (personagens AVATARES dos jogadores) e NÃO Jogadores (personagens realizados pelo mestre) até que se construa um diagnóstico de ação e uma sucessão de procedimentos a ser realizado nos dias seguintes para cuidar de Denilson. Quando o diagnóstico estiver pronto o dia termina e a SOS convidará Denilson e outros que possam ajudar o caso, para uma reunião.

Sequência de Ações de Jogadores e reações dos não jogadores, até o diagnóstico.

TERCEIRO DIA em diante

No dia seguinte,

Mestre narra: amanhece então, os convidados já estão acordados e tomados café, Robertão convocou uma reunião na sala de controle com eles, vocês e alguns outros membros da equipe para ajudar na conversa.

Estão todos na sala de controle sentado em volta da mesa de reunião.

Robertão: “dona Rute, Denílson, como vocês sabem, essa organização busca zelar pelo bem da comunidade, principalmente das pessoas que moram ela. Não interferimos na vida particular de ninguém, mas quando sabemos de alguma situação que o que a pessoa faz acaba refletindo na vida de todo mundo, a gente interfere e tenta mudar. Denílson, a gente conseguiu ajudar sua mãe por sua causa.”

Denílson faz cara de assustado: por causa dele? Como assim? Ele sabia o que a mãe passava, mas nunca falou nada porque ela pedia...

Robertão: “calma, não precisa fazer essa cara! Na verdade o que você está fazendo é que fez a gente ir

na sua casa e aí descobrir o que seu pai fazia para sua mãe. Bem, tem um tempo que estamos recebendo denúncias de brigas, arruaças, pichação e outras confusões de um bonde de garotos daqui da comunidade. A polícia já teve ameaçando alguns moradores para que deixassem seus filhos longe dos shoppings. Pesquisando quem fazia parte desse bonde, descobrimos que você é o líder deles.

Denílson ao mesmo tempo que se espanta, faz cara de orgulho, pois gosta de ser o líder do bonde, mas se assustou, pois, todas as ações deles eram distantes da comunidade e evitavam mostrar o rosto.

Denílson: mas eu nunca fiz mal para ninguém, nunca roubei nem matei ninguém! Só quem procurava conversa com a gente! Eu nunca tive uma chance nessa vida, todo mundo olha torto para a gente, então fiz meu caminho!

Robertão: pessoal, o que podemos falar com Denílson sobre isso?

Ação dos jogadores: Sequência de diálogos entre Jogadores e reações dos não jogadores, inclusive Denilson até que o mesmo aceite a ajuda da SOS.

Informação ao mestre: Serão então 5 a 7 situações que os jogadores terão que “VENCER”.

É importante saber que caso dê errado a ação dos jogadores, daqui a X dias (elaborar o número X), haverá uma briga de bondes terrível com possibilidades de mortes, prisões, e danos irreversíveis.

Situação 1 : se a escola é um ambiente apropriado, senão como torna-la assim

Informação ao Mestre: IMAGINE AQUI O AMBIENTE DA ESCOLA DE DENILSON, dificuldades, possibilidades, qualidades.

Procure então criar qual a ação que poderá tornar este ambiente humanizador, e ações que os jogadores devam conduzir tornar este ambiente de Denilson humanizador e harmonizador das relações sociais

O colégio que Denilson estuda é um colégio público, da rede estadual bastante grande, atendendo alunos do ensino fundamental II e ensino médio. Como a maioria dos colégios estaduais, por ser um colégio muito amplo, possui grades em todos os vãos que dão para as salas de aulas para impedir que alunos que não são daquelas salas “perturbem” os alunos. Os professores, devido ao volume de alunos que o colégio possui, não tem interesse em criar projetos de integração que aproxime o colégio da comunidade e isso acaba tornando as relações entre esses bastante fria e distante.

A POSSIBILIDADE DE MUNDAR ESSA SITUAÇÃO SERIA A EQUIPE DA SOS BUSCAR CONTATO COM A DIREÇÃO DO COLÉGIO, QUE ATENDE TODA A COMUNIDADE E CRIAR PROJETOS DE INTEGRAÇÃO ESCOLA E COMUNIDADE, FAZENDO COM QUE OS FAMILIARES DOS ALUNOS, SE ENGAJEM EM ATIVIDADES QUE UNAM TANTO OS FAMILIARES COMO APOIEM AÇÕES DENTRO DA ESCOLA.

Diálogo com a Direção:

Perfil do Diretor:

Ação de diálogo com o diretor (

Ação dos jogadores....

Mestre: gerencie os diálogos até que...

Elabore dificuldades, pontos e ganhos dos jogadores que conseguirem avançar na ajudar. Elabore então o objetivo a ser atingido e momento no qual a situação 1 finaliza.

Elabore as sequências de diálogo e ações de personagens e não personagens – elabore coisas simples e pontos de referência que sejam orientação para as referências do mestre e assim deixar o mestre na hora improvisar e fazer a aventura

Denilson começa a falar sobre sua escola, que não se sente bem nela, que muitas vezes falta aula porque o professor daquele dia é um chato que trata todos muito mal, chegando a chamar de burros!

Denilson: só vou para a escola porque minha mãe pede e quero fazer sempre alegrar ela, mas aquela escola é um saco! Não gosto dos professores e eles não gostam da gente, muitos não gostam nem de me olhar! Não sinto interesse em estudar, porque não ajudam a gente! Só ficam querendo mostrar que a gente é tudo burro!

Robertão: a gente pode tentar mudar isso... Podemos pessoal?

Ação dos jogadores: o que pode ser feito para mudar a imagem da escola?

Informação ao mestre: a medida que os jogadores forem trazendo possibilidades de ações na escola, Denilson pode confrontar dizendo que não adianta, que ninguém quer saber disso, ou a depender da proposta, caso seja boa, ele pode dizer que talvez dê certo, abrindo a possibilidade de uma ação na escola. O jogador que trazer uma boa ideia ganha pontos.

Situação 2 : se Denilson é capaz de estabelecer metas e objetivos para sua vida

Informação ao Mestre: IMAGINE AQUI como Denilson está. Como vai seu conjunto de metas de vida, condizente com o que viveu até agora, com sua idade, com suas dificuldades

Procure então as situações e habilidades dos jogadores, e os momentos, em que Denilson poderá se convencer a alterar seus objetivos, elaborar e melhorar suas metas, conseguindo melhorar sua resiliência

Elabore dificuldades, pontos e ganhos dos jogadores que conseguirem avançar na ajudar. Elabore então o objetivo a ser atingido e momento no qual a situação 2 finaliza.

Elabore as sequências de diálogo e ações de personagens e não personagens – elabore coisas simples e pontos de referência que sejam orientação para as referências do mestre e assim deixar o mestre na hora improvisar e fazer a aventura

Situação 3: se Denilson percebe bem o ambiente em que vive

Informação ao Mestre: IMAGINE AQUI O AMBIENTE da vida do garoto no momento. Situações, relações, dificuldades, potencialidades. E elabore como ele pensa as situações em que vive, tendo em vista o que viveu e suas dificuldades.

Procure então criar qual a ação que poderá tornar seu pensamento e interpretação de suas relações melhor, e assim elevar sua resiliência

Elabore dificuldades, pontos e ganhos dos jogadores que conseguirem avançar na ajudar. Elabore então o objetivo a ser atingido e momento no qual a situação 3 finaliza.

Elabore as sequencias de diálogo e ações de personagens e não personagens – elabore coisas simples e pontos de referência que sejam orientação para as referências do mestre e assim deixar o mestre na hora improvisar e fazer a aventura

Situação 4: se Denilson tem pessoas que possam proporcionar confiança, adultos, amigos ou professores, ou outro

Informação ao Mestre: Caroline IMAGINE AQUI os adultos e potenciais pessoas que Denilson pode confiar e ter como referência de confiança em sua vida. Ponha os enredos destas relações nesta criação

Procure então as situações e habilidades dos jogadores, e os momentos, em que Denilson poderá aprimorar sua convivência com essas pessoas de sua referência e como os jogadores poderão ajudar neste processo

Elabore dificuldades, pontos e ganhos dos jogadores que conseguirem avançar na ajudar. Elabore então o objetivo a ser atingido e momento no qual a situação 4 finaliza.

Elabore as sequencias de diálogo e ações de personagens e não personagens – elabore coisas simples e pontos de referência que sejam orientação para as referências do mestre e assim deixar o mestre na hora improvisar e fazer a aventura

Situação 5 : se Denilson já tem noção das ajudas que deve procurar em sua vida

Informação ao Mestre: IMAGINE AQUI as relações de Denilson com as potenciais instituições e instância de ajuda, suas dificuldades descrenças e crenças.

Procure então as situações e habilidades dos jogadores, e os momentos, em que Denilson poderá desenvolver sua noção de perigo e de procura de ajuda

Elabore dificuldades, pontos e ganhos dos jogadores que conseguirem avançar na ajudar. Elabore então o objetivo a ser atingido e momento no qual a situação 5 finaliza.

Elabore as sequencias de diálogo e ações de personagens e não personagens – elabore coisas simples e pontos de referência que sejam orientação para as referências do mestre e assim deixar o mestre na hora improvisar e fazer a aventura

Situação 6: se Denilson sobre de Transtorno BIPOLAR (será que não seria o caso de outra patologia aqui? Algum tipo de patologia social, agressiva ou auto-destrutiva?)

Informação ao Mestre: IMAGINE AQUI as relações de Denilson relativas a sua PATOLOGIA – se for mesmo bipolar, verificar como vai desenvolver e apresentar suas tendências de suicídio e fim a se mesmo

Procure então as situações e habilidades dos jogadores, e os momentos, em que Denilson poderá ser diagnosticado e encaminhado para tratamento

Elabore dificuldades, pontos e ganhos dos jogadores que conseguirem avançar na ajudar. Elabore então o objetivo a ser atingido e momento no qual a situação 6 finaliza.

Elabore as sequencias de diálogo e ações de personagens e não personagens – elabore coisas simples e pontos de referência que sejam orientação para as referências do mestre e assim deixar o mestre na hora improvisar e fazer a aventura

Situação 7: se A Patologia é Grave e não poderá ficar só (ver se a PATOLOGIA é mesmo a BIPOLARIDADE neste caso)

Informação ao Mestre: Caroline IMAGINE AQUI as relações de Denilson relativas à sua PATOLOGIA – se for mesmo suicídio, elabore a tentativa dele após o fracasso das situações anteriores (ou seja, este 7 só vai acontecer se uma ou mais das anteriores falharem). Verificar como vai se desenvolver e apresentar suas tendências de suicídio recorrente

Procure então as situações e habilidades dos jogadores, e os momentos, em que Denilson poderá ser cuidado e encaminhado

Elabore dificuldades, pontos e ganhos dos jogadores que conseguirem avançar na ajudar. Elabore então o objetivo a ser atingido e momento no qual a situação 6 finaliza.

Elabore as sequencias de diálogo e ações de personagens e não personagens – elabore coisas simples e pontos de referência que sejam orientação para as referências do mestre e assim deixar o mestre na hora improvisar e fazer a aventura

Informação ao Mestre: No final do conjunto de ações os jogadores, que vão ganhar muita experiência, vão subir de nível e de poder.

DEPRESSÃO E BEBIDA: MISTURA PERIGOSA

Orientação geral ao mestre

Homem de 38 anos, pai de dois filhos adolescentes. Tem transtorno bipolar aparentemente oriundo de depressão. Sai da cadeia e sua liberdade incomoda o padrasto dos seus filhos. Essa situação gera conflito entre Roseli (ex esposa) o Neto(ex detento) e Caninha (padrasto) que com ciúme da esposa ameaça matá-la. Com auxílio da SOS TIBETE os jogadores tentarão mudar a situação para ajudar a família.

Moram juntos: Mário (20 anos), “Couro Seco” (irmã, 18 anos), Danilo (irmão, 16 anos) Gabriel, (14, irmão), Priscila (irmã caçula, 12 anos), Dona Roseli (Mãe dos 5). “Tiquim de Ruim” mora em São Paulo – pai de Mario, Couro Seco e Danilo). Neto, pai dos outros, tem 38 anos e está preso). A mãe tem 45 anos e mora com um companheiro de 50 anos, “Caninha”.

Neto estava preso por roubo. Quando saiu da prisão, à tarde, foi para casa de sua mãe. No mesmo dia, resolveu ir ao boteco que fica em frente à casa de sua ex esposa e dos seus filhos adolescentes, Gabriel e Priscila.

No boteco pediu bebida quente. Com dinheiro que pegou da sua mãe começou a encher a cara. De repente, chegou “Caninha”, alcoólatra e atual marido de Roseli. Os dois começam a discutir.

AVENTURA- INÍCIO

INFORMAÇÃO AO MESTRE:

1-Na casa de Roseli, todos estão comentando a saída de Neto da prisão. Os filhos, Gabriel e Priscila querem ver o pai, mas tem medo da reação de Caninha, padrasto autoritário e violento. Essa casa fica ao lado do SOS TIBET e em frente ao boteco onde estão Neto e Caninha.

2- Os jogadores entrarão no jogo ao serem informados que estarão no contexto, pois a SOS Tibete fica em frente ao estabelecimento. Alguns não jogadores como sr. Zé e Chena e D. Cleuza estarão na história. Chena ficará numa mesa ao lado dos banquinhos de balcão que Neto e Caninha estão sentados.

3- Neto, mesmo estando livre parece estar muito triste e bebe cada vez mais. Caninha está bebendo também. Nesse momento chegam Priscila e Gabriel para falar com o pai. Começa a confusão.

4- Sr. Zé está no banquinho da praça que fica ao lado do SOS Tibete que fica em frente ao Boteco. Vocês estão nessa pracinha também. Chega D. Cleuza e diz: Neto saiu da cadeia e está no boteco enchendo a cara... Caninha está lá também. E os meninos de Neto foram para lá agora. Vai ter briga. Ela dá as costas e seu Zé diz: velha fofqueira...Mas, preciso ver isso de perto.

(Mostrar a figura do avatar de D. Cleuza e também do sr. Zé)

(Nestas rodadas de ações dos jogadores, para cada iniciativa haverá ganho de um ponto que equivale aumento no grau de resiliência...Podemos estabelecer limite de 4 níveis de resiliência. Ver no sistema de regras)

(Nestas rodadas de ações dos jogadores, para cada iniciativa haverá ganho de um ponto que equivale ao uso de habilidades que vão elevar a resiliência de quem precisa na aventura ... Podemos estabelecer limite de 4 níveis de resiliência.

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES

E se algum jogador ou jogadores não for, ou não desejar ir...isso tem que sempre existir

INFORMAÇÃO AO MESTRE E JOGADORES: O boteco está cheio de gente. Priscila e Gabriela se aproximam e falam:

- Boa noite pai saiu e nem foi lá em casa ver a gente... Caninha ouve e diz: quem disse que esse vagabundo entra lá em casa? Cadê a mãe de vocês? E sai do boteco com uma garrafa na mão. Os meninos olham para o pai que continua bebendo e saem atrás do padraсто. O pai grita: vai cambada de raça ruim. Deixa eu beber minha cachaça.

(INSERIR IMAGEM DO BOTEÇO COM GARRAFAS DE BEBIDAS QUENTES, GELADAS ETC)

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES

INFORMAÇÃO AO MESTRE E JOGADORES: Dona Roseli está em casa com panela de feijão no fogo e tomando uma cerveja em lata. Com som ligado na rádio FM, dançando com o cabo de vassoura. De repente, chega Caninha com uma garrafa na mão e grita: Sua vadia, não sou corno. Está pensando que vou querer aquele vagabundo aqui na minha casa... E empurra Roseli, depois quebra a garrafa na cabeça dela. Priscila e Gabriel chegam e presenciam a cena. Vão para cima de Caninha, que cai no chão. Roseli está caída no chão e a cabeça escorre sangue. Ela grita: socorro, me ajudem, filhos... Gabriel segura a mãe e Priscila corre para rua pedindo ajuda.

(Colocar áudio... Seresta, arrocha, forró, sertanejo)

INFORMAÇÃO AO MESTRE E JOGADORES: Priscila está gritando: Pelo amor de Deus, alguém aqui em casa, minha mãe está machucada e Caninha está querendo matá-la. Chena corre em direção a casa.

(Imagem de uma casa com grade aberta, rol, porta de acesso à casa aberta)

INFORMAÇÃO AO MESTRE: Ver diálogo dos jogadores para tomada de suas ações. Verificar a partir da habilidade dos jogadores a possibilidade de acerto na ação que será proposta por eles diante da situação indicada

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES:

INFORMAÇÃO AO MESTRE: Caso os jogadores decidam ir. Jogar os dados e ver a possibilidade de entrar na casa. Caso consigam chegar, fazer mais uma rodada e perguntar o

que vão fazer ao ver a cena descrita.

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES

INFORMAÇÃO AO MESTRE E JOGADORES: Priscila entra em casa e encontra a sua mãe ainda viva, porém inconsciente. Caninha está com as mãos no pescoço de Gabriel e diz: vou te matar desgraçado. Chena chega na cozinha da casa de Priscila. Caninha está assustado e solta Gabriel que ali mesmo corre para pegar a faca em cima da pia. Priscila grita: Não Gabriel, pare com isso! Gabriel olha para a irmã, Caninha percebe e sai meio tonto ainda do efeito da bebida. A mãe dos adolescentes permanece caída no chão.

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES

INFORMAÇÃO AO MESTRE E JOGADORES: Priscila corre para pegar a mãe. Chena diz que é melhor esperar alguém para ajudar a pegá-la. Gabriel sai atrás de Caninha que encontra canção, cachorro pequeno e dentuço deitado no tapete da porta da rua e diz: sai da frente coisa ruim para eu não te esmagar...O cachorro se assusta com o grito, levanta, arregala os olhos e sai correndo.

(Imagem ou vídeo de um cachorro com esta descrição assustado e correndo)

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES

INFORMAÇÃO AO MESTRE: Cabe ao mestre jogar o dado para ver percentual que possibilite a intervenção/ ação dos jogadores diante da situação dos adolescentes.

g. *Caso os jogadores tentem pegar a mãe dos adolescentes para levar ao pronto socorro. Terão 50% de chance de acerto. Precisa avaliar o que será dito. O mestre vai gerenciar as ações e negociações com auxílio das habilidades e atributos dos personagens e não jogadores.*

h. *Se o contexto for direcionado para um final positivo, onde a mãe saia recuperada fisicamente, os adolescentes serão atendidos pela equipe de psicólogos e de serviço social do SOS Tibete para fazer o diagnóstico da situação, prestar atendimento médico, entre outros procedimentos.*

INFORMAÇÃO AO MESTRE E JOGADORES: Priscila está muito assustada. Não fala e nem responde. A equipe médica do SOS chega para ajudar sua mãe.

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES:

INFORMAÇÃO AO MESTRE: Neste caso, dar atenção ao estado emocional de Priscila, por meio de diálogo comumente utilizado em situações de agressão física e psicológica, envolvendo crianças e adolescentes. Chamar o SOS Tibete para neste caso, falar sobre a família, oferecer ajuda de uma “possível” enfermeira para cuidar dos ferimentos da mãe. Pode ser uma psicóloga para dialogar com adolescentes. (Classes: Assessor de saúde, voluntário social, mediador)

INFORMAÇÃO AO MESTRE E JOGADORES: No meio da rua, em frente ao boteco Gabriel está cheio de ódio e bate em Caninha com um pedaço de cadeira que encontrou no lixo ali próximo. Com duas cadeiradas, Caninha já cansado cai no chão.

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES:

INFORMAÇÃO AO MESTRE: Para quem resolveu ir atrás de Gabriel: verificar ação e resultados com uso do dado, habilidades, atributos etc. Se os jogadores chamarem reforço da SOS, joga o dado verificando o percentual para que esta chegue a tempo e consiga evitar o crime (pode ter o apoio do pacificador, mediador e assessor de saúde). Se os jogadores resolverem partir para cima de Gabriel para impedir, joga o dado para ver possibilidade de acerto.

INFORMAÇÃO AO MESTRE E JOGADORES: Gabriel chora e diz: vou acabar com esse desgraçado. Sr. Zé e Neto chegam para segurá-lo. Gabriel rejeita a presença do pai e diz: saia daqui, pois você não presta. É incapaz de cuidar da gente.

RODADA DE AÇÃO DOS JOGADORES:

Informação ao Mestre: Ver procedimento dos jogadores quanto ao adolescente e sua dor diante da situação da mãe e irmã e ausência do pai nesse momento. O diálogo é uma

possibilidade. Como proceder com esse diálogo: Permitir que os jogadores exponham os procedimentos diante do contexto de uma família abalada emocionalmente. Utilizar atributos e habilidades. É possível utilizar um NÃO personagem para iniciar o diálogo. A escuta é importante e vai auxiliar a família nesse processo de superação para que não fiquem traumatizados.

DEPRESSÃO e BEBIDA, UMA MISTURA PERIGOSA

Orientação geral ao Mestre

Mila é uma jovem de 16 anos de idade tem baixa estatura, morena e tem o cabelo cacheado, uma menina extrovertida e é recém-chegada ao Tibet, que tem um bebê de um ano e seis meses de idade, fruto de um relacionamento de dois meses com um jovem traficante que morava na mesma rua que ela. Iniciou um processo depressivo após a sua família rejeitar o pai do bebê por descobrir que era traficante e resolveram então mudar-se com ela para o Tibet, onde ficaria longe dele. Além disso, o fato dela ter largado a escola e não ter coragem de voltar, juntamente com as obrigações de ser mãe aos 16 anos de idade, tinha a sensação de ser um peso para a família juntamente com o bebê. O seu desejo crescia de querer viver a própria vida, indo a baladas, saindo com amigos e etc. Um dia ela resolveu tomar a iniciativa de ir para o batidão, aproveitando que sua mãe estava no serviço e iria dormir fora, já que o namorado de sua mãe só dormia em casa quando ela estava, resolveu deixar o bebê sozinho. A mãe quando chegou em casa, escutou o choro da criança e foi chamando pelo nome da filha, notando que a sua filha não estava em casa ela ficou desesperada procurando a sua filha, e foi até o SOS Tibete. No dia seguinte logo cedo, Mila apareceu e tranquilizou a todos, apesar dos sinais de embriaguez, Mila e sua mãe discutiram sobre as responsabilidades que sua filha deveria ter como mãe. A partir desse evento, ficou ainda mais triste, pois sentiu mais vontade de “ser livre” novamente, começou então, a pedir para as crianças da rua para comprar bebida para ela, muitas vezes com dinheiro roubado da própria mãe, ou com dinheiro que a mãe deixava para comprar merenda para o bebê. Ela também passou a postar fotos insinuantes nas redes sociais, como uma forma de se sentir bonita e valorizada novamente pois com o ganho de peso não se sentia tão bonita quanto antes.

Mila ama muito seu filho. Entretanto à medida que a criança cresce e ganha as feições do pai vai gerando um sentimento de rejeição por parte de Mila, pois ela não se conformava com o fim do relacionamento com seu ex-namorado e pelo fato do pai não ter brigado pra ficar com eles e o culpava por tudo o que ela estava passando. Aos poucos, Mila passou a tratar o bebê de forma mais rude e nas consultas de puericultura, no salão paroquial, um membro do SOS que ajudava a enfermeira percebeu marcas de agressão física, no braço e na região da barriga da criança, escondidos pela roupa, indagada pelo membro da SOS Mila afirmou que foi um acidente doméstico.

As noitadas de Mila estavam se tornando mais frequentes, as agressões ao bebê aumentavam de forma significativa, tanto física quanto psicologicamente, quando ela chegava em casa bêbada. Certa vez, ela estava de saída para aproveitar mais uma noite, quando se sentiu mal enquanto estava esperando as amigas para sair. Quando as amigas chegaram a sua casa encontraram ela se recuperando de um desmaio e com muita náusea. Imediatamente uma das suas amigas pergunta se ela não está grávida, e se a menstruação tinha descido naquele mês. Ela diz que não, e fica desesperada, começa a dar murros na própria barriga. As amigas propõe que ela tire o bebê, lembrando de todo o sofrimento que estava acontecendo em sua vida, à medida que as horas foram passando, as “amigas” deixaram Mila e foram para balada. Nos dias seguintes, Mila foi progressivamente sendo excluídas pelas amigas, que não a chamavam mais para sair. Embora muitas oportunidades surgissem para Mila participar de atividades culturais na comunidade, ela, na sua tristeza e apatia não saía de casa. Mila passou a beber cada vez mais e a procurar outras drogas. Mila conseguiu fazer um aborto, achando que o bebê ainda não estava formado, mas quando o remédio fez efeito, ela abortou um feto que já estava em estágio avançado de desenvolvimento. Desesperada, Mila tentou botar o feto pra dentro do canal

vaginal novamente, mas isso só causou mais dor e desespero. Foi quando ela bebeu quase um litro de vodca e já estava muito louca, pois também estava planejando misturar com outra droga a qual estava guardada na gaveta para o dia que ela tivesse coragem de usar, chegou seu filhinho chorando e ela tentou matar o menino.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM:

Objetivo 1 (1º dia) - Insight, uma percepção, uma luz, enxergar, etc.

Encorajar a pensar sobre a sua realidade: (1) **diferenciando** o que é real do que é idealizado e do que é fantasiado, no contexto social e da percepção de si; (2) **identificando** aquilo que pode lhe conferir benefícios ou riscos; (3) **conscientizando-se** do fato de que os problemas devem ser resolvidos ao invés de se “fugir” deles.

MISSÃO: *O SOS vai descobrir o que está acontecendo e atuar para sanar o problema e evitar o trágico final.*

Informação ao Mestre: *Lembre que cada uso de habilidade, cada compreensão, entendimento, desenvolvimento conseguido pelos personagens, Assim como a cada combate ou ação vitoriosa prevista pelas regras de combate e ação, os jogadores deverão ganhar pontos de experiência que vão somar no final da aventura (ver habilidades descritas anexas).*

PRIMEIRO DIA

Os jogadores encontram-se na sala de reuniões e Doutora Evelyn (personagem não jogador, classe Suporte de Saúde) apresenta a situação problema:

Atendi na pastoral uma criança de um ano e seis meses, muito chorosa. Quando eu ia tocar nela para examinar, ela recuava, parecia estar com dor ou com medo.

Também percebi algo incomum no comportamento da mãe, ela não dava muito carinho pra criança. A mãe me disse que não estava mais o amamentando e que o menino comia o mesmo que todo mundo da casa.

Depois, eu vi que o menino tinha manchas roxas nos dois braços. Aí, eu pedi para Mila, a mãe do menino, retirar a camiseta da criança. Ela não quis e disse que nem precisava, disse que aquele roxo tinha sido de uma queda e que o menino era muito inquieto e que vivia trepando nas coisas e caindo. Eu insisti pra ela tirar a camisa da criança. Aí, a mãe, com muita desconfiança, baixou o olhar, e tirou a roupa do menino. Ele tinha várias manchas arroxeadas nas costas e na cintura, manchas de colorações diferentes, indicando lesões velhas e novas. Observei também que o menino tinha cicatrizes semelhantes a queimaduras na altura da coxa e muitas assaduras desde a região do saco escrotal até ânus, com odor fétido. Além disso, o estado de higiene da criança estava precário, crosta de coloração esbranquiçada no couro cabeludo, 2 dentes cariados, unhas grandes e sujas, pele com aspecto ressecado e sem brilho.

Perguntei a mãe com quem o bebê ficava durante o dia e se ela tinha alguma atividade, se trabalhava ou estudava, ela respondeu que ela é quem cuida do filho. Parou de estudar por causa do menino e enfatizou, meio amargurada, que deixou de sair com as amigas também. A mãe de Mila trabalha fora e dorme no trabalho durante a semana. No final de semana ela fica em casa com o namorado, ou seja, Mila não tem com quem deixar o bebê.

Dona Cleuza (personagem não jogador, classe Nerd Social) apresenta dados epidemiológicos sobre crianças que sofrem violência física:

Vejam o que eu encontrei na internet³³, pesquisando sobre o assunto: a violência verificada nas denúncias é apenas *a ponta do iceberg* (Dica para o Mestre: deve esclarecer essa expressão, se precisar) das incontáveis agressões cometidas contra crianças e adolescentes. Isso porque há muitos casos não notificados e o número deles depende do tamanho do complô de silêncio, do qual muitas vezes participam profissionais, vizinhos, parentes, familiares e até a própria vítima.

Eu vi que uma pesquisadora, a Doutora Simone de Assis, fez uma pesquisa sobre os casos de violência

³³ (Cap 1 de caderno publicado pelo UNICEF)

doméstica entre crianças e adolescentes, durante dois anos consecutivos. Os resultados deixam clara a elevada frequência com que a violência ocorre no âmbito da família e das pessoas próximas aos adolescentes. Quase um quinto desses jovens sofre agressões severas, que envolvem chutes, mordidas, espancamento e até ameaças com arma de fogo ou faca. Quanto à violência psicológica, cerca de metade dos adolescentes convive com ela direta ou indiretamente. Os adultos os humilham, não os elogiam quando agem corretamente e não os estimulam para os desafios que precisam enfrentar. Também quase um quinto desses adolescentes já passou por experiências sexuais traumáticas ou perturbadoras; já testemunhou violência sexual sofrida por algum membro da família; já teve medo de sofrer violência sexual quando um dos pais estava sob efeito de álcool ou drogas; e já se envolveu em relação sexual com os pais. Ficou constatado que adolescentes que sofreram maus-tratos familiares sofrem mais episódios de violência na escola, vivenciam mais agressões na comunidade e transgridem mais as normas sociais, fechando assim um círculo de violência. Eles também têm menos apoio social, menor capacidade de resiliência e uma baixíssima autoestima. A violência psicológica, por sua vez, mostrou-se mais presente entre aqueles com menos resiliência – capacidade de seguir em frente superando as dificuldades impostas pela vida, essencial para o desenvolvimento pessoal e para uma boa qualidade de vida do indivíduo consegue mesmo e com a sociedade.

O que é e quais as formas de violência doméstica contra a criança e o adolescente

Violência doméstica contra crianças e adolescentes: atos e/ou omissões praticados por pais, parentes ou responsável em relação à criança e/ou adolescente que sendo capaz de causar à vítima dor ou dano de natureza física, sexual e/ou psicológica implica, de um lado, uma transgressão do poder/dever de proteção do adulto e, de outro, numa coisificação da infância. Isto é, numa negação do direito que crianças e adolescentes têm de ser tratados como sujeitos e pessoas em condição peculiar de desenvolvimento.

Fonte: Azevedo, M.A. & Guerra, V.N.A. Violência Doméstica na Infância e na Adolescência, SP, Robe, 1995.

Violência física: toda ação que causa dor física numa criança, desde um simples tapa até o espancamento fatal.

Fonte: Azevedo, M.A. & Guerra, V.N.A. Violência Doméstica na Infância e na Adolescência, SP, Robe, 1995.

Violência sexual: configura-se como todo ato ou jogo sexual, relação hetero ou homossexual, entre um ou mais adultos (parentes de sangue ou afinidade e/ou responsáveis) e uma criança ou adolescente, tendo por finalidade estimular sexualmente uma criança ou adolescente ou utilizá-los para obter uma estimulação sexual sobre sua pessoa ou outra pessoa. Ressalte-se que em ocorrências desse tipo a criança é sempre vítima e não poderá ser transformada em ré.

Fonte: Azevedo, M.A. & Guerra, V.N.A. Violência Doméstica na Infância e na Adolescência, SP, Robe, 1995.

Violência fatal: atos e/ou omissões praticados por pais, parentes ou responsáveis em relação à criança e/ou adolescente que, sendo capazes de causar-lhes dano físico, sexual e/ou psicológico podem ser considerados condicionantes (únicos ou não) de sua morte.

Fonte: Azevedo, M.A. & Guerra, V.N.A. Infância e Violência Fatal em Família, SP, Iglu, 1998.

Negligência: representa uma omissão em termos de prover as necessidades físicas e emocionais de uma criança ou adolescente. Configura-se quando os pais (ou responsáveis) falham em termos de alimentar, de vestir adequadamente seus filhos etc. e quando tal falha não é o resultado de condições de vida além do seu controle. A negligência pode se apresentar como moderada ou severa. Nas residências em que os pais negligenciam severamente os filhos observa-se, de modo geral, que os alimentos nunca são providenciados, não há rotinas na habitação e, para as crianças, não há roupas limpas, o ambiente físico é muito sujo, com lixo espalhado por todos os lados. As crianças são, muitas vezes, deixadas sozinhas por diversos dias, chegando a falecer em consequência de acidentes domésticos, de inanição. A literatura registra, entre esses pais, um consumo elevado de drogas ilícitas e de álcool e uma presença significativa de desordens severas de personalidade.

Fonte: Azevedo, M.A. & Guerra, V.N.A. Infância e Violência Fatal em Família, SP, Iglu, 1998.

→ **Rodada dos jogadores** (rodada de engajamento)

Sr: Mestre, avalie o melhor momento para que aconteça o seguinte, no meio da rodada dos jogadores. De qualquer forma, não permita que nenhum personagem saia do ambiente antes que aconteça o seguinte:

Seu Doutor (**Personagem não jogador**, classe Acolhimento) entra na sala dizendo:

-A mãe de Mila acabou de sair do SOS Tibet. Ela veio pedir ajuda porque estava desesperada, porque quando ela chegou em casa de manhã, percebeu que o menino estava chorando e que Mila sumiu, não dormiu em casa. Ela deixou as seguintes informações:

- Ela mora na rua do jacarezinho, n.8, que fica duas casas depois da farmácia;
- Ela tem duas amigas “piriguetes”, Sara e Roseane, que moram na rua da casa de materiais de construção, perto do campinho;
- Mila gosta muito de dançar e de baladas.
- Há indícios de que estivesse indo à festas com as amigas, nas noites que a mãe dorme no trabalho.

→ **Rodada dos jogadores (rodada de engajamento)**

Dica ao Mestre: Os jogadores que optarem pelas **Ações 1, 2 ou 3** terão 2 em 4 chances de perceber que Mila apresenta mudanças em seu comportamento quando ela desaparece. Cada um que percebe tem 2 em 10 chances de descobrir sinais diferentes de comportamento de Mila. (Pelo menos 2 personagem deve reparar, e pelo menos 1 vai perceber os sinais)

Os sinais de depressão aqui serão caracterizados pelos seguintes sintomas: - Sonolência - Ganho de peso - Culpa patológica - Ideias de inutilidade - Ideações suicidas - Labilidade no humor - Abuso de substâncias psicoativas.

Dica ao Mestre: Outras informações poderão ser dadas aos jogadores a partir da iniciativa deles, da criatividade e da habilidade de comunicação. Essas informações podem ser extraídas do quadro: O caso de Mila, mais adiante.

Dica ao Mestre: Caso algum jogador não acate as sugestões e resolva fazer algo imprevisto, utilize o sistema de encontros aleatórios das regras do jogo.

• **Ação 1: Ir à casa de Mila / procurar a mãe de Mila**

Mestre: Ao chegar na rua os jogadores presenciam o final de um bate-boca entre Mila, que acabou de chegar da farra, e sua mãe.

*** Os jogadores jogam o dado e têm 3 em 6 chances de ter chegado a tempo para ouvir parte da conversa e ver o que aconteceu antes de Mila e a Mãe entrarem em casa e fecharem a porta :

Fragmento da conversa ouvida se o dado der 1: (O jogador vê a mãe dando um tapa na cara de Mila e ouve:

(Mãe correndo em direção a Mila como quem ia abraçar) - Minha filha, como é que você me deixa preocupada desse jeito... encontrei seu filho aos berros, trancado sozinho dentro de casa.

(Mila rejeita o abraço da mãe, empurrando levemente com as mãos o ombro da mãe) – Quem se importa, você não se importou de me tirar de perto do pai do meu filho que me levava pros lugares, me dava roupa de marca, pagava as coisas pra mim...

(Mãe dá um tapa na cara de Mila) – Sua vagabunda, eu vou te quebrar na vassoura, porque eu não quero mais saber de ver seu filho desse jeito. Você pariu, você cuida! Depois que teve esse menino você só faz comer e dormir, e agora quer vadiar?! (Mestre: aqui o jogador pode encontrar os sinais de sonolência e ganho de peso)

(Mila) - Fique sabendo que se eu faço isso com ele é porque aprendi com você. Já se esqueceu de quantas vezes eu fiquei trancada sozinha a noite toda, morrendo de medo, enquanto você ia se divertir com seus namorados? ... eu sobrevivi, não foi?!

A mãe de Mila coloca ela pra dentro de casa e bate a porta

Fragmento da conversa ouvida se o dado der 2:

(Mãe dá um tapa na cara de Mila) – Sua vagabunda, eu vou te quebrar na vassoura, porque eu não quero mais saber de ver seu filho desse jeito. Você pariu, você cuida! Depois que teve esse menino você só faz comer e dormir, e agora quer vadiar?! (Mestre: aqui o jogador pode encontrar os sinais de sonolência e ganho de peso)

(Mila) - Fique sabendo que se eu faço isso com ele é porque aprendi com você. Já se esqueceu de quantas vezes eu fiquei trancada sozinha a noite toda, morrendo de medo, enquanto você ia se divertir com seus namorados? ... eu sobrevivi, não foi?!

A mãe de Mila coloca ela pra dentro de casa e bate a porta

Fragmento da conversa ouvida se o dado der 3:

(Mila) ... eu sobrevivi, não foi?!

A mãe de Mila coloca ela pra dentro de casa e bate a porta

Se o dado der 4-6: o jogador irá ouvir uma conversa entre duas vizinhas dizendo que viram Mila chegar da noite e ter o maior bate-boca com a mãe na porta de casa, antes de entrar

→ **Rodada dos jogadores (de reação)**

○ Ação A: Bate na porta

25% Não abre, mas alguém grita la de dentro: -não enche o saco!

25% Um homem desconhecido abre a porta, de cueca, diz que não quer comprar nada e fecha a porta.

25% A mãe abre a porta mal humorada, com a vassoura na mão.

25% Mila abre a porta, com cara de choro.

○ Ação B: Fica esperando pra ver se alguém sai

25% Ninguém sai

25% Um homem desconhecido sai

25% A mãe sai

25% Mila sai

○ Ação C: Fica ouvindo a atrás da porta

50% Não ouviu barulho nenhum

50% Ouve só o menino chorando e a mãe acalentando

○ Ação D: Procura informação com os vizinhos

50% diz que Mila é uma menina que hora está triste e hora está alegre. Na verdade, vive triste, mas quando sai com o menino pra pastoral da criança, ela volta cheia de planos e alegre... depois fica triste novamente. (Mestre: aqui o jogador pode encontrar os sinais de labilidade do humor)

50% diz que Mila é uma menina triste até a hora de sair pra vadiar a noite com as amigas

○ Ação E: Caso algum jogador não acate as sugestões e resolva fazer algo imprevisto, utilize o sistema de encontros aleatórios das regras do jogo.

Mestre: *** As ações terão apenas 5 minutos para ocorrer, pois irá aparecer uma mensagem no celular do jogador: é o Dae (**personagem não jogador**, Classe Pacificador) alertando que todos os jogadores devem voltar para o SOS pois haverá uma batida policial no bairro e que provavelmente resultará em trocas de tiro. ***

Informação ao Mestre: Deseja-se que a ação 1 leve o jogador a perceber que: (1) Mila teve uma infância conflituosa com sua mãe, tendo experimentado situações de abandono e negligência; (2) Que Mila procurou se juntar a um traficante para obter a atenção que sempre sentiu falta; (3) Mila ainda sofre agressões físicas e verbais; (4) Mila reproduz no filho a negligência sofrida na própria infância (é possível que as manchas roxas do menino sejam resultado de maus tratos mesmo).

● Ação 2: Procurar as amigas de Mila

Mestre: *** Faz os jogadores chegarem na rua de Sara e Roseane, uma transversal do campinho, onde alguns meninos estavam jogando futebol. Na rua tem uma casa de materiais de construção, varias casas de um lado e do outro da rua, uma pequena área sem nada construído, cheio de lixo, ou material guardado para reciclarem, uma venda e uma pequena padaria, onde funciona uma mine lanchonete. Algumas senhoras estão conversando no portão de uma das casas, padaria várias pessoas comprando pães e sentada, dentre elas Sara e Roseane.

→ Rodada dos jogadores (como encontrar Sara e Roseane?)

Mestre: *** Os jogadores terão 90% de chance de encontrar Sara e Roseane na lanchonete e 10% de chance de saber que elas já foram para a escola

*** Os que encontrarem as amigas, obterão informações de acordo com o número que tirarem no dado.

*** As ações terão apenas 5 minutos para ocorrer, pois irá aparecer uma mensagem no celular do jogador: é o Dae (**personagem não jogador**, Classe Pacificador) alertando que todos os jogadores devem voltar para o SOS pois haverá uma batida policial no bairro e que provavelmente resultará em trocas de tiro. ***

Dado com 1 = Ficam sabendo que Mila tem bebido muito e que rouba dinheiro da mãe.

Dado com 2 = Ficam sabendo que Mila não se cuida, pois transa sempre que dá vontade, mesmo sem camisinha. Ela acha que não serve pra nada, que não sabe fazer nada... nada vale a pena... (Mestre: aqui o jogador pode encontrar os sinais de inutilidade)

Dado com 3 = Ficam sabendo que Mila está com receio de uma segunda gravidez, está procurando um meio pra abortar.

Dado com 4 = Mila se acha imprestável, até a escola ela não vai mais. É um peso pra mãe, de vez em quando fala umas coisas esquisitas, pare que tem vontade de morrer. (Mestre: aqui o jogador pode encontrar os sinais de inutilidade e idéas suicidas)

Dado com 5 = Mila às vezes está toda alegre, brincando com o filho, às vezes briga com todo mundo (até com a gente) e bate muito nele .

Dado com 6 = Mila já tentou matar o filho, mas ela disse que foi num “acesso” de raiva e que se arrepende muito. Ela disse que tudo o que acontece de ruim em casa é por culpa dela e que se o filho morrer ela não sabe o que vai ser dela... (Mestre: aqui o jogador pode encontrar os sinais de culpa patológica)

• **Ação 3: Procurar saber se teve alguma festa na noite passada/ ir ao local**

→ **Rodada dos jogadores (como encontrar informações)**

*** São encontradas imagens de Mila saindo de casa arrumada e entrando em um carro com as amigas e um cara, que estava de boné “pala reta” e usava uma corrente de ouro com uma camisa folgada, bermuda longa e um tênis colorido. Alguns dias antes, imagens mostram Mila na praça, pedindo aos meninos para comprar bebida para ela. (Mestre: aqui o jogador pode encontrar os sinais de uso de substâncias psicoativas)

Mestre: *** As ações terão apenas 5 minutos para ocorrer, pois irá aparecer uma mensagem no celular do jogador: é o Dae (**personagem não jogador**, Classe Pacificador) alertando que todos os jogadores devem voltar para o SOS pois haverá uma batida policial no bairro e que provavelmente resultará em trocas de tiro. ***

• **Ações secundárias:**

Mestre : Criar tabela de Encontros aleatórios para as seguintes ações ou para quando o jogador não optar por nenhuma das ações previstas.

- **ligar pra polícia**
- **ligar pra os hospitais**
- **ligar pro necrotério**

Mestre: *** As ações terão apenas 5 minutos para ocorrer, pois irá aparecer uma mensagem no celular do jogador: é o Dae (**personagem não jogador**, Classe Pacificador) alertando que todos os jogadores devem voltar para o SOS pois haverá uma batida policial no bairro e que provavelmente resultará em trocas de tiro. ***

NO SEGUNDO DIA ...

Informação ao Mestre: No dia seguinte todos são convidados a estudar o caso. À medida que informações importantes são expostas, os jogadores poderão ganhar pontos ou habilidades.

Betão (**personagem não jogador**, Classe Mediador) inicia os diálogos sobre o caso de Mila e propõe uma análise das informações obtidas.

Betão pergunta aos jogadores: - O que vocês descobriram sobre o caso de Mila?

→ **Rodada dos jogadores (de respostas ou exposição das informações obtidas)**

Informação ao Mestre: Caso as respostas dos jogadores sejam vagas, Betão deverá provocar novas respostas com outras perguntas do tipo “- Vocês acham que as marcas roxas do filho de Mila é resultado de espancamento?”, ou “-Por que será que Mila faz isso com o seu bebê?”, ou “-Como é o relacionamento de Mila com a família?”, ou “-O que Mila faz da vida, estuda, trabalha, se diverte?”, Ou “Como é Mila, parece saudável? Parece bem emocionalmente? Ela sofre, ou e uma menina feliz? O que vocês acham? Por que?”

→ **Rodada dos jogadores (de respostas ou exposição das informações obtidas)**

Informação ao Mestre: Caso as respostas dos jogadores ainda sejam vagas, outros não jogadores poderão entrar em cena, trazendo as informações que ainda não foram fornecidas e que são necessárias para o andamento do jogo, conforme o quadro abaixo:

O CASO DE MILA (informações necessárias para o andamento do jogo)
--

Mestre: *Adapte a conversa a seguir conforme o desempenho dos jogadores. Observe que elas contêm palavras chaves (em vermelho) que sinalizam os tópicos de instrução, necessários para o aprendizado dos jogadores e andamento do jogo.*

Seu Doutor (pessoa do acolhimento) - Encontrei com Marina, tia de Mila. Ela me disse o seguinte:

- Mila é uma jovem que não recebeu muito carinho dos pais. O pai dela saiu de casa e tem a vida dele bem longe, mal paga a pensão.

- A mãe trabalha muito, tem dois empregos. Dorme em um dos trabalhos e só vem em casa no final de semana. Reclama de tudo.

- “eu vejo ela muito estressada, bate em Mila com o cabo de vassoura e com a mangueira do gás, briga com Mila dizendo que a casa não está limpa e nem arrumada, costuma dizer que Mila é a responsável pelo excesso de trabalho dela e sempre ofende Mila com palavras duras, dizendo que ela não presta pra nada, que é uma vagabunda e que só gosta de vadiar (isso é por causa do filho que arranjou, de um traficante”... “*eu sei que isso é violência doméstica, mas eu não posso dizer nada porque sou da família, né?!*”

- Quem dá mais atenção a ela é a própria Marina, que mora na mesma rua. De acordo com ela, a mãe de Mila, no fundo, no fundo, se preocupa muito com Mila, só não admite isso pra não dá mole. Uma prova disso é o excesso de preocupação. Marina disse assim: “todo dia ela me liga e não deixa a menina sair pra lugar nenhum”.

Doutora Evelyn (Suporte de Saúde)- Eu já vi muitos casos assim. A pessoa sofre e não consegue falar o que está sentindo, chamam isso de falta de **comunicação assertiva**. Os filhos respondem a brutalidade com brutalidade, quando um fala alto o outro grita, e assim vai. Se os pais não deixam os filhos saírem de casa, eles saem escondidos, não conseguem conversar, e se metem em enrascada – como Mila, que se envolveu com um traficante, só porque ele dava atenção a ela.

Seu Doutor (pessoa do acolhimento) – É verdade, Marina, tia de Mila disse que eles vieram para o Tibet para separar Mila desse homem...

Dra Evelyn pergunta aos jogadores: - O que vocês acham disso tudo?

Dona Cleuza (Expert em conseguir informação – Classe Nerd Social)- Eu já li sobre isso na net. Rapazes e moças se metem com traficantes para se sentirem importantes e seguros. Mas o risco que correm de morrer numa briga entre gangues, ou de serem presos, é grande – eles não pensam nisso.

- Na verdade eles não percebem que estão sofrendo por causa da situação que vivem dentro de casa. Eles não conseguem enxergar onde está a verdade naquilo que os outros dizem a seu respeito, especialmente os pais. Sentem-se desvalorizados e desmotivados para estudar ou fazer qualquer outra coisa boa pra vida e para o futuro deles. Acabam largando a escola, pois acham tudo chato, mas eles é que não conseguem se entusiasmar com nada, só com aquilo que pode dar um prazer imediato... faltam aquilo que chamam de **resiliência**.

Dona Cleuza pergunta aos jogadores: - Vocês conhecem alguém assim?

Dae (Lutador Coreano, Suporte de Segurança – Classe Pacificador) –

Eu trabalhei na escola que Mila estudava e via que, de uns tempos prá cá, antes de Mila engravidar e abandonar a escola, ela andava estranha... passou a se juntar com umas meninas barra pesada... passou a beber quase todo dia – elas pensam que a gente não vê! – acho até que ela estava usando *outras coisas*...acho que era **álcool e outras drogas**, mesmo. As professoras comentavam que ela estava tirando notas baixas e que estava mais agressiva, assim, mais respondona, desaforada.

- Confesso que fiquei preocupado, porque eu sabia que quando esse menino nascesse o negócio ia ficar complicado. Ter filho é coisa séria, precisa de um lar estruturado... menino pequeno dá muito trabalho, é noite sem dormir, choro o tempo todo... a alimentação fica desregulada, problemas nos dentes, enfim, o estresse aumenta, o dinheiro acaba, não dá pra sair e se divertir e a coisa complica... a **saúde do adolescente** fica totalmente de escanteio... Aí quando a pessoa já conhece o caminho da bebida e das drogas, pode até virar **caso de polícia!**

Betão conclui com uma proposta: - Bem, por medida de segurança as portas já foram trancadas, nós teremos 12 horas para trabalharmos e depois deveremos dormir para estarmos dispostos amanhã. Por hora sugiro irmos à biblioteca para nos preparar para elaborar o plano de ação. Lá vocês terão acesso a links, livros e vídeos sobre os assuntos que discutimos.

Informação ao Mestre: *Poderá ser atribuído pontos ou poderes para os jogadores que mais*

utilizarem os recursos educativos encontrados na sala. A pontuação dos recursos educativos deverá ser de acordo com o número de estrelas que ela contém (0-3)

→ **Rodada dos jogadores (exploratória)**

- **Ação 1:** os jogadores irão explorar a casa.
- **Ação 2:** os jogadores irão dormir
- **Ação 3:** os jogadores entrarão na biblioteca para estudar

A qualquer momento os jogadores podem requerer estudar livros do ambiente (baixados com um clique), ou assistir aos vídeos com orientação dos especialistas (também baixados com um clique):

Os materiais a serem baixados são:

Uso de álcool e outras drogas

***1. **Informe policial:** Mãe adolescente espanca e mata a própria filha de um mês de vida (<http://www.bocaonews.com.br/noticias/principal/policia/80212,mae-adolescente-espanca-e-mata-a-propria-filha-de-um-mes-de-vida.html>)

***2. **Vídeo educativo:** Escolha viver sem drogas - <https://www.youtube.com/watch?v=yU-U3HPKFsc>

***3. **Outros (cartilha, etc):** sobre álcool e drogas e sobre o que fazer, serviços, etc.

***4. **Suicídio**

Resiliência

***1. **Texto sobre resiliência**

***2. **Video informativo sobre resiliência**

***3. **Motivacional:** O sapinho. https://www.youtube.com/watch?v=DID_ojhCkjY

Comunicação assertiva

***1. **Texto.** Capítulo 6 do livro “Falo ou não falo”

Link para Texto: <http://www.marisapsicologa.com.br/nao-diga-sim-quando-quer-dizer-nao.html>

***2. **Video sobre comunicação assertiva:** Agressivo, passivo ou assertivo? (<https://www.youtube.com/watch?v=rd1mCZVNnxE>)

***6. **Video:** O poder da empatia. (https://www.youtube.com/watch?v=VRXmsVF_QFY)

https://www.youtube.com/watch?v=DID_ojhCkjY

Violência doméstica

***1. **Textos:** Unicef (violência doméstica); Pacto de silêncio

***2. **Video:** Fatores de risco e fatores de proteção

***3. **Informativo:** Quem pode me ajudar

***4. **Vídeo.** Observar o ambiente social no qual vive é algo que deve ser aprendido, necessário para relacionar-se melhor a percepção como as pessoas ao redor se comportam.

***5. **Vídeo.** Curta metragem Vida de Maria (www.youtube.com/watch?v=Bs87_NQTM0M)

Saúde do adolescente

***1. **Texto:** Caderneta de Saúde do adolescente

***2. **Link para reportagem e depoimentos:** <http://www.trocandofraldas.com.br/5-depoimentos-gravidez-adolescencia-precoce-transformacao-vida/>

***2. **Site:**

Passa-tempo

1. jogos educativos

NO TERCEIRO DIA em diante...

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM:

Objetivo 2 – Incentivar iniciativas para criação de saídas e busca de soluções para os problemas;

- Comunicação assertiva

- Expressão de sentimentos
- Buscar apoio
- Relacionamento positivo com ao menos um adulto;
- Relacionamento com pares (amigos).
- Buscar atendimento especializado;
- Ter perspectivas de futuro
- Expectativa acadêmica
- Determinação em constituir uma vida familiar / romper o ciclo de indiferença e violência.

Mestre narra: amanhece então, os convidados já estão acordados e ao tomar café, Robertão conversam sobre o que fazer nesse dia.

Robertão fala com os jogadores: - vocês já devem ter percebido que o caso de Mila é serio. Já vi muitas reportagens que apresentam um final trágico em situações assim, são pessoas jovens que se expõe a riscos diversos (como uso de álcool e outras drogas, ou a prática de sexo sem proteção e com qualquer pessoa) e depois acabam mal, tem caso até de mães que matam os filhos (e depois se arrependem, mas já não tem mais jeito), ou irmão que mata irmão, ou filho que mata os pais, ou jovens que morrem por se envolverem com bandidos, ou de overdose. Enfim, geralmente são jovens que sofrem por *não se sentirem amados* dentro de casa, que apanham ou sofrem constantemente quaisquer outros tipos de violência por algum parente próximo.

→ **Rodada dos jogadores (debate)**

Doutora Evelyn intervém e complementa: - é verdade, mas tem muitos casos de rapazes e moças que conseguem reagir às situações de maus tratos que receberam a vida inteira e se dão bem na vida, estudando, arranjanado um bom trabalho, e até formando uma família bem diferente da que experimentou na infância.

→ **Rodada dos jogadores (debate)**

Dae, propõe uma ação: - Oh, meu negócio é mais pratico. Então, vamos trabalhar pra que o desfecho da história de Mila seja bom e não haja nenhuma morte ou porta de cadeia. O que vamos fazer?

Mestre informa: Vocês terão a oportunidade conversar com Mila e ajudá-la a resolver seus problemas, ao invés de fugir deles. Aproveitem esses momentos, pois ao ajudar Mila, vocês terão oportunidade de ganhar pontos/habilidades/poderes necessários para vencer **o grande desafio** que será posto no final do jogo.

- No momento, serão apresentadas diversas situações distribuídas em três Fases (I, II e III). Você ganhará pontos/habilidades/poderes sempre que conseguirem ajudar Mila a vencer as situações.

- A fase III representa **o grande desafio** do final do jogo, mas para chegar à fase III você deve passar pelas fases I e II.

- Você deverá escolher pelo menos 2 situações-problema para resolver, na fase I, e depois 2 missões, para desenvolver na fase II.

- Por fim, boa sorte e um bom trabalho.

FASE

(sobre “Comunicação assertiva”)

I

Informação ao Mestre

1. Um pequeno texto sobre a importância da comunicação para Mila superar as situação que a tornam vulneráveis. Em seguida, os títulos das situações são apresentados aos jogadores para que escolha aquela na qual irá atuar.

2. Ao escolher a situação, o jogador terá acesso à **Apresentação da história**³⁴ para que leia atentamente, antes da sua autodestruição.

3. O jogador deverá jogar o dado para saber qual foi a reação/resposta de Mila diante da situação escolhida.

4. Para cada resposta/reação de Mila, o jogador deverá agir.

5. O jogador ganha ponto:

- Se a resposta for negativa e ele conseguir ajudar Mila a responder corretamente.

³⁴ As histórias poderão aparecer como as missões, do filme “Missão impossível” em chips, tec, que devem se autodestruir após a leitura.

- Se a resposta for positiva e ele reconhecer isso e apoiar Mila na sua conduta.

5.1 - Caso o jogador dê o conselho desejado, jogará o DADO para saber o resultado da sua ação que poderá ser:

a) Volte a conversar com Mila, porque: Mila aceitou seu conselho e tentou conversar com a mãe; só que a mãe de Mila continuou sendo estúpida e não aceitou a conversa; aí Mila se enfureceu, gritou mais alto ainda com a mãe, empurrou o filho e saiu de casa sem destino. (volta ao passo 4)

b) Parabéns você ganhou pontos, porque: Mila aceitou seu conselho e conversou com a mãe; como era de se esperar, a mãe de Mila continuou sendo estúpida e não aceitou a conversa; só que dessa vez, Mila ficou satisfeita porque conseguiu falar tudo o que estava sentindo com a mãe, sem perder o controle e sem se desesperar. (escolha uma nova situação)

c) Parabéns você ganhou pontos, porque: Mila aceitou seu conselho e conversou com a mãe; para a surpresa de Mila, a mãe foi parando aos poucos de gritar e escutou tudo o que Mila tinha para dizer. Aparentemente, a mãe de Mila ficou triste por perceber que estava fazendo Mila sofrer. (escolha uma nova situação)

5.2 - Caso o jogador dê o conselho desejado. Deverá aparecer a resposta certa para o conhecimento do jogador e ele terá a chance de jogar o dado novamente (volta ao passo 3)

6 – **Ponto bônus** : Ofereça ao jogador a possibilidade de criar uma história de conflito escrevendo as três possibilidades de resposta: assertiva, agressiva e passiva

FASE I

SITUAÇÃO 1: “...não tenho culpa de ter nascido”

Apresentação da história: A mãe chega em casa com a aparência cansada e aborrecida, pega o filho de Mila no colo e começa a gritar com ela: - Mila, eu não aguento mais isso não, você é um atraso em minha vida, quanto mais eu tento mais eu me decepciono com você! Precisei começar a trabalhar cedo, muito nova POR SUA CAUSA, abandonei meus sonhos e todos os meus planos PORQUE VOCÊ NASCEU. Até seu pai desistiu de você e me deixou com esse peso nas costas, nem pensão o infeliz paga... mas parei pra pensar aqui agora e vocês são realmente sangue do mesmo sangue, deveria mandar você ir morar com ele para que eu pudesse finalmente ter paz na minha vida. O bebê de Mila começa a chorar.

Resposta de Mila 1 (desejada/ASSERTIVA): Mila espera terminar a gritaria, pega o bebê das mãos dela e o acalma no quarto.

Quando retorna a sala, pede para que sua mãe se esforce para escuta-la até o final.

-Mãe, eu sei que sua vida teve que mudar muito depois que eu nasci, e entendo que você tinha muitos planos também. Tente entender que eu não tenho culpa por ter vindo ao mundo, mas toda vez que você grita essas coisas, eu realmente acredito que sou um erro, inútil, eu fico triste, isso me machuca. Sei que não é sua intenção me deixar desse jeito, que é apenas uma explosão do seu cansaço do dia-a-dia, mas te peço para tentar pensar no meu lado também.

Ação desejada 1: Os jogadores devem estimular a atitude de Mila, pois ela conseguiu se acalmar e expressar o que estava sentindo para a mãe.

Resposta de Mila 2 (PASSIVA): Mila não consegue reagir apenas pega o bebê no colo e começa a chorar no sofá, juntamente como bebê e fica acreditando que realmente ela representa um erro na vida mãe, sente-se inútil e fica triste.

Ação desejada 2: Os jogadores devem questionar Mila sobre não ter conseguido reagir e dizer nada a mãe e apenas escutar calada. Incentivando ela a pensar sobre como poderia falar para mãe as coisas que pensa da melhor forma possível. (ver resposta desejada – Resposta de Mila 1)

Resposta de Mila 3 - (AGRESSIVA): Quando o bebê começa a chorar, Mila vai pra cima da mãe gritando:

- Se você não queria ter filho, porque teve

Ação desejada 3: Os jogadores devem perceber a agressividade de Mila, e questiona-la se essa é a melhor forma de se comunicar com a mãe, mostrando possibilidades de respostas

então? Tô cansada de ser culpada, você acha que é uma boa mãe? Acha que eu gosto de ser sua filha? Assim que eu puder vou pegar meu filho e ir embora mesmo, não tem diferença ter mãe ou não nessa vida, ou posso deixar ele até aí com você, gosta muito mais dele do que de mim mesmo.	adequadas para essa discussão. (ver resposta desejada – Resposta de Mila 1)
---	---

SITUAÇÃO 2: “Quanta coisa pra fazer, meu Deus?!”

Apresentação da história: Sexta-feira, Mila passou a noite sem dormir direito cuidando de seu filho, que estava com uma febre que não passava. O menino acordou a noite toda, chorando e vomitando. De manhã cedo Mila ligou pra mãe, mas só dava na caixa, aí ela pegou e levou o menino na emergência sozinha mesmo. Mila passou a manhã toda em pé, com o menino no colo, até ele ser atendido pelo médico pediatra que passou um remédio e falou da necessidade dela lavar e ferver as mamadeiras antes de usá-las. Mila voltou pra casa, debaixo do sol de meio dia, com o menino nos braços. De tarde, quando o menino deu sossego, Mila lavou as fraldas e os lençóis que sujaram durante a noite, depois passou pano na casa toda. Só conseguiu sentar pra descansar e ver um pouco de televisão no final da tarde, justo na hora que sua mãe chegou. Adivinha, como sempre sua mãe nem perguntou como Mila tinha passado o dia. O que ela reparou logo foi a pia, que estava cheia de pratos sujos e mamadeiras. Aí o pau quebrou.

<p>Resposta de Mila 1 - (desejada/ASSERTIVA): - Mãe..., veja o que você está fazendo... aliás, toda vez você faz isso... (Mila fala olhando nos olhos da mãe e usa um tom de voz explicação e não de briga). Eu tive um dia péssimo e você nem perguntou como eu estava. Eu não lavei os pratos porque não aguentei, estava muito cansada, mas você nem quis saber... já chegou brigando. Você passa a semana toda fora e quando chega é só prá brigar comigo, a gente não consegue conversar como mãe e filha. Eu sinto falta disso, sinto falta de ter momentos bons com você.</p>	<p>Ação desejada 1: O jogador deve demonstrar satisfação por Mila ter conseguido falar tudo o que estava sentindo para a mãe, olhando no olho e sem brigar.</p>
<p>Resposta de Mila 2 - (PASSIVA): Mila tenta responder à mãe, mas não consegue falar olhando nos olhos dela, porque a mãe de Mila continuava falando alto e sem parar. Mila se chateia, se sente culpada por estar nessa situação e, mesmo cansada, se levanta e vai lavar os pratos, chorando e enxugando as lágrimas pra mãe não ver.</p>	<p>Ação desejada 2: O jogador deve sinalizar que Mila tem que tentar falar com a mãe sobre os seus sentimentos. Que ficar remoendo sozinha não é legal, porque depois ela vai querer descontar no filho, ou em si mesma. (ver resposta desejada – Resposta de Mila 1)</p>
<p>Resposta de Mila 3 - (AGRESSIVA): Mila se retira, levanta do sofá gritando mais alto ainda (nem liga se neném vai acordar): - É sempre assim, você já chega gritando, nem quer saber o que aconteceu. Só se preocupa com a casa limpa para o seu namoradinho que vai chegar. Quer saber, eu estou cansada do dia duro que eu tive! Que se danem os pratos, eu estou cansada disso tudo! (Mila pega o celular e vai para o quarto, batendo e trancando a porta)</p>	<p>Ação desejada 3: O jogador deve sinalizar que nessas horas ela tem que respirar fundo e usar a cabeça. Se ela falasse ao invés de gritar com a mãe, talvez sua mãe baixasse o tom de voz também. Do jeito que aconteceu, não resolveu, Mila continuou se sentindo imprestável, e ainda deixou a mãe com mais raiva. (ver resposta desejada – Resposta de Mila 1)</p>

SITUAÇÃO 3: “Balada Bala”

Apresentação da história: São 11 horas da manhã e Mila ainda está deitada no sofá com a

<p>roupa da festa da noite passada, estava de ressaca e não conseguia nem levantar para acalmar o filho que estava chorando já havia tempos.</p> <p>A mãe chega para almoçar e ouve seu neto chorando, pergunta a Mila o que estava acontecendo, onde ela estava na noite passada, e porque tinha pego o dinheiro sem lhe pedir em sua bolsa.</p>	
<p>Resposta de Mila 1 (ASSERTIVA): Mila se desculpa com a mãe, e explica que as amigas tinham chamado ela para ir à festa de forma inesperada mas que não tinha dinheiro. Como a mãe já estava dormindo, decidiu pegar o dinheiro emprestado na bolsa dela e devolver assim que pudesse. Mila admitiu ter errado nesse aspecto além de ter bebido demais, não avisou à mãe aonde iria. Mila pede desculpas novamente e promete que não vai fazer se repetir.</p>	<p>Ação desejada 1: Os jogadores devem pontuar sobre Mila realmente ter perdido a razão, apoiando ela em sua resposta, pois conseguiu reconhecer o erro e desculpar-se com a mãe.</p>
<p>Resposta de Mila 2 (PASSIVA): Mila escuta tudo o que a mãe tem a dizer e continua deitada no sofá. A mãe pede que ela dê satisfações sobre o que tinha acontecido mas Mila continua calada olhando para o teto.</p>	<p>Ação desejada 2: Os jogadores devem questionar Mila sobre não ter respondido as perguntas da mãe ou ter tentado explicar o que aconteceu. (Ver resposta de Mila 1).</p>
<p>Resposta de Mila 3 (AGRESSIVA): Mila levanta do sofá, chuta o vaso preferido da mãe e diz que está cansada de ter que dar satisfação sobre a sua vida. Fala que já uma adulta e que já pode se cuidar sozinha, ainda grita que sobre o seu filho ela que precisa saber o que é bom ou ruim para ele e não a sua mãe pedindo para que não se metesse nas suas decisões.</p>	<p>Ação desejada 3: Os jogadores devem perceber a agressividade de Mila, e questiona-la não apenas sobre o conteúdo da sua fala mas também sobre a forma de se comunicar com a mãe, mostrando possibilidades de respostas adequadas para essa situação. (Ver resposta de Mila 1).</p>

<p>SITUAÇÃO 5: “Só na paquera, não.”</p>	
<p>Apresentação da história: Mila estava muito afim de um cara. Uma vez, ela tava de bobeira em casa, olhando a rua pela janela. Ele passou e olhou pra ela. Ela o acompanhou com o olhar e ele percebeu. Ele deu meia volta e puxou papo com ela. Eles conversaram um bom tempo, como se já se conhecessem. Ele a chama pra ir na rua atrás da escola (onde os casais ficam namorando), mas ela não podia sair e fala pra ele entrar em casa, pelos fundos. Eles começam a se beijar e a coisa começou a esquentar até que ela percebeu que ele queria transar, mas não tinha camisinha. Mila não queria, sabia dos riscos, mas estava difícil a situação. Mila tinha que tomar uma decisão e dizer a ele.</p>	
<p>Resposta de Mila 1 - (desejada/ASSERTIVA): Mila, com jeito, empurra o rapaz para se afastar fisicamente dela e diz assim: - Olha, sem camisinha não dá não. Tem um tempão que eu tô te paquerando e gostei muito de conversar com você, mas sem camisinha eu não quero. Não tô mais a fim de arriscar. Vamos continuar nosso papo, mas cada um num sofá, até a gente se acalmar (ufa... e se abana). Tava tão divertida nossa conversa na janela, não vamos estragar tudo. Agora, se você não quiser então nada feito, eu vou ficar triste, mas você vai embora.</p>	<p>Ação desejada 1: Os jogadores devem pontuar sobre o risco de ter deixado o rapaz entrar em casa. Mas parabenizá-la por Mila que conseguiu expressar tão bem seus sentimentos e ser firme na sua decisão.</p>
<p>Resposta de Mila 2 - (PASSIVA) : Mila não</p>	<p>Ação desejada 2: Os jogadores devem</p>

<p>consegue dizer não totalmente, e deixa a coisa esquentar cada vez mais um pouquinho, acreditando nas promessas de que ele vai parar antes da coisa acontecer. E como ela não queria mesmo, não queria se arriscar novamente, então ela achava que na hora ela pularia fora, só que não... não deu pra evitar.</p>	<p>questionar Mila sobre o fato de não ter conseguido falar com o rapaz o que estava sentindo e questionar por ela não ter sido firme naquilo que acreditava ser o certo a fazer. (Ver resposta de Mila 1).</p>
<p>Resposta de Mila 3 - (AGRESSIVA) : (Mila empurra o pretendente com violência e diz assim: - Garoto, eu já disse que sem camisinha, não. Você pensa que eu sou uma de suas piriguetes, se manda daqui. Se o que você quer é só transar, vá arrumar outra pessoa, eu achei que você fosse diferente.</p>	<p>Ação desejada 3: Os jogadores devem perceber a agressividade de Mila, e questiona-la não apenas sobre o conteúdo da sua fala mas também sobre a forma de se comunicar com o rapaz, mostrando possibilidades de respostas adequadas para essa situação. (Ver resposta de Mila 1).</p>

SITUAÇÃO 6: “Vodka com pipoca”	
<p>Apresentação da história: Suani, Daise e Sandrinha, chegaram na casa de Mila com uma garrafa de Vodka e outra de vinho: - Viemos passar a tarde com você, vamos fazer pipoca e assistir um filme.</p> <p>Mila, se lembrou que na escola foi assim que começou a confusão na vida dela... lá, tinham umas meninas (e ela também) “faziam coisas” pra ganhar dinheiro e compra bebidas. Entravam com a bebida escondida e no horário das aulas da professora chata, de português e de história, elas ficavam bebendo debaixo da árvore, no pátio do fundo. Essa brincadeira começou a ficar frequente, e daí pra pior. Mila perdeu o ano, se meteu com uns rapazes errados e até aprendeu a usar algumas drogas... foi quando conheceu o pai do filho dela...</p> <p>Mila não queria começar tudo de novo, mas essa galera era engraçada e a vida já estava tão difícil, sem nada divertido pra fazer... Além disso, essas meninas conheciam vários garotos interessantes e elas davam muita risada das coisas que aconteciam, especialmente com eles.</p> <p>Mila sabia muito bem que não ia ser só mais uma vez..., semana passada elas vieram duas vezes, e agora...</p>	
<p>Resposta de Mila 1 - (desejada/ASSERTIVA): Galera, vamos combinar, sem bebida, valeu! Eu acho muito legal assistir filme e comer pipoca, mas por que a gente não inventa de fazer uns drinks sem álcool, dá legal também. Ou então, a gente pode inventar uns sucos diferentes, detox, que estão na moda... Eu não quero beber, mas realmente gosto muito de estar com vocês... até preciso muito disso, mas com bebida não vai dá. É difícil pra mim ficar vendo vocês beberem e não tomar nada, compreendam aí, vai. Senão não vai rolar mais esses encontros aqui em casa, valeu?! Eu não quero mesmo.</p>	<p>Ação desejada 1: Os jogadores devem parabenizar Mila por conseguido expressar tão bem seus sentimentos e ter sido firme na sua decisão.</p>
<p>Resposta de Mila 2 - (PASSIVA) : Mila pensa nas consequências, mas se sente intimidada pra dizer o que pensa pras amigas porque elas iam se danar, além disso poderiam nunca mais voltar... e ainda sair fazendo gozação... Mila deixa a brincadeira rolar, começa tentando não beber, mas depois foi cedendo. Com uma bicadinha aqui e outra ali, no final elas esvaziaram as garrafas. Quando foram embora, disseram que voltariam depois de amanhã.</p>	<p>Ação desejada 2: Os jogadores devem sinalizar a Mila sobre o fato ter se deixado levar e não ter conseguido falar com as meninas o que estava sentindo. Devem também, mostrar que ela não foi firme naquilo que acreditava ser o certo a fazer. (Ver resposta de Mila 1).</p>
<p>Resposta de Mila 3 - (AGRESSIVA) : Mila,</p>	<p>Ação desejada 3: Os jogadores devem perceber</p>

tenta falar de um jeito e de outro, mas não consegue... ela vai ficando nervosa e acaba explodindo com as amigas... “-Pô galera! Assim não vai rolar, vocês querem me ferrar, é?! Daqui a pouco essa casa vai virar um brega! Não já sabe que essa história não vai dar certo? Saiam daqui, se querem ser minhas venham e tragam refrigerante, da próxima vez.”

a agressividade de Mila, e questiona-la sobre os motivos dela ter falado assim com as amigas... Ela deve perceber que anda nervosa e que nessas horas tem que respirar mais fundo antes de sair brigando, senão ela vai acabar sozinha, sem amigos. Por outro lado, foi importante ter dito o que pensava, é só uma questão de saber como falar. (Ver resposta de Mila 1).

FASE
(sobre “Reforço da Resiliência”)

II

Informação ao Mestre

1. Um pequeno texto sobre a importância da resiliência para Mila superar as situações que a tornam vulneráveis. Em seguida, os títulos das missões são apresentados aos jogadores para que escolha aquela que ele irá executar.
2. Ao escolher a missão, o jogador terá acesso à **Apresentação da missão**³⁵ para que leia atentamente, antes da sua autodestruição. Em cada missão o jogador deverá convencer Mila a fazer algo (uma ação) que irá ajudá-la a ser resiliente nas situações difíceis da vida.
3. O jogador deverá tentar executar a missão, propondo uma ação com auxílio do SOS (usar o celular e pedir ajuda para um **membro da equipe, não jogador**) ou sozinho. Se pedir ajuda ganhará apenas a metade dos pontos.
4. Após definir a ação que irá sugerir a Mila, o jogador deverá jogar o dado para saber qual foi a reação/resposta de Mila. Para cada missão haverá um quadro de possíveis ações com suas respectivas respostas. Essas ações serão utilizadas pelo Mestre, quando o jogador solicitar ajuda do SOS . Se o jogador optar por criar suas próprias ações, o Mestre deverá criar uma resposta para Mila, baseando-se nas respostas que já foram pré-definidas.
 - 4.1 Caso a resposta seja negativa, o jogador terá 1 hora para dialogar com Mila e convencê-la, sugerindo alternativas que rebatem a negação dela. O Mestre deverá julgar se as alternativas são boas e se Mila vai se convencer e acatar. Caso Mila ainda não queira seguir o conselho, o jogador terá a oportunidade de escolher uma nova ação. (Cada jogado terá até duas chances para conseguir uma resposta positiva).
 - 4.2 Caso a resposta seja positiva o jogador ganha ponto e deverá seguir para o passo 5.
5. **“Risco de desanimar”** deve aparecer na tela. Significa que o jogador convenceu Mila a fazer algo, Mila começou mas tem pode desanimar no meio do caminho e desistir. Para evitar isso, Mila deve usar algumas estratégias. Jogar o dado:
 - Mila começou a seguir o seu conselho, mas desanimou e desistiu. Sinto muito, você vai ter que conversar com ela novamente. (voltar ao passo 3)
 - Mila começou a seguir o seu conselho, mas desanimou. Só não desistiu por sorte, parabéns você ganha ponto e passa para a próxima fase.
 - Mila começou a seguir o seu conselho, mas **sua mania de se autodepreciar a desanimou**. Ela só não desistiu porque **percebeu** que estava desanimando e **decidiu pensar de forma diferente**. Ela se reanimou, parabéns você ganha ponto e passa para a próxima fase.
 - Mila começou a seguir o seu conselho, mas **os problemas dentro de casa a desanimaram**. Ela só não desistiu porque **percebeu** que estava desanimando e **decidiu procurar ajuda**. Ela conversou sobre os seus problemas com um adulto responsável ou um bom amigo e se reanimou. Parabéns você ganha ponto e passa para a próxima fase.
- 6 – **Ponto bônus** : Ofereça ao jogador a possibilidade de pensar em uma razão que faria Mila desanimar e desistir; e criar uma alternativa para Mila não desistir.

Missão 1: Convença Mila a fazer uma atividade que seja diferente e produtiva, que sirva prá

³⁵ As histórias poderão aparecer como as missões, do filme “Missão impossível” em chips, etc, que devem se autodestruir após a leitura.

arejar a cabeça, ou para o seu desenvolvimento pessoal.	
Opções de Atividade	Possibilidades de respostas
- Trabalho manual (fazer bijuteria, artesanato, bordado, doces, etc.) - Um curso (SENAI, inglês, computação, artesanato, etc)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Não gosto 2. Não tenho jeito pra isso 3. Não tenho dinheiro prá compra o material 4. Não vou conseguir fazer nada, porque o menino não dá uma trégua 5. Se eu for fazer isso, aí que minha mãe vai dizer que eu não cuido das coisas da casa 6. Boa ideia, eu tenho até algum material aqui, que sobrou de uma atividade da escola. Já dá pra começar
- Uma atividade física (caminhar de manhã cedo, entrar no clube de futebol – que ela gosta, entrar num grupo de capoeira, etc)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Não gosto 2. Não tenho jeito pra isso 3. Não tenho dinheiro prá pagar/tenho preguiça 4. Não vou conseguir tempo pra isso, porque o menino não dá uma trégua 5. Se eu for fazer isso, aí que minha mãe vai dizer que eu não cuido das coisas da casa 6. Boa ideia, eu tenho até algum material aqui, que sobrou de uma atividade da escola. Já dá pra começar
- Ajudar na Associação de Moradores da Comunidade - Procurar uma igreja e frequentar o grupo de jovens - Participar das atividades do grupo de educação em saúde para adolescentes, da Unidade Básica mais próxima	<ol style="list-style-type: none"> 1. Não gosto do pessoal de lá 2. Não conheço ninguém lá 3. Não vou conseguir frequentar, porque o menino não dá uma trégua 4. Se eu for fazer isso, aí que minha mãe vai dizer que eu não cuido das coisas da casa 5. Boa ideia, eu até conheço uma pessoa de lá, vou ligar pra ela. 6. Massa, eu vi mesmo um pessoal reunido, vou chegar com a cara e a coragem e perguntar como é que eu faço pra participar.

Missão 2: Convença Mila a pensar no seu futuro e a fazer planos	

Opções de Atividade	Possibilidades de respostas
- Voltar para escola	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Não tenho com quem deixar meu filho.” 2. “Tem tanto tempo que não estudo, tenho certeza que não vou conseguir acompanhar o ritmo da escola.” 3. “Meus amigos não vão estar na mesma sala que eu, pois todos passaram de ano e eu fiquei pra trás” 4. “Quando eu chego na escola, sempre vem alguém me oferecer alguma coisa errada. Não sei o que fazer, me sinto perdida.”
- Começar a pensar sobre uma profissão.	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Não me vejo trabalhando em nada, não tenho capacidade pra isso.” 2. “Não sei nem como começar a trabalhar.” 3. “Com quem eu deixaria meu filho?”
- Pensar sobre sua família. (Ex: Sobre a possibilidade de casamento, a criação e desenvolvimento do seu filho, futura moradia).	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Você acha que eu vou casar com alguém pra me abandonar? Como meu pai fez com a minha mãe?” 2. “Do jeito que esse mundo tá daqui a pouco meu filho vira aviãozinho pra sobreviver.”

FASE**III****(“A hora da verdade: Superando vulnerabilidades”)****Informação ao Mestre**

1. Um texto (que pode ser transformado em história em quadrinhos) é apresentado ao jogador, mostrando uma série de acontecimentos ruins que levarão a um final trágico: Mila pode matar o próprio filho.
2. Um portal do tempo poderá ser aberto pelo jogador, levando ele a algum momento (definido pelo dado), anterior ao desfecho trágico da história, para que ele desenvolva ações ou dialogue com Mila, evitando a morte do garoto. O portal só poderá ser aberto no momento em que o Planeta Saturno estiver alinhado com Júpiter, ou seja, dentro de 12 horas. Para abrir o portal, o jogador precisará atuar em equipe e concluir três desafios.

Texto da FASE III

Você se lembra como a equipe do SOS conheceu Mila? Duas coisas aconteceram: Dra Evelin atendeu o filhinho de Mila, na pastoral da criança, e viu que ele estava cheio de manchas roxas; depois no dia seguinte, a mãe de Mila chegou desesperada porque Mila passou a noite fora e largou o menino sozinho em casa, ela achou que tinha acontecido algo com Mila..

Pois é, naquela época, as noitadas de Mila estavam se tornando mais frequentes, as agressões ao bebê também aumentavam de forma significativa, tanto física quanto psicologicamente, principalmente quando ela chegava em casa bêbada. Veja o que aconteceu agora:

Quinta-feira passada, ela estava de saída para aproveitar mais uma noite, quando se sentiu mal enquanto estava esperando as amigas Suani, Daise e Sandrinha e para sair. Quando as meninas chegaram a sua casa encontraram ela se recuperando de um desmaio e com muita náusea. Imediatamente Suani pergunta se ela está grávida, e se a menstruação tinha descido naquele mês. Ela diz que não, e fica desesperada, começa a dar murros na própria barriga. Daise, com apoio de Sandrinha, propõe que Mila tire o bebê. À medida que as horas foram passando, as “amigas” deixaram Mila se resolver sozinha e foram para balada. Nos dias seguintes, Mila foi progressivamente sendo excluídas pelas amigas, que não a chamavam mais para sair. Embora muitas oportunidades surgissem para Mila participar de atividades culturais na comunidade, ela, na sua tristeza e apatia não saía de casa. Mila passou a beber cada vez mais e a procurar outras drogas. Mila conseguiu fazer o aborto, achando que o bebê ainda não estava formado, mas quando o remédio fez efeito, ela abortou um feto que já estava todo formadinho, com os bracinhos e as perninhas, direitinho, pequenininho. Desesperada, Mila tentou botar o feto pra dentro do canal vaginal novamente, mas isso só causou mais dor e desespero. Quando foi de tarde, ela bebeu quase um litro de vodca enquanto assistia a um filme qualquer (na verdade ela só estava com a televisão ligada, porque não conseguia prestar atenção em nada, só ficava pensando no que ele tinha feito e na sua vida...). Como se já não bastasse, ela lembrou que tinha uns comprimidos guardados na gaveta e, como já estava muito louca, resolveu acabar com a própria vida... nesse momento, seu filhinho começou a chorar sem parar... ela não conseguia pensar direito... o menino continuava chorando (parece que estava adivinhando)... a cabeça tonta, a zuada do menino, foi ficando nervosa pegou o menino no colo e começou a balançar com força, mas ele não se acalmava e chorava ainda mais forte... aí... ela... jogou o menino no berço... e ... com um travesseiro sufocou o menino até ele perder os movimentos.....

A SOS TIBET DESCOBRIU QUE EXISTE UM PORTAL DO TEMPO QUE PODERÁ SER ABERTO DENTRO DE 12 HORAS.

SE ALGUÉM CONSEGUIR PASSAR POR ELE, PODERÁ VOLTAR NO TEMPO E IMPEDIR QUE ESSA TRAGÉDIA ACONTEÇA COM MILA E SEU FILHO.

PARA PASSAR POR ESSE PORTAL E VOLTAR NO TEMPO É PRECISO VENCER 3

DESAFIOS.**- O PORTAL FOI ABERTO -**

Jogue o dado para saber em que parte da história o portal vai te deixar.

Pontos no tempo

1. **(2 anos e 3 meses atrás)** Mila está na escola, saindo da sala com uma garrafa de bebida escondida na mochila. Mila recebe uma mensagem de Pedro, no celular. Pedro é o dono da boca, na comunidade que Mila mora. Pedro está muito interessado em Mila e ficou sabendo que ela tá querendo comprar uns bagulhos. Na mensagem Pedro faz uma proposta pra Mila e ela fica toda entusiasmada... Pedro quer ter ela nessa tarde. Mila não sabe que está no período fértil e que pode engravidar, pois o seu ciclo menstrual mudou.
2. **(1 ano atrás)** Mila está chegando no Tibet. Ela está deprimida porque sua mãe forçou a mudança e Pedro não fez questão nem dela, nem do filho. Mila foi transferida para uma nova escola, perto do Tibet. Nessa escola, Mila conheceu Suani, Deise e Sandrinha. Elas são tiradas, mas são legais... falam alto, dominam o pedaço e com elas não tem pra ninguém... Mila percebeu que a galera das meninas é mais ou menos, mas o que importa ... elas foram as únicas que vieram puxar papo com Mila. É o início de uma amizade.
3. **(1 mês atrás)** É quinta-feira, 20:14h . Mila foi a SOS pela manhã, ficou desconfiada com Dr Evelyn que percebeu as manchas roxas em seu filho e fez um monte de perguntas. Mila não pretende voltar mais lá, e agora, está saindo pra balada com 3 amigas. Mila decide deixar seu filho sozinho em casa, pois ele está dormindo e não deve acordar a noite. Tudo indica que nessa noite ela vai se acertar com Marcos Tião. Ela está animada, se arrumou toda e caprichou na sensualidade...
4. **(29 dias atrás)** Sexta-feira, 9:45h da manhã. Mila está na porta de casa, depois de chegar da noitada com Marcos Tião. Ela perdeu a hora, bebeu demais e fumou uns, depois saiu com Marcos e não lembra de mais nada do que fez. Mila encontra a mãe que estava desesperada atrás dela, já tinha ido até ao SOS Tibet pedir ajuda. Elas estão discutindo.
5. **(1 semana atrás)** Quinta-feira, 20:18h. Suani, Daise e Sandrinha estão na casa de Mila tentando recordá-la depois de um desmaio. Suani pergunta se Mila está grávida novamente.
6. **(3 dias atrás)** Domingo, 14:00h. Mila está pra baixo porque encontrou com Daise e Sadrinha, mas elas foram super frias com Mila, falam qualquer coisa e deram de ombro. Mila ia perguntar por Suani, mas nem deu tempo... Pensamentos ruins começam a passar pela mente de Mila.
7. **(15h atrás)** Quarta-feira, 15:12h. Mila está transtornada dentro de casa. Seus pensamentos estão confusos, ela sente muita cólica, pois fez um aborto pela manhã. Mila não almoçou e não se lembrou de dar comida ao filho. Mila está sentada no sofá, vendo televisão, com uma garrafa de bebida na mão.